

**PENERAPAN METODE *FUN LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
ONLINE SISWA KELAS 1 DI SD NEGERI 1 PANCASAN
KECAMATAN AJIBARANG KABUPATEN
BANYUMAS**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)**

**Oleh:
MUTHIA DEWI SAFITRI
NIM: 1717405153**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN Prof. K. H. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Muthia Dewi Safitri

NIM : 1717405153

Jenjang : S1

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Penerapan Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Online Siswa Kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas

Menyatakan bahwa naskah skripsi yang berjudul "**Penerapan Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Online Siswa Kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas**" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 22 September 2021



Muthia Dewi Safitri

NIM. 1717405153

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

**PENERAPAN METODE *FUN LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
ONLINE KELAS 1 DI SD NEGERI 1 PANCASAN KECAMATAN
AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS**

Yang disusun oleh Muthia Dewi Safitri (NIM. 1717405153) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Profesi Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah disetujui pada tanggal 13 Oktober 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 25 Oktober 2021

Disetujui Oleh:

Plt. Penguji I/Ketua Sidang,

Plt. Penguji II/Sekretaris Sidang,


Dimas Indianto S. M.Pd.I.
NIP. -


Dr. Fajar Hardovono, S.Si., M.Sc.
NIP. 19801215 200501 1 003

Plt. Penguji Utama,


Dr. H. Siswadi, M.Ag.
NIP. 19701010 200003 1 004

Diketahui oleh :

Plt. Dekan,



H. Suwito, M.Ag.
NIP. 19710424 199903 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 22 September 2021

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdr. Muthia Dewi Safitri
Lampiran : 3 (Tiga) Ekslembar

Kepada Yth.
Dekan FTIK IAIN Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

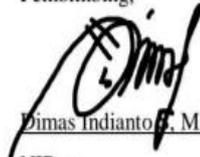
Nama : Muthia Dewi Safitri
NIM : 1717405153
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Metode Fun Teaching pada Pembelajaran Online
Siswa Kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang
Kabupaten Banyumas

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dimas Indianto S. M.Pd.I.

NIP. –

**PENERAPAN METODE *FUN LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
ONLINE KELAS 1 DI SD NEGERI 1 PANCASAN KECAMATAN
AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS**

**Muthia Dewi Safitri
1717405153**

ABSTRAK

Penerapan metode *Fun Learning* pada pelaksanaan pembelajaran online merupakan upaya kreatif guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada proses pembelajaran di masa pandemi *Covid-19* dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan penerapan metode *Fun Learning* pada pembelajaran online kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

Penelitian ini dilakukan dengan penelitian lapangan dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi, kemudian dalam menganalisis data menggunakan model Milles and Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Untuk menguji keabsahan data penelitian dilakukan dengan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Fun Learning* pada pelaksanaan pembelajaran online kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan yang dilaksanakan melalui *grup WhatsApp* belum berjalan secara maksimal. Materi pembelajaran disajikan guru dalam bentuk video kartun anak bercerita dan bernyanyi belum dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa di dalam proses pembelajaran online, hal ini dikarenakan adanya tekanan dari orang tua siswa agar siswa mau mengikuti proses pembelajaran online dan siswa belum ikut terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran seperti saat mengerjakan tugas seringkali dilakukan oleh orang tua siswa. Kemudian, keberhasilan penerapan metode *Fun Learning* yang dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran dengan dibuktikan dari hasil belajar siswa belum dapat dikatakan murni hasil dari siswa, sebab pelaksanaan pembelajaran online yang dilaksanakan tanpa tatap muka antara guru dan siswa membuat guru tidak bisa mengawasi siswa secara langsung di dalam proses pembelajaran maupun saat siswa mengerjakan tugas sehingga hasil belajar masih belum dapat dikatakan murni hasil dari siswa yang mengerjakan.

Kata Kunci: Metode *Fun Learning*, Pembelajaran Online

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya, sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

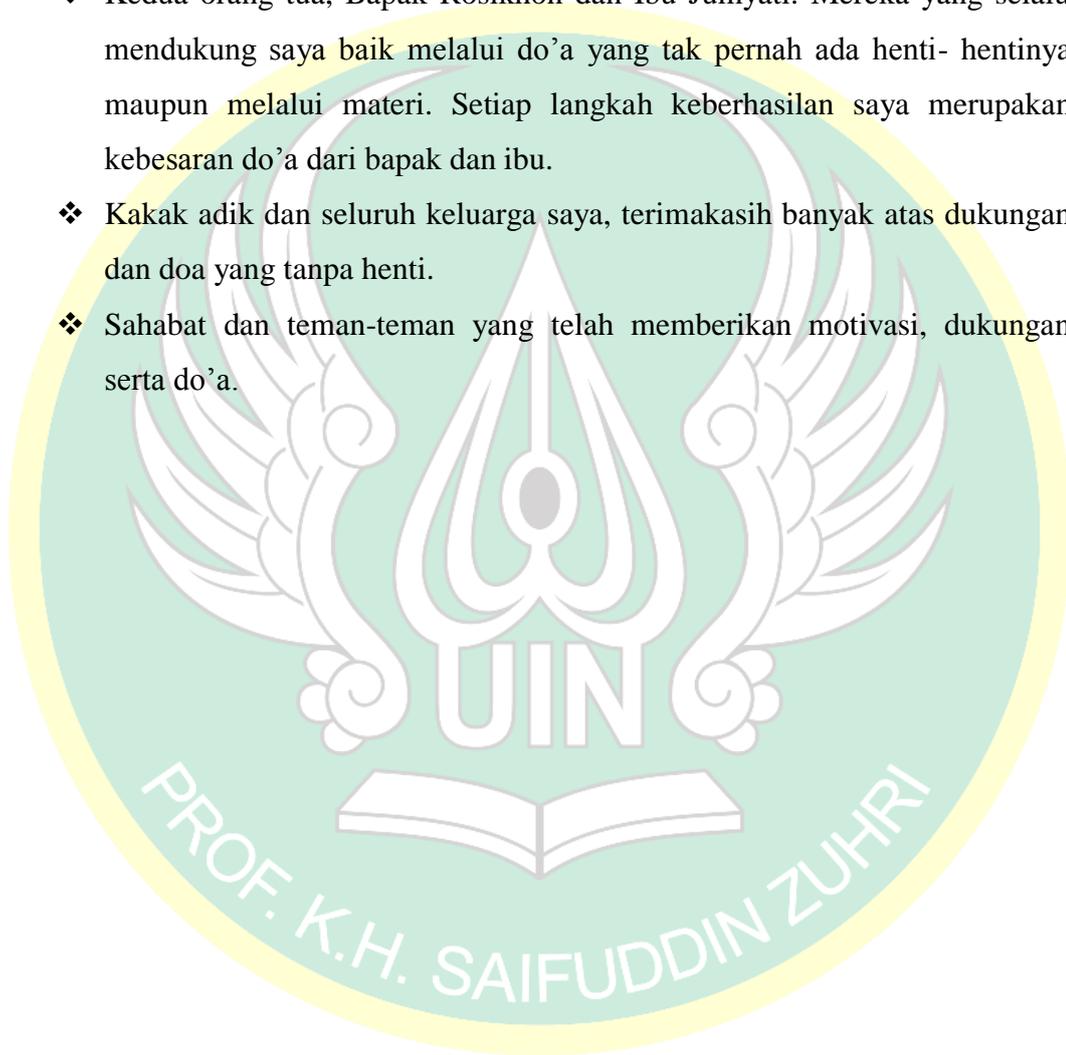
(Q.S. Al-Insyirah: 6)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobil'alamin, puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT atas berkah dan rahmat Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orang tua, Bapak Rosikhon dan Ibu Jumyati. Mereka yang selalu mendukung saya baik melalui do'a yang tak pernah ada henti- hentinya maupun melalui materi. Setiap langkah keberhasilan saya merupakan kebesaran do'a dari bapak dan ibu.
- ❖ Kakak adik dan seluruh keluarga saya, terimakasih banyak atas dukungan dan doa yang tanpa henti.
- ❖ Sahabat dan teman-teman yang telah memberikan motivasi, dukungan serta do'a.



PEDOMAN LITERASI

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 054b/U/1987.

Konsonan tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa	S	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	H	H	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Ze (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S	Es (dengan titik di bawah)
ض	D'ad	D	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta'	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za'	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka

ل	Lam	L	‘El
م	Mim	M	‘Em
ن	Nun	N	‘En
و	Waw	W	W
هـ	Ha’	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya’	Y	Ye

Konsonan rangkap karena *syaddah* ditulis rangkap

متعددة	Ditulis	<i>muta‘addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>Iddah</i>

Ta’ marbutah di akhir kata bila dimatikan ditulis *h*

حكمة	Ditulis	<i>Hikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlakukan pada kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

- a. Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*.

كِرْمَة الْأَوْلِيَاءِ	Ditulis	<i>Karamah al-auliya</i>
------------------------	---------	--------------------------

- b. Bila *ta’ marbutah* hidup atau dengan harakat *fathah* atau *kasrah* atau *damamah* ditulis dengan *t*.

زَكَاةُ الْفِطْرِ	Ditulis	<i>Zakat al-fitr</i>
-------------------	---------	----------------------

Vokal pendek

◌َ	Fathah	Ditulis	A
◌ِ	Kasroh	Ditulis	I
◌ُ	Dhamah	Ditulis	U

Vokal panjang

1.	Fathah + alif	Ditulis	Ā
	وَمَا أَمْرُنَا	Ditulis	Wamā amrunā
2.	Fathah + ya' mati	Ditulis	Ā
	فَهْدَى	Ditulis	Fahadā
3.	Kasrah + ya' mati	Ditulis	Ī
	وَأَصِيلًا	Ditulis	Waasīlā
4.	Dhamah + wawu mati	Ditulis	Ū
	يَكُونُ	Ditulis	Yakūnu

Vokal Rangkap

1.	Fathah + ya' mati	Ditulis	Ai
	بَيْنَكُمْ	Ditulis	<i>Bainakum</i>
2.	Fathah + wawu mati	Ditulis	Au
	قَوْل	Ditulis	<i>Qaul</i>

Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أَنْتُمْ	Ditulis	<i>a`antum</i>
أَعَدتْ	Ditulis	<i>u`iddat</i>
لَنْنِ شَكَرْتُمْ	Ditulis	<i>la`in syakartum</i>

Kata sandang Alif + Lam

- Bila diikuti huruf *Qamariyyah*.
- Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *l* (el) nya.

السماء	Ditulis	<i>As-Samā`</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-Syams</i>

Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

ذَوِي الْفُرُوضِ	Ditulis	<i>zawīal-furūd</i>
أَهْلُ السُّنَّةِ	Ditulis	<i>ahl as-sunnah</i>

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi segala rahmat, barokah dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Penerapan Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Online Kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas”.

Shalawat dan salam peneliti haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, sahabatnya yang setia, dan keturunannya yang selalu dimuliakan oleh Allah SWT. Semoga dengan membaca shalawat kita termasuk ke dalam golongan orang-orang yang diberi syafa’at oleh beliau.

Peneliti menyadari bahwa dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini berkat bimbingan, arahan, bantuan, dorongan dan motivasi dari berbagai pihak. Dengan demikian, penulis mengucapkan Jazakumullah Khairon katsir kepada:

1. Dr. H. Suwito, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M.A. Selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Subur, M.Ag. Selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Sumiarti, M.Ag. Selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. H. Siswadi, M.Ag. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Dr. Ahsan Hasbullah, M.Pd. Selaku Penasehat Akademik kelas PGMI D angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Dimas Indianto S, M.Pd.I. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang

memberikan saran dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

8. Segenap dosen dan staff administrasi FTIK Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah membantu semasa perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
9. Dasimah, S.Pd.SD. Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pancasan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
10. Dian Nurjanah E.P, S.Pd.SD. Selaku Wali Kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas 1.
11. Bapak Rosikhon dan ibu Jumyati selaku orang tua peneliti yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materi, terimakasih atas doa dan kasih sayang yang telah diberikan.
12. Laela Nur Afitsya, Dimas Sahrur Ramadhani, Silfia Putri, Sinta Riski, Aditya, Aji Santoso selaku kakak adik peneliti beserta seluruh keluarga yang telah membantu dan memberikan dukungan, doa dan kasih sayang kepada peneliti.
13. Teman-teman PGMI D angkatan 2017 Agus, Akhfid, Anggita, Armiyatul, Aziz, Diah, Dian, Fida, Fiki, Fikrotun, Habibah, Hanif, Intan Laila, Intan Azmi, Laras, Qibti, M. Fauzi, Nada, Nendi, Nisafatun, Novita, Ragil, Roikha, Rona, Siti Eva, Nunah, Sofi, Thariq, Uswatun, Wisnu, Zaeni yang telah mengisi hari-hari peneliti di masa perkuliahan, terimakasih atas kebersamaannya selama ini.
14. Teman-teman Tadika Mesra Tsania, Faizatul Banat, Riska Syarif, Alifia, Rizka, dan Evi Yunita yang selalu berkenan memberikan bantuan, do'a dan semangat kepada peneliti selama ini. Terimakasih dan semoga pertemanan kita tetap terjaga.
15. Teman-teman KKN Fika Husna, Riska, Lia Muslikhatun, Lia Maquuah, Faqih yang telah memberikan bantuan, dukungan, do'a dan semangat kepada peneliti. Semoga silaturahmi dan pertemanan kita tetap terjaga.
16. Teman masa kecil peneliti sampai sekarang, Dwi Indah Ayu S.R dan Indah Dwi Ningtyas yang selalu memberikan do'a dan semangat kepada peneliti selama ini. Terimakasih senantiasa berbagi suka dan duka selama ini, semoga

pertemanan kita tetap terjaga.

17. Pengasuh, pengurus dan teman-teman santri PTIQ Al-Husaini yang telah memberikan banyak ilmu, do'a dan dukungan kepada peneliti.
18. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
19. Semua pihak yang telah membantu peneliti baik dukungan moral maupun materi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu, semoga perjuangan kita selalu diberkahi oleh Allah SWT.

Kepada mereka semua, peneliti tidak dapat memberikan suatu apapun, hanya ungkapan terimakasih dan permohonan maaf yang setulus-tulusnya. Semoga Allah senantiasa menjaga dan meridhoi setiap langkah mereka, Aamiin.

Purwokerto, 22 September 2021

Peneliti,



Muthia Dewi Safitri

NIM. 1717405153



UIN
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
PEDOMAN LITERASI	vii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Konseptual.....	7
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
E. Kajian Pustaka.....	11
F. Sistematika Pembahasan	13
BAB II	15
KAJIAN TEORI	15
A. Metode <i>Fun Learning</i>	15
B. Pembelajaran Tematik.....	28
C. Pembelajaran Online	29
D. Penerapan Metode <i>Fun Learning</i> pada Pembelajaran Online.....	36
BAB III	39
METODE PENELITIAN	39

A. Jenis Penelitian.....	39
B. Setting Penelitian	39
C. Objek dan Subjek Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	41
E. Teknik Analisis Data.....	44
F. Uji Keabsahan Data.....	46
BAB IV	47
HASIL PEMBAHASAN PENELITIAN	47
A. Gambaran Umum SD Negeri 1 Pancasan	47
B. Hasil dan Pembahasan Terkait Penerapan Metode <i>Fun Learning</i> pada Pelaksanaan Pembelajaran Online Kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan	54
BAB V	84
PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data Guru di SD Negeri 1 Pancasan.....	51
Tabel 2 Data Siswa di SD Negeri 1 Pancasan.....	52
Tabel 3 Data Fisik Gedung di SD Negeri 1 Pancasan	52
Tabel 4 Data Perlengkapan Pendukung Proses Pembelajaran di SD Negeri 1 Pancasan.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Struktur Organisasi Komite Sekolah SD Negeri 1 Pancasan.....	49
Gambar 2 Struktur Organisasi Sekolah SD Negeri 1 Pancasan.....	50
Gambar 3 Denah Lokasi SD Negeri 1 Pancasan.....	54



DAFTAR SINGKATAN



Depdiknas	: Departemen Pendidikan Nasional
dkk	: dan kawan-kawan
IAIN	: Institut Agama Islam Negeri
IPA	: Ilmu Pendidikan Alam
IT	: Ilmu Teknologi
JISAMAR	: Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research
KKM	: Kriteria Ketuntasan Minimal
MAN	: Madrasah Aliyah Negeri
Mendikbud	: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
MI	: Madrasah Ibtidaiyah
PAI	: Pendidikan Agama Islam
PAUD	: Pendidikan Anak Usia Dini
PiJIES	: Journal of Islamic Elelementary School
PPKn	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
PTQ	: Plus Tahfizhul Quran
RT	: Rukun Tangga
RW	: Rukun Warga
SD N	: Sekolah Dasar Negeri
SMA	: Sekolah Menengah Atas
TK	: Taman Kanak-kanak
TPS	: Tempat Pemungutan Suara
UAD	: Universitas Ahmad Dahlan
UIN	: Universitas Islam Negeri
UNJ	: Universitas Negeri Jakarta
UNY	: Universitas Negeri Yogyakarta
UU	: Undang-undang
WHO	: World Health Organization

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara, Observasi dan Dokumentasi
- Lampiran 2 Hasil Wawancara
- Lampiran 3 Hasil Observasi
- Lampiran 4 Hasil Dokumentasi
- Lampiran 5 Surat Keterangan Ujian Proposal
- Lampiran 6 Surat Keterangan Ujian Komprehensif
- Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Riset Individual
- Lampiran 8 Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 9 Surat Rekomendasi Munaqosyah
- Lampiran 10 Surat Keterangan Wakaf Perpustakaan
- Lampiran 11 Sertifikat BTA-PPI
- Lampiran 12 Sertifikat Aplikasi Komputer
- Lampiran 13 Sertifikat PPL
- Lampiran 14 Sertifikat KKN
- Lampiran 15 Sertifikat Bahasa Arab
- Lampiran 16 Sertifikat Bahasa Inggris
- Lampiran 17 Daftar Riwayat Hidup



UIN
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses mengembangkan diri untuk bisa hidup dan melangsungkan hidupnya. Dalam menunjang tugasnya di masa depan, maka manusia membutuhkan pendidikan. Pendidikan adalah usaha mendewasakan individu atau kelompok dalam mengubah sikap dan perilaku melalui bimbingan, latihan, proses perilaku dan cara mengajar. Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa¹ pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia, sebagai upaya yang dilaksanakan secara sadar dalam menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan yang terdapat dalam diri setiap individu, sehingga di masa yang akan datang dapat berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada awal tahun 2020 dunia dikejutkan dengan adanya wabah virus *Corona (Covid-19)* yang menyebar hampir ke seluruh negara di dunia. *Corona Virus Disease (Covid-19)* tergolong virus baru yang muncul di tengah-tengah masyarakat sehingga menyebabkan kepanikan. Wabah (*Covid-19*) mulai diketahui pada tanggal 1 Desember 2019 di kota Wuhan, Provinsi Hubei, RRC. Virus *Corona* menyebar ke seluruh dunia, termasuk Indonesia hanya dalam jangka waktu beberapa bulan saja. Penyebaran virus *Corona* yang sangat cepat ini justru lebih dikhawatirkan dari pada problem kematian akibat virus tersebut, hal ini membuat Organisasi Kesehatan Dunia atau WHO menetapkan sebagai pandemi global.² Pandemi *Covid-19* membawa pengaruh pada banyak bidang, mulai dari sosial, ekonomi, sampai bidang

¹ Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Palopo: 2018, Kampus IAIN Palopo), hlm. 8.

² Vira Mayang Sari, dkk, "Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran Online pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi" dalam *Jurnal Publicuho*, Vol. 4, No. 2, 2021, hlm. 628.

pendidikan. Hal tersebut membuat pemerintah mengeluarkan berbagai kebijakan untuk menekan dan mengendalikan resiko wabah *Covid-19*.

Dampak adanya wabah *Covid-19* pada bidang pendidikan membuat Mendikbud mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Diseases-19*. Pandemi *Covid-19* memaksa penerapan kebijakan *social distancing* (menjaga jarak fisik) sebagai bentuk ikhtiar dalam menekan cepatnya laju penyebaran virus *Corona*. Oleh sebab itu, pemerintah mengeluarkan anjuran aktivitas pembelajaran tatap muka di sekolah ditutup untuk sementara, sehingga pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah melalui sistem pembelajaran berbasis online diterapkan.

Pemberlakuan kebijakan *social distancing* menjadi dasar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dari rumah dengan memanfaatkan teknologi informasi.³ Hal ini tentu membuat guru kaget sebab harus merubah sistem belajar secara cepat, serta tidak sedikit siswa yang mengeluh kesusahan dalam memahami materi pembelajaran dan menerima banyak tugas selama belajar online. Selain itu, banyak orang tua yang merasa stress saat harus menemani siswa belajar dengan tugas-tugasnya yang banyak. Sementara itu, orang tua juga harus tetap memikirkan kelangsungan hidup dan pekerjaannya dalam keadaan yang kemelut di tengah pandemi *Covid-19*.

Pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar, dimana belajar memiliki makna mencari ilmu atau siswa mendapatkan materi. Belajar ialah aktivitas yang berjalan dalam waktu panjang dan dilakukan secara berkelanjutan selama manusia masih hidup, ini menunjukkan bahwa mencari atau menuntut ilmu tidak dibatasi oleh jarak, waktu, usia dan tempat, sebagaimana dimaksudkan dalam hadits berikut:⁴

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَ مُسْلِمَةٍ .

(رواه ابن ماجه)

³ Luh Devi Herliandry dkk, "Pembelajaran pada Masa Covid-19", dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 22, No. 1, 2020, hlm. 67.

⁴ Rosidin, *Pendidikan Karakter Ala Pesantren Terjemah Adaptif Kitab Adabul 'Alim wal Muta'allim Karya K.H. Hasyim Asy'ari*, (Malang: Litera Ulul Albab, 2013), hlm. 13.

“Dari Anas Bin Malik berkata: Rosulullah SAW bersabda: Menuntut ilmu adalah wajib bagi setiap muslim laki-laki maupun perempuan.” (H.R Ibnu Majah).

Sedangkan mengajar seringkali dikenal dengan proses guru dalam menyampaikan atau memberikan materi berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Pembelajaran adalah kegiatan yang dapat mengantarkan informasi serta pengetahuan dalam mempengaruhi peserta didik. Guru sebagai pendidik yang menyampaikan informasi kepada peserta didik dituntut untuk memahami sumber, metode dan media belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁵ Pembelajaran juga memiliki makna sebagai proses interaksi di dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang, atau pembelajaran dimaknai sebagai kegiatan menolong peserta didik agar bisa belajar dengan baik.

Kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun, tidak hanya di dalam ruang kelas saja namun juga dapat dilaksanakan di luar kelas seperti halaman sekolah atau bahkan di rumah. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar juga dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada seperti pada proses belajar mengajar yang dilaksanakan secara online (daring) atau pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa tanpa bertemu secara langsung.

Menurut Hanum, pembelajaran online atau *e-learning* merupakan pemanfaatan teknologi baik teknologi informasi atau komunikasi yang digunakan untuk memfasilitasi dan mendukung proses pembelajaran.⁶ Pemanfaatan teknologi berbasis online dalam proses pembelajaran online ini dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk memberikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengaksesnya dari mana saja. Saat ini salah satu contoh pemanfaatan teknologi berbasis online

⁵ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Grobogan: Sarnu Untung, 2020), hlm. 1-2.

⁶ Andri Anugrahana, “Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10, No. 3 tahun 2020, hlm. 284.

dalam pelaksanaan proses pembelajaran online yaitu melalui penggunaan media sosial seperti *WhatsApp*, *Telegram*, *Google Classroom* dan beberapa media sosial lainnya. *WhatsApp* merupakan salah satu media sosial yang saat ini paling banyak digunakan untuk melakukan penyampaian materi pelajaran maupun diskusi secara online antara guru dan siswa.

Pada pembelajaran online guru dituntut untuk dapat mendesain pembelajaran yang baik dan kreatif dalam memberikan materi pembelajaran, terutama pada siswa di kalangan Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pada siswa sekolah dasar terutama kelas rendah, mereka lebih menyukai suasana kelas yang ramai dan ceria. Suasana kelas yang menyenangkan tentu akan membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan belajar mengajar, pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan juga akan membantu siswa memahami materi dan lebih aktif saat mengikuti proses pembelajaran.

Sebagai seorang pendidik, guru merupakan komponen pendidikan yang dapat menentukan baik buruknya mutu pendidikan dan menciptakan kualitas sumber daya manusia. Guru adalah salah satu komponen pendidikan yang bertemu langsung dengan siswa pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas, maka di tangan gurulah akan menghasilkan siswa yang memiliki kualitas baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, spiritual dan sikap. Guru juga memiliki peran sebagai pembimbing, untuk membantu siswanya mengatasi kesulitan yang dialami saat proses belajar. Dalam situasi pembelajaran online di masa pandemi, guru dituntut untuk dapat memahami cara dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran yang disajikan dengan menarik dan menyenangkan melalui beberapa metode maupun media pembelajaran agar dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dapat membentuk karakter siswa dan mencapai tujuan pembelajaran.

Metode ialah cara yang dipakai dalam menerapkan rencana yang telah dibuat dengan harapan dapat mencapai tujuan secara optimal.⁷ Penerapan

⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Premada Media Group, 2009), hlm. 145.

metode pembelajaran menjadi hal penting di dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan memilih metode pembelajaran yang tepat maka kegiatan pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai. Oleh karena itu, dalam menerapkan suatu metode pada proses pembelajaran guru harus dapat melihat kondisi yang ada agar metode yang digunakan dapat membantu siswa saat belajar.

Berdasarkan observasi pendahuluan pada tanggal 1 Desember 2020 di SD Negeri 1 Pancasan kepada wali kelas 1 yaitu ibu Dian Nurjanah EP, S.Pd.SD.⁸ Melalui perbincangan dengan beliau diperoleh informasi bahwa penerapan suatu metode pada proses pembelajaran merupakan hal yang penting, sebab metode bisa membantu guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Terlebih pada pembelajaran online saat ini, pembelajaran online yang diberlakukan secara tiba-tiba akibat adanya wabah virus *Corona-19* tentu membuat guru, siswa dan orang tua siswa merasa kaget, selain itu pelaksanaan pembelajaran online juga memiliki banyak kendala sebab guru dan siswa tidak bisa bertemu secara langsung. Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis online ini tidak sedikit siswa yang mengaku kurang bersemangat, merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Kendala yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran online tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, rendahnya hasil belajar juga bisa disebabkan karena suasana belajar yang kurang mendukung serta proses belajar yang dianggap siswa kurang nyaman dan menyenangkan.

Proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan melalui pemanfaatan media sosial seperti grup *WhatsApp* ini membuat guru harus mencari upaya agar permasalahan yang dihadapi siswa dapat diatasi, sementara itu upaya yang dilakukan oleh guru yaitu dengan menerapkan metode *fun learning* pada pembelajaran online untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa di tengah pandemi *Covid-19* ini. Penerapan metode

⁸ Wawancara dengan Dian Nurjanah EP, pada tanggal 1 Desember 2020 di ruang Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pancasan.

fun learning ini guru terapkan pada mata pelajaran Tematik sesuai dengan kurikulum 2013 yang sudah diterapkan di SD Negeri 1 Pancasan. Metode *fun learning* hampir diterapkan oleh seluruh guru di SD Negeri 1 Pancasan pada pembelajaran online saat ini, namun guru kelas 1 merupakan guru yang lebih sering menerapkan metode *fun learning*. Hal ini diakui guru kelas 1 mengingat siswa kelas 1 merupakan siswa baru pada jenjang pendidikan sekolah dasar yang sebelumnya menuntut ilmu di TK (Taman Kanak-kanak), dimana kegiatan pembelajaran di TK lebih menekankan pembelajaran yang mengarah pada kegiatan bermain atau belajar seraya bermain. Pembelajaran yang disajikan lebih diutamakan untuk menciptakan suasana yang aman dan menyenangkan bagi siswa sebab pada suasana yang menyenangkan materi pembelajaran akan lebih mudah ditangkap oleh siswa karena suasana hati sedang dalam keadaan gembira.

Suasana belajar mengajar pada setiap proses pembelajaran harus bisa diciptakan agar dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar dengan baik dan bersemangat. Oleh sebab itu, guru harus memilih metode yang sesuai untuk memudahkan proses pembelajaran terutama pada pembelajaran online. Melalui penerapan metode *fun learning* merupakan upaya kreatif guru untuk menciptakan suasana menyenangkan di dalam proses belajar sehingga tidak membuat siswa merasa bosan dan malas saat mengikuti pembelajaran, serta diharapkan dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran online kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan. Oleh karena itu, peneliti mengkaji permasalahan tersebut melalui penelitian kualitatif deskriptif yang berjudul **“PENERAPAN METODE FUN LEARNING PADA PEMBELAJARAN ONLINE SISWA KELAS 1 DI SD NEGERI 1 PANCASAN KECAMATAN AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS”**

B. Definisi Konseptual

Agar terhindar dari kesalahfahaman dan kekeliruan dalam memahami penelitian ini, maka peneliti menjelaskan beberapa istilah terkait dengan judul skripsi ini, yaitu:

1. Metode *Fun Learning*

Metode ialah usaha atau cara mengaplikasikan rencana yang sudah dirancang pada kegiatan nyata dengan harapan dapat mencapai tujuan yang disusun secara maksimal.⁹ Dalam pelaksanaan pendidikan, metode diartikan sebagai alat yang dipakai untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran.¹⁰ Jadi, metode pembelajaran ialah cara untuk menyampaikan materi pada kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Materi pelajaran yang dianggap sulit akan mudah diterima dan dipahami oleh siswa, jika guru memilih metode yang tepat dan menarik.

Guru sebagai sumber belajar harus dapat mewujudkan lingkungan belajar yang kreatif bagi siswa, salah satunya dengan menentukan metode yang akan dipakai dalam proses pembelajaran. Guru hendaknya menggunakan metode yang bervariasi pada setiap pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dan membuat minat belajar siswa menjadi meningkat sehingga akan berpengaruh baik terhadap prestasi yang diraihnya.¹¹ Pemilihan metode yang tidak sesuai dengan kondisi yang ada, akan membuat suasana belajar siswa menjadi kurang bersemangat dan aktif.

Fun ialah prinsip belajar yang menyenangkan sedangkan *learning* memiliki makna mengajak siswa belajar, jadi *fun learning* bermakna mengajak siswa belajar dengan prinsip yang menyenangkan. Metode *fun learning* adalah metode yang digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan. Tujuan dari suasana belajar yang

⁹ Aswan, *Strategi Pembelajaran Berbasis Pakem*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), hlm. 6.

¹⁰ Siti Maesaroh, "Penerapan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam", dalam *Jurnal Kependidikan*, Vol. 1 No.1 November 2013, hlm. 155.

¹¹ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 182-183.

menyenangkan adalah agar minat/motivasi belajar siswa meningkat, merangsang keterlibatan secara penuh dan siswa dapat memahami materi dengan mudah.¹² Kreativitas siswa akan muncul, jika suasana pembelajaran menyenangkan. Dalam situasi tegang atau tidak nyaman, aliran darah ke otak tidak bisa berjalan lancar sehingga otak tidak berfungsi dengan baik.¹³

Dari keterangan di atas diketahui bahwa metode *fun learning* merupakan salah satu upaya guru dalam mewujudkan kreativitas dan suasana menyenangkan bagi siswa, agar lingkungan belajar yang aktif dan kreatif untuk siswa dapat diciptakan. Suasana yang menyenangkan akan membantu siswa untuk memunculkan inspirasi-inspirasi yang baru dan kreatif dalam proses belajar.

2. Pembelajaran Online

Pembelajaran adalah aktivitas guru dalam mendidik dan mengarahkan siswa pada proses pendewasaan, artinya mendidik siswa tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja, namun juga dapat mengambil dan menyampaikan nilai-nilai pada materi yang disampaikan agar bimbingan yang diberikan oleh guru bermanfaat untuk mendewasakan siswa.¹⁴ Adapun pembelajaran daring (online) adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk memberi kemudahan pada siswa dan guru agar bisa terlibat dalam kegiatan belajar mengajar dimanapun dan kapanpun.¹⁵

Jadi, pembelajaran online merupakan proses pemanfaatan teknologi informasi untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa dapat mengaksesnya dimana saja, atau pembelajaran yang dilaksanakan antara

¹² Ayi Teiri Nurtiani dan Sheilisa, “Efektivitas Metode *Fun Learning* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B di TK Methodist Banda Aceh”, dalam *Jurnal Buah Hati*, Vol. 2, No. 2, 2017, hlm. 77.

¹³ Erna Yayuk dkk, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press, 2018), hlm. 114.

¹⁴ Muhamad Irfan, Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 131.

¹⁵ Novia Amarta Handayani dan Jumadi, “Analisis Pembelajaran IPA secara Daring pada Masa Pandemi Covid-19”, dalam *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 9, No. 2, 2021, hlm. 128.

guru dan siswa tanpa bertemu secara langsung dan dilaksanakan dengan bantuan internet.

3. Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan

Siswa ialah individu yang sedang berusaha mengembangkan kemampuan diri melalui proses pembelajaran yang tersedia dalam jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Tingkatan kelas di sekolah dasar terbagi menjadi dua, yaitu kelas rendah (kelas 1-3) dan kelas tinggi (kelas 4-6). Di Indonesia, rentang usia siswa Sekolah Dasar adalah 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Dalam proses menyampaikan materi kepada siswa SD hendaknya guru menggunakan bahasa yang gampang dipahami atau dimengerti oleh anak, karena pada umumnya siswa SD belum menguasai banyak kosakata terutama siswa kelas rendah. Selain itu, siswa kelas 1-3 kebanyakan lebih senang atau suka terhadap hal-hal yang berkaitan dengan permainan dan lebih senang mencoba.¹⁶

Siswa kelas 1 adalah siswa yang memiliki rentang usia 6 atau 7 tahun. Siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 10 perempuan. SD Negeri 1 Pancasan merupakan lembaga pendidikan formal yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang beralamat di Jalan Raya Pancasan RT 6 RW 1 Desa Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas.

Dari definisi yang sudah dijelaskan oleh peneliti, yang dimaksud dengan penerapan metode *Fun Learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan di dalam penelitian ini adalah mengenai implementasi metode *fun learning* pada proses pembelajaran online kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas.

C. Rumusan Masalah

Penelitian dilaksanakan untuk memperoleh gambaran yang jelas dari berbagai masalah yang ada dan dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana

¹⁶ Ali Mustadi, dkk, *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: UNY Press, 2018), hlm. 77.

Penerapan Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Online Siswa Kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas ?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Diharapkan bisa memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan sebagai rujukan terkait penerepan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Diharapkan bisa menambah wawasan dan pengalaman yang berkaitan dengan penerapan metode pembelajaran, serta sebagai referensi bagi peneliti dalam hal memilih dan menerapkan metode pembelajaran ketika nantinya menjadi guru.

2) Bagi Guru SD Negeri 1 Pancasan

Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan oleh guru dalam memilih dan menerapkan metode pada kegiatan pembelajaran.

3) Bagi Perguruan Tinggi

Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi di perpustakaan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka diperlukan untuk mencari teori yang akan dijadikan sebagai landasan teori pada penelitian yang akan dilakukan. Pada penulisan skripsi ini, peneliti terlebih dahulu mempelajari beberapa skripsi yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan referensi, diantaranya sebagai berikut:

Pertama, skripsi Setia Ningsih (2011) berjudul “Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Meningkatkan Minat Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Bantaeng”.¹⁷ Penelitian Setia mengkaji terkait minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *fun learning* pada mata pelajaran Fisika, serta untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan minat belajar Fisika setelah penerapan metode *fun learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fisika dari sebelum dan setelah penerapan metode *fun learning* dibuktikan dari rata-rata minat belajar siswa sebesar 71,36 dengan kategori sedang, kemudian menjadi 79,5 dengan kategori tinggi. Titik persamaan dengan penelitian peneliti adalah meneliti terkait penerapan metode *fun learning*, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian dimana penelitian Setia lebih memfokuskan untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Fisika di kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Banteng.

Kedua, skripsi Ilham Sanjaya (2019) dengan judul “Pengaruh Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah”.¹⁸ Penelitian Ilham mengkaji masalah mengenai rendahnya hasil belajar kelas IV dan V pada pembelajaran Gamolan di SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah. Dengan tujuan untuk membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *fun learning* terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *fun learning* memiliki pengaruh yang cukup

¹⁷ Setia Ningsih, “Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Meningkatkan Minat Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Bantaeng”, dalam *Skripsi*, Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2011.

¹⁸ Ilham Sanjaya, “Pengaruh Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah”, dalam *Skripsi*, Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2019.

signifikan terhadap hasil belajar pada pembelajaran Gamolan ditunjukkan dengan koefisien determinasi sebesar 62,77%. Titik persamaan penelitian Ilham Sanjaya dengan peneliti adalah meneliti terkait metode *fun learning*, sedangkan untuk perbedaannya terletak pada fokus dan subjek penelitian dimana penelitian Ilham lebih mengkaji pengaruh metode *fun learning* terhadap hasil belajar pada pembelajaran Gamolan di kelas IV dan V SD Negeri Lampung Tengah.

Ketiga, skripsi M. Afyudin Lubis (2019) dengan judul “Implementasi Metode *Fun Learning* dalam Pembelajaran PAI Materi Salat Berjama’ah di SD Alam Auliya Kendal Kelas 1 Semester II Tahun 2018”.¹⁹ Tujuan penelitian M. Afyudin adalah untuk mendeskripsikan implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran PAI materi salat berjama’ah kelas 1 semester II di SD Alam Auliya Kendal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode *fun learning* dapat mengubah proses belajar dari menekankan pada menghafal menjadi belajar untuk memahami dengan suasana yang menyenangkan. Titik persamaan dengan penelitian peneliti adalah mengkaji terkait penerapan metode *fun learning* pada proses pembelajaran, namun memiliki perbedaan yaitu penelitian M. Afyudin lebih memfokuskan pada pembelajaran PAI materi salat berjama’ah di SD Alam Auliya Kendal.

Keempat, skripsi dari Rahayu Fitri A.S. (2020) yang berjudul “Penerapan Metode *Fun Teaching* pada Pembelajaran Tematik Online di SD N 5 Metro Pusat”.²⁰ Tujuan penelitian tersebut adalah untuk menjelaskan penerapan metode *fun teaching* pada pembelajaran Tematik online, serta untuk mencari tahu faktor apa saja yang mendukung dan menghambat dalam pembelajaran online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *fun teaching* pada grup *WhatsApp* sudah dilakukan guru dengan baik, kemudian faktor pendukung pembelajaran online di SD N 5 Metro Pusat

¹⁹ M. Afyudin Lubis, “Implementasi Metode *Fun Learning* dalam Pembelajaran PAI Materi Salat Berjama’ah di SD Alam Auliya Kendal Kelas 1 Semester II Tahun 2018”, dalam *Skripsi*, Semarang: Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim, 2019.

²⁰ Rahayu Fitri AS, “Penerapan Metode *Fun Teaching* pada Pembelajaran Tematik Online di SD N 5 Metro Pusat”, dalam *Skripsi*. Lampung: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, 2020.

yaitu memiliki sumber rujukan yang banyak dari internet serta meningkatnya interaksi antara guru, siswa dan orang tua. Sedangkan faktor penghambatnya adalah akses internet minim dan kesibukan orang tua. Titik persamaan skripsi yang ditulis oleh Rahayu dengan peneliti yaitu mengkaji terkait pembelajaran Tematik pada pelaksanaan pembelajaran online, namun fokus penelitiannya memiliki perbedaan dimana penelitian Rahayu lebih memfokuskan pada penerapan metode *fun teaching* di kelas IV A SD N 5 Metro Pusat.

Penelitian yang akan dilakukan peneliti bertujuan untuk menjelaskan terkait penerapan metode *fun learning* yang dilaksanakan pada proses pembelajaran online kelas 1, serta untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan pembelajaran online di SD N 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk menggambarkan secara jelas mengenai penelitian yang akan dilakukan, maka peneliti membagi pokok pembahasan menjadi tiga bagian. Berikut sistem pembahasannya antara lain:

Bagian awal meliputi: halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, abstrak, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar singkatan dan daftar lampiran.

Pada bagian utama berisi pokok-pokok penelitian yang terdiri dari bab I sampai bab V, sebagai berikut:

Bab I memuat pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka dan sistematika pembahasan.

Bab II memuat kajian teori dari penelitian yang akan dilakukan berkaitan dengan judul penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas. Kajian teori dibagi menjadi 4 bahasan, yakni: pertama membahas terkait metode *fun learning* yang di dalamnya menjelaskan tentang

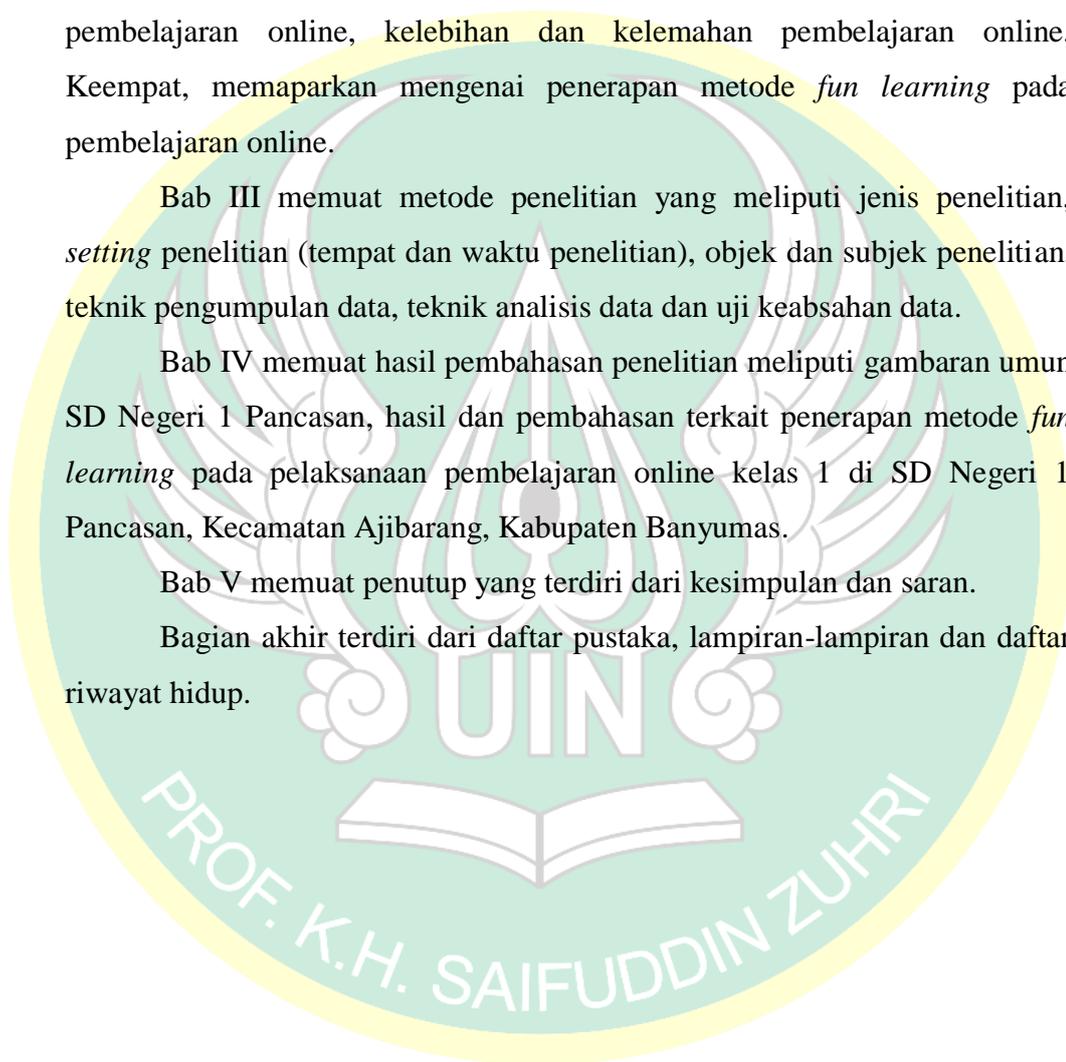
pengertian metode pembelajaran, prinsip-prinsip metode pembelajaran, pengertian metode *fun learning*, dan macam-macam metode *fun learning*, serta kelebihan dan kekurangan metode *fun learning*. Kedua, memaparkan mengenai pembelajaran tematik yang berisi pengertian pembelajaran tematik, dan karakteristik pembelajaran tematik. Ketiga, memaparkan mengenai pembelajaran online yang meliputi pengertian pembelajaran, pengertian pembelajaran online, kelebihan dan kelemahan pembelajaran online. Keempat, memaparkan mengenai penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online.

Bab III memuat metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, *setting* penelitian (tempat dan waktu penelitian), objek dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan uji keabsahan data.

Bab IV memuat hasil pembahasan penelitian meliputi gambaran umum SD Negeri 1 Pancasan, hasil dan pembahasan terkait penerapan metode *fun learning* pada pelaksanaan pembelajaran online kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas.

Bab V memuat penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Metode *Fun Learning*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Menurut Djamarah, metode ialah alat yang dipakai dalam menggapai tujuan yang sudah dirancang.²¹ Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) metode adalah langkah yang ditata secara runtut serta difikirkan dengan matang guna mewujudkan sebuah tujuan. Metode juga bisa dimaknai sebagai cara untuk mengerjakan sesuatu.²² Dari pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa metode ialah langkah, alat atau cara untuk membantu terlaksananya suatu kegiatan secara maksimal, efektif dan efisien.

Gagne, Briggs dan Wager berpendapat bahwa pembelajaran ialah kumpulan aktivitas yang telah disusun oleh pendidik untuk mengadakan proses belajar bagi peserta didik. Sedangkan menurut Slavin, pembelajaran diartikan sebagai pengalaman yang dapat merubah sikap atau perilaku seseorang.²³ Jadi, pembelajaran adalah hubungan yang terjadi untuk saling mempengaruhi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar di dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai kegiatan membantu peserta didik agar mendapatkan ilmu pengetahuan, menguasai keterampilan, dan pembentukan sikap.

Menurut Uno dan Mohamad, metode pembelajaran merupakan alat yang dipakai pendidik dalam mewujudkan tujuan yang telah disusun pada setiap proses belajar mengajar.²⁴ Metode pembelajaran yaitu cara yang dipakai seorang pendidik dalam berinteraksi saat melakukan kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran juga dapat diartikan sebagai

²¹ Muhamad Afandi dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013), hlm. 16

²² H. M. Ilyas dan Abd. Syahid, "Pentingnya Metodologi Pembelajaran bagi Guru", dalam *Jurnal Al-Aulia*, Vol. 04, No. 01, 2018, hlm. 59.

²³ H. M. Ilyas dan Abd. Syahid, "Pentingnya Metodologi Pembelajaran...", hlm. 60.

²⁴ Ukti Lutvaidah, "Pengaruh Metode dan Pendekatan Pembelajaran terhadap Penguasaan Konsep Matematika", dalam *Jurnal Formatif*, No. 5, Vol. 3, 2015, hlm. 280.

sebuah cara untuk memberi kelancaran pada proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.²⁵ Jadi, dapat dipahami bahwa metode pembelajaran merupakan langkah-langkah yang diterapkan oleh pendidik pada saat menjelaskan materi pelajaran dengan tujuan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Metode memiliki peran penting untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

2. Prinsip Metode Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik, prinsip-prinsip metode pembelajaran adalah sebagai berikut:²⁶

- a. Memiliki tujuan, dalam memilih suatu metode hendaknya didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai.
- b. Dalam memilih metode hendaknya melihat keadaan peserta didik, karakter pendidik dan lingkungan belajar, serta memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik.
- c. Menggunakan media untuk membantu proses pelaksanaan metode pembelajaran menjadi lebih efektif.
- d. Metode dikatakan baik jika tujuan pembelajaran tercapai.
- e. Metode bisa dinilai hanya sebatas tepat atau tidak tepat, hasil belajar siswa juga dapat digunakan untuk mengetahui efektivitasnya suatu metode yang pakai.
- f. Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi.

Menurut Winarno, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan saat memilih metode pembelajaran yakni:²⁷

- a. Tujuan dengan mempertimbangkan jenis serta fungsinya.
- b. Karakter peserta didik.

²⁵ Ariep Hidayat dkk, "Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Madrasah Diniyah Takmiliah di Kota Bogor", dalam *Jurnal Edukasi Islam: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 9, No. 1, 2020, hlm. 73.

²⁶ Ariep Hidayat dkk, "Metode Pembelajaran Aktif...", hlm. 73.

²⁷ Dian Fajriani, "Penerapan Metode Tebak Kata pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah 43 Batulotong Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu", dalam *Jurnal PiJIES: Journal of Islamic Elementary School*, Vol. 1, No. 2, 2019, hlm. 99-100.

- c. Kondisi lingkungan belajar.
- d. Serta, fasilitas pembelajaran yang tersedia.

3. Pengertian Metode *Fun Learning*

Metode *fun learning* merupakan cara belajar yang menyenangkan dan mengasyikan pada proses pembelajaran. Metode ini juga dapat diartikan sebagai cara atau alat yang dipakai untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang nyaman sehingga dapat menciptakan keinginan untuk belajar bagi peserta didik.²⁸ Selain itu, juga dapat diartikan bahwa *fun learning* ialah aktivitas pendidik untuk dapat menciptakan suasana yang hangat sekaligus menyenangkan di dalam pembelajaran, sebab melalui suasana tersebut apapun yang diajarkan akan mudah diterima sehingga peserta didik akan dengan mudah untuk melakukan sebuah perubahan.²⁹ Tujuan kegembiraan di dalam proses pembelajaran bukanlah untuk hura-hura dan sekedar bersenang-senang, melainkan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar, mendorong peserta didik untuk aktif, serta untuk memudahkan saat memahami materi yang diberikan pendidik.³⁰ Dari pemaparan tersebut, dapat dipahami bahwa *fun learning* merupakan metode yang diciptakan untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan akan menciptakan suasana hangat dan akrab, hal ini memungkinkan terbentuknya pembelajaran yang partisipatif dan efektif.

Penerapan *fun learning* sebagai metode untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan pendidik dengan membentuk sebuah permainan sesuai dengan materi pelajaran, menyelingi dengan humor, pujian, *ice breaking*, dan bercerita dalam suasana yang

²⁸ Sri Mulyani, "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Materi Mengenal Anggota Tubuh dan Kegunaannya dengan Menerapkan Metode *Fun Learning*", dalam *Jurnal IJER: Indonesia Journal on Education and Research*, Vol. 2, No. 4, 2017, hlm. 37-38.

²⁹ Andi Asmawandi, "*Fun Learning* melalui Media *WhatsApp* pada Pembelajaran Jarak Jauh untuk Kelas 1 Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 1, 2021, hlm. 4.

³⁰ Iis Aisah, "Effect of Fun Teaching Methods Using Flash Card On Motivation and Learning Mathematics", dalam *Jurnal Information Technology Engineering Journals*, Vol. 1, No. 1, 2016, hlm. 4.

menyenangkan.³¹ Untuk mengetahui bahwa peserta didik merasakan suasana belajar yang menyenangkan, maka bisa diamati dari perilaku peserta didik saat mengikuti proses belajar seperti konsentrasi penuh terhadap pendidik.³² *Fun learning* dapat dijadikan sebagai metode pilihan dalam kegiatan pembelajaran, konsep belajar yang menyenangkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran secara keseluruhan. Penerapan metode *fun learning* merupakan kreativitas pendidik untuk menumbuhkan perasaan senang pada peserta didik agar tidak merasa bosan dan malas saat mengikuti pembelajaran, serta untuk memberikan kemudahan dalam memahami materi yang dipelajari.

Metode *fun learning* selaras dengan konsep pembelajaran berbasis *edutainment*, dimana kegiatan pembelajaran dikemas dengan baik agar tidak menjadi suasana yang menjenuhkan bagi peserta didik. *Edutainment* merupakan proses pembelajaran yang mendesain kegiatan belajar mengajar menjadi begitu menghibur dan menjadikan peserta didik kreatif serta nyaman dalam mengikuti pembelajaran di kelas.³³ Menurut Hamid, sebenarnya *edutainment* berupaya untuk memberikan ruang kepada peserta didik dengan menyajikan materi dalam bentuk hiburan yang dikenal oleh peserta didik seperti permainan, film, musik, dan sebagainya.³⁴ Sedangkan menurut Hamruni, *edutainment* merupakan proses pembelajaran yang memadukan materi dengan hiburan seperti humor atau permainan secara serasi.³⁵ Jadi, dapat dipahami bahwa di dalam konsep pembelajaran *edutainment* ini menggabungkan pendidikan dengan hiburan di dalam

³¹ Andi Asmawandi, "*Fun Learning* melalui...", hlm. 4.

³² Muhaemin, "Pengaruh Penggunaan Metode *Fun Teaching* terhadap Hasil Belajar Matematika (Studi Eksperimen di MI Nurul Hidayah Pamulangan)", dalam *Skripsi*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011, hlm. 27.

³³ Rebecca Anrini Sianturi, "Penerepan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita", diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/PSPBSI/article/view/498> pada tanggal 3 Juni 2021, pukul 19:24 WIB.

³⁴ Susanti, "Implementasi Model Pembelajaran Edutainment dalam Pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas", dalam *Tesis*, IAIN Purwokerto: 2020, hlm. 16.

³⁵ Ulil Albab, "Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", dalam Jurnal el Tarbawi: *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 11, No. 1, 2018, hlm. 54.

pembelajaran, penggabungan ini dilakukan dengan tujuan membentuk suasana belajar yang menarik dan membuat peserta didik merasa senang.

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan menurut Tols Toy penting untuk dilakukan, sebab proses belajar menyenangkan membuat materi pelajaran menjadi lebih berguna dan menumbuhkan motivasi untuk belajar, peserta didik juga akan mengikuti proses belajar dengan senang hati.³⁶ Sedangkan Menurut Aqib, pembelajaran menyenangkan adalah kegiatan belajar mengajar dimana peserta didik tidak malu untuk mencoba, mengajukan pertanyaan, serta berani untuk mengemukakan pendapat.³⁷ Dari penafsiran tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran menyenangkan memberikan banyak manfaat bagi peserta didik pada proses pembelajaran salah satunya yaitu memotivasi untuk lebih giat belajar dan menumbuhkan semangat belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi meningkat.

Seorang pendidik penting untuk menggunakan langkah-langkah yang menyenangkan dalam mendidik dan membimbing, agar kegiatan pembelajaran tidak menjenuhkan bagi peserta didik. Di dalam kegiatan pembelajaran seorang pendidik selalu dilihat, diperhatikan, didengar, ditiru dan bahkan dinilai oleh peserta didiknya. Melalui karakter seorang pendidik yang menyenangkan dapat membantu mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan, efektif, dan inspiratif. Keadaan yang nyaman juga akan membantu terciptanya suasana menyenangkan, melalui pembelajaran yang menyenangkan akan memberi kemudahan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.³⁸

Dave Meier mengungkapkan bahwa *fun* sebagai kondisi belajar dengan keadaan gembira, namun bukanlah suasana yang ribut atau huru-hura.³⁹ Menurut konsep pembelajaran berbasis *edutainment*, pembelajaran dapat

³⁶ Sri Mulyani, "Upaya Meningkatkan Prestasi...", hlm. 43.

³⁷ Ilham Sanjaya, "Pengaruh Metode *Fun*...", hlm. 24.

³⁸ Nella Agustin, dkk, *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, (Yogyakarta: UAD Press, 2021), hlm. 7-8.

³⁹ Ilham Sanjaya, "Pengaruh Metode *Fun*...", hlm. 24-25.

dikatakan menyenangkan jika di dalam proses belajar mengajar terdapat suasana atau kondisi yang tenang, tidak ada tekanan, aman, pembelajaran dikemas menarik, menumbuhkan minat belajar, peserta didik terlibat penuh, memperhatikan materi yang diberikan pendidik, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, gembira, dan fokus dalam menyimak materi yang disampaikan pendidik. Sedangkan, dikatakan pembelajaran yang tidak menyenangkan jika peserta didik merasa tertekan, takut, malas, bosan, pelaksanaan proses pembelajaran tidak bervariasi dan tidak menarik bagi peserta didik.⁴⁰

Penerapan metode *fun learning* juga dapat menciptakan kedekatan antara pendidik dengan peserta didik, sehingga penyampaian materi pembelajaran tidak hanya berjalan dari satu arah saja. Metode *fun learning* mengajarkan penyampaian materi pembelajaran tidak harus klasikal, dimana pendidik berbicara kemudian peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat.

4. Macam-macam Pembelajaran *Fun Learning*

Penerapan metode *fun learning* pada proses pembelajaran dapat menggunakan beberapa kegiatan yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan, berikut adalah macam-macam pembelajaran *fun learning* antara lain:⁴¹

a. *Game* atau permainan

Menurut Anggara, *game* atau permainan adalah aktivitas yang dilakukan dengan mengikuti ketentuan yang sudah dibuat dan dimainkan hanya sebagai hiburan dengan tujuan *refreshing*.⁴² Menurut MJ. Langeveld, permainan sebagai kegiatan nyata dan berkaitan dengan

⁴⁰ Ulil Albab, "Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", dalam Jurnal el Tarbawi: *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 11, No. 1, 2018, hlm. 58.

⁴¹ Rahayu Fitri AS, "Penerapan Metode *Fun*...", hlm. 12.

⁴² Muhammad Iqbal Hanafri dkk, "Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android", dalam Jurnal *Sispotek Global*, Vol. 5, No. 2, 2015, hlm. 50.

hal yang lebih disukai anak-anak.⁴³ Jadi, permainan merupakan kegiatan menyenangkan atau mengasyikkan yang dilakukan atas kemauan sendiri tanpa adanya paksaan dan dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada saat melakukan suatu permainan.

Game atau permainan juga memiliki daya tarik yang sangat baik karena mampu memberikan pengalaman baru sehingga informasi yang tersimpan di dalamnya mampu tersampaikan dan diingat oleh pemainnya.⁴⁴ Permainan bisa dijadikan sebagai alat bantu proses belajar untuk membantu berkembangnya kepandaian otak pada anak.⁴⁵ Pada diri setiap anak bermain adalah belajar, karena dunia anak adalah bermain. Anak juga bisa memahami banyak persoalan yang ada di sekelilingnya dan bermanfaat bagi mereka untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Selain itu, anak juga akan melimpahkan perhatiannya, perasaan serta pikirannya sehingga anak akan belajar mengenali dan menjelajahi lingkungannya.⁴⁶ Dengan demikian, dapat dimengerti bahwa anak bisa berkembang melalui kegiatan bermain. Jadi, tidak seharusnya kita merampas kesempatan anak untuk bermain, tetapi kita sebagai pendidik maupun orang tua seharusnya dapat memasukan unsur pendidikan di dalam permainan agar anak bisa tetap belajar sambil bermain.

Secara garis besar, permainan memiliki manfaat dari segi kognitif, sosial dan emosional. Sebagaimana yang dijelaskan di bawah ini, yaitu:⁴⁷

⁴³ Abdul Khobir, "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif", dalam *Jurnal Forum Tarbiyah*, Vol. 7, No. 2, 2009, hlm. 197.

⁴⁴ Dewi Tresnawai, "Perancangan Game Edukasi Tebak Gambar", dalam *Jurnal Algoritma*, Vol. 15, No. 1, 2018, hlm 14.

⁴⁵ Karli Ramadhan dkk, "Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android", dalam *Jurnal Informatika Global*, Vol. 6, No. 1, 2015, hlm. 27.

⁴⁶ Abdul Khobir, "Upaya Mendidik Anak...", hlm. 197.

⁴⁷ Abdul Khobir, "Upaya Mendidik Anak...", hlm. 199.

- 1) Dari segi kognitif, kegiatan bermain membantu berkembangnya kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan melalui kegiatan menggembarakan.
- 2) Dari segi sosial, mendorong berkembangnya kemampuan sosial anak. Pada kegiatan bermain peran, anak bisa berlatih mengenal posisi atau tugas yang nantinya diperankan olehnya saat dewasa.
- 3) Dari segi emosional, kegiatan bermain membantu mengatasi rasa cemas pada diri anak. Selain itu, perasaan-perasaan tertekan juga bisa dilepaskan sehingga anak belajar menyelesaikan problem di dalam kehidupannya.

Saat bermain, anak memahami seluruh kejadian yang ada di sekelilingnya. Di sinilah kita sebagai orang dewasa perlu untuk memilah-milah kegiatan bermain sesuai pertumbuhan atau usia anak, memilih permainan yang selaras akan mengembangkan aspek kecerdasan tertentu sehingga yang diperoleh adalah bermain sambil belajar.⁴⁸ Dengan demikian, melalui kegiatan belajar menyenangkan dengan bermain dapat membangun karakter anak dan meningkatkan hasil belajar anak.

b. Bernyanyi

Menurut Jamalus, bernyanyi merupakan aktivitas mengeluarkan suara mengikuti irama yang dapat dilengkapi dengan musik maupun tidak dan dilakukan dengan teknik khusus.⁴⁹ Selanjutnya, menurut Peluppessi bernyanyi ialah cara yang bisa dilakukan manusia untuk menggambarkan perasaan serta fikirannya menggunakan suara.⁵⁰ Jadi, bernyanyi merupakan aktivitas atau kegiatan yang dapat dilakukan oleh

⁴⁸ Abdul Khobir, "Upaya Mendidik Anak...", hlm. 205.

⁴⁹ Radhiatul Farida dkk, "Peningkatan Kemampuan Bernyanyi melalui Solfegio dalam Pembelajaran Vokal di MAN Lubukalung", dalam Jurnal *Sendra Tasik*, Vol. 1, No. 1, 2021, hlm. 60.

⁵⁰ Fera Diana, "Penerapan Metode Bernyanyi dengan Menggunakan Alat Bantu Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestik Anak di Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Pasar Manna Kabupaten Bengkulu Selatan", dalam *Skripsi*, Universitas Bengkulu: 2013, hlm. 9.

manusia untuk mengungkapkan rasa di dalam dirinya melalui suara yang berirama, baik menggunakan iringan musik ataupun tidak.

Bernyanyi tidak dapat dipisahkan dengan anak-anak, dan dapat memudahkan anak untuk memahami sesuatu khususnya bagi anak-anak yang memiliki kemampuan bahasanya masih sedikit. Selain itu, juga bisa dilakukan untuk menghindari perasaan jenuh pada proses belajar.⁵¹ Bernyanyi dapat dijadikan sebagai sebuah kegiatan bermain yang mengikutsertakan peserta didik karena bernyanyi dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan kemampuan anak dalam mendengarkan.

Menurut Honig, bernyanyi bermanfaat untuk pelaksanaan pembelajaran dan proses mengembangkan kepribadian peserta didik, antara lain:⁵²

- 1) Membuat keadaan menjadi menyenangkan;
- 2) Menghilangkan rasa cemas atau gelisah;
- 3) Sebagai media yang dapat menggambarkan rasa di dalam diri;
- 4) Mendorong kepercayaan diri peserta didik;
- 5) Mendorong kemampuan untuk mengingat;
- 6) Melatih keterampilan berfikir dan motorik;
- 7) Mempererat hubungan di dalam kelompok.

c. Bercerita

Menurut Gordon dan Brown, bercerita merupakan proses mewariskan kebiasaan kepada generasi selanjutnya.⁵³ Sedangkan menurut Madyawati, bercerita merupakan kemampuan berbicara untuk memberitahukan informasi melalui pernyataan sesuai kenyataan yang ada.⁵⁴ Jadi, bercerita adalah keterampilan berbicara dengan tujuan

⁵¹ Ridwan dan Indra Bangsawan, *Seni Bercerita, Bermain dan Bernyanyi*, (Jambi: Anugerah Pratama Press, 2021), hlm. 102-103.

⁵² Ridwan dan Indra Bangsawan, *Seni Bercerita, Bermain...*, hlm. 103.

⁵³ Syahraini Tambak, "Metode Bercerita dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", dalam *Jurnal Al-Thariqah*, Vol. 1, No. 1, 2016, hlm. 2.

⁵⁴ Ridwan dan Indra Bangsawan, *Seni Bercerita, Bermain...*, hlm. 27-28.

meneruskan informasi mengenai sesuatu hal terhadap orang lain yang dapat dilakukan baik secara lisan maupun tertulis.

Kegiatan bercerita juga bisa digunakan untuk menjelaskan materi, karena bercerita adalah salah satu cara yang efektif dalam mempengaruhi jiwa peserta didik. Hal ini dikarenakan cerita dikenal lebih mengesankan dibanding sebuah nasihat, sehingga umumnya sebuah cerita teringat lebih lama di dalam memori peserta didik.⁵⁵ Muhammad Quthb berpendapat bahwa bercerita memberikan daya tarik yang menyentuh perasaan dan pengaruh terhadap jiwa anak. Manusia memiliki sifat alamiah untuk menyenangi sebuah cerita, sebuah cerita juga dapat memberikan pengaruh pada perasaan dan pikiran anak untuk memahami pesan di dalamnya dengan senang hati. Oleh sebab itu, bercerita sering dipakai sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran.⁵⁶ Kegiatan bercerita dapat terlihat lebih menarik apabila pendidik dapat mengemasnya dengan alur cerita yang baik dan dibantu dengan sebuah media. Seorang pendidik juga harus mampu menjadi pendongeng yang baik dan dapat menjadikan kegiatan bercerita menjadi menarik dan memberikan pengalaman baru serta berkesan untuk peserta didiknya.

Selain bermain dan bernyanyi, anak juga menyukai kegiatan bercerita. Menurut Tandayu, secara umum sesuai dengan fitrahnya, anak lebih suka terhadap aktivitas seperti bermain, bercerita dan bernyanyi (B-C-M). Oleh karena itu, segala sesuatu yang bertolak dari sudut pandang dunia anak-anak merupakan hal yang tepat untuk diberikan kepada mereka di dalam unsur pendidikan.⁵⁷ Melalui kegiatan bercerita pendidik dapat menularkan pengetahuan yang dimiliki serta

⁵⁵ Ridwan dan Indra Bangsawan, *Seni Bercerita, Bermain...*, hlm. 30.

⁵⁶ Syahraini Tambak, "Metode Bercerita dalam...", hlm. 3-4.

⁵⁷ Dewi Mulyani, dkk, "Al-Quran Literacy for Early Childhood with Storytelling Techniques" dalam *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 2, 2019, hlm. 204.

membentuk nilai-nilai karakter agar peserta didik dapat menerimanya dengan senang hati.

Dalam proses pembelajaran, kegiatan bercerita berfungsi untuk membangun kondisi belajar menjadi menyenangkan sehingga materi yang dipelajari mudah diterima. Berikut adalah fungsi dari metode bercerita diantaranya:⁵⁸

- 1) Menanamkan nilai-nilai pendidikan yang baik. Oleh sebab itu, dalam memilih cerita harus memperhatikan tujuan pembelajaran.
- 2) Membantu meningkatkan kemampuan berimajinasi. Diharapkan melalui khayalan terhadap kisah di dalam cerita, mendorong anak untuk berperan sesuai tokoh yang diceritakan oleh pendidik.
- 3) Mendorong rasa penasaran anak untuk memahami isi sebuah cerita.

d. Humor

Menurut Darmansyah, sisipan humor pada proses pembelajaran merupakan kegiatan pendidik dengan menyelipkan kata-kata yang menghibur untuk membuat peserta didik tertawa.⁵⁹ Jadi, humor merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membangkitkan rasa atau suasana gembira dan menarik gelak tawa.

Menurut Treft dan Blakeslee, humor dapat digunakan sebagai kreativitas pendidik agar pembelajaran tidak menjadi menjenuhkan.⁶⁰ Berhasilnya proses pembelajaran juga ditentukan dari bagaimana cara seorang pendidik mengajar, agar hasil belajar dapat diperoleh secara maksimal maka pendidik harus bisa untuk mengelola kondisi belajar menjadi menyenangkan.

Kondisi belajar yang menyenangkan dengan sisipan humor dapat mengembangkan kemampuan untuk memahami sesuatu, melatih sekaligus mempertajam kemampuan otak anak dalam mengingat dan

⁵⁸ Ridwan dan Indra Bangsawan, *Seni Bercerita, Bermain...*, hlm. 39-40.

⁵⁹ Mochammad Taufan, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Sisipan Humor terhadap Hasil Belajar Matematika", dalam *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 1, 2018, hlm. 26.

⁶⁰ Mochammad Taufan, "Pengaruh Strategi Pembelajaran...", hlm. 28.

berpikir. Sebagaimana pendapat Loomas dan Kolberg, menyatakan bahwa pendidik yang humoris dan memakai sumber yang bervariasi membuat peserta didik menjadi lebih kreatif.⁶¹ Penggunaan atau penerapan humor saat pembelajaran bisa membantu untuk memotivasi dan meningkatkan hasil belajar, terlebih di saat peserta didik sedang merasa bosan, jenuh dan mengalami penurunan konsentrasi belajar.

e. Tebak Kata

Menurut Said dan Budimanjaya, tebak kata di dalam proses pembelajaran merupakan kegiatan menyampaikan kata yang harus ditebak secara benar. Kegiatan ini membantu peserta didik untuk belajar mendapatkan kata yang tepat dengan arahan teman kelompoknya.⁶² Jadi, tebak kata merupakan kegiatan atau aktivitas menebak kata yang terdapat pada sebuah kartu yang berisi kata singkat. Untuk membuat kondisi belajar yang menyenangkan, kegiatan ini dapat dijadikan sebagai pilihan oleh pendidik untuk diterapkan pada saat pembelajaran.

Cara bermain tebak kata dilakukan dengan mencocokkan kartu dengan petunjuk-petunjuk yang sesuai, kegiatan ini sebanding dengan kesukaan peserta didik sekolah dasar yang suka bermain dan berkompetisi.⁶³ Permainan menebak kata bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial, sekaligus dapat melatih peserta didik memiliki sikap percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya.⁶⁴ Pembelajaran dengan tebak kata akan membentuk suasana belajar menyenangkan dan membantu peserta didik menjadi konsentrasi, aktif, sekaligus semangat saat mengikuti pembelajaran.

⁶¹ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 12.

⁶² Dilla Fadhillah, "Pengaruh Metode Tebak Kata terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN Taman Cibodas Kota Tangerang", dalam *Jurnal Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, Vol. 2, No. 1, 2019, hlm. 135.

⁶³ Nur Syamsiyah dan Nelly Wedyawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tebak Kata terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pesawat Sederhana Kelas V", dalam *Jurnal VOX Edukasi*, Vol. 8, No. 1, 2017, hlm. 32.

⁶⁴ Dilla Fadhillah, "Pengaruh Metode Tebak...", hlm. 136.

f. Tebak Gambar

Tebak gambar ialah teka-teki yang dijadikan sebagai hiburan dan harus ditebak dengan banyak kata atau kalimat yang diisyaratkan dalam sebuah gambar.⁶⁵ Menurut Astuti, tebak gambar melatih peserta didik untuk belajar memecahkan masalah yang tidak diketahui dari sebuah gambar.⁶⁶ Jadi, tebak gambar merupakan permainan mengasah otak dengan media gambar yang harus ditebak, proses pembelajaran yang digabungkan dengan permainan tebak gambar dapat membuat peserta didik merasakan keadaan yang menantang sekaligus menyenangkan.

5. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Fun Learning*

Menurut Nur Fitriana, metode *fun learning* memiliki beberapa kelebihan diantaranya peserta didik cenderung lebih aktif dari awal sampai akhir pembelajaran, memiliki kemandirian yang besar, rasa percaya diri meningkat, dan lebih siap untuk menerima materi pelajaran.⁶⁷ Pembelajaran yang menyenangkan melalui metode *fun learning* membuat materi pembelajaran dikemas lebih menarik sehingga memungkinkan peserta didik untuk lebih bersemangat, merasa tenang, senang, serta dapat menumbuhkan sikap yang positif terhadap suatu mata pelajaran yang dianggap membosankan. Suasana belajar yang menyenangkan juga akan membantu peserta didik untuk lebih fokus dalam memahami materi yang diberikan pendidik pada proses pembelajaran.

Menurut Layyinah, kesulitan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah terletak pada keprofesionalan seorang pendidik. Keprofesionalan pendidik dapat dilihat dari kemampuan pendidik dalam mengajar karena hal tersebut akan berpengaruh pada saat menerapkan metode *fun learning* di dalam kelas. Kemudian menurut Nurfitriana, kelemahan metode *fun learning* yaitu literatur terbatas, peserta

⁶⁵ Dewi Tresnawai, "Perancangan Game Edukasi...", hlm 14.

⁶⁶ Maretha Masyah, "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui Bermain Tebak Gambar pada Anak Kelompok A1 di PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara", dalam *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 2, No. 2, 2017, hlm. 102.

⁶⁷ Ilham Sanjaya, "Pengaruh Metode *Fun*...", hlm. 27.

didik yang kurang rajin dalam mencari informasi maka akan membuat penerapan metode *fun learning* menjadi kurang efektif.⁶⁸ Dari penafsiran yang sudah dijelaskan diketahui bahwa penerapan metode *fun learning* pada kegiatan pembelajaran membutuhkan keprofesionalan seorang pendidik dalam mengajar seperti kreatif dan bisa mengelola kelas dengan baik. Namun, tidak semua pendidik memiliki kemampuan tersebut sehingga nantinya mempengaruhi keberhasilan penerapan metode *fun learning* dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

B. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik ialah pembelajaran terpadu yang menghubungkan mata pelajaran dengan tema agar peserta didik mendapatkan pengalaman yang bermanfaat.⁶⁹ Menurut Depdiknas, pembelajaran Tematik adalah model pembelajaran yang memakai tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu dengan tujuan dapat menciptakan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.⁷⁰ Oleh sebab itu, di dalam pembelajaran Tematik pendidik dituntut untuk bisa membentuk keselarasan tersebut dalam satu tema, serta dituntut untuk memiliki kreativitas tinggi.

Pembelajaran Tematik merangsang keikutsertaan peserta didik saat pembelajaran, membantu memecahkan masalah, dan juga membuat peserta didik belajar sekaligus bermain menggunakan kreativitas tinggi.⁷¹ Jadi, pembelajaran Tematik mencoba menggabungkan mata pelajaran ke dalam tema yang tidak asing bagi peserta didik, agar proses belajar menjadi lebih berkesan dan bermanfaat.

⁶⁸ Ilham Sanjaya, "Pengaruh Metode *Fun*...", hlm. 27.

⁶⁹ Mohamad Mukhlis, "Pembelajaran Tematik", dalam *Jurnal Fenomena*, Vol. IV, No. 1, 2012, hlm. 66.

⁷⁰ Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Terampil: Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 1, 2015, hlm. 35-36.

⁷¹ Mohamad Mukhlis, "Pembelajaran Tematik"..., hlm. 66

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:⁷²

- a. Berpusat pada peserta didik, artinya segala aktivitas belajar dilakukan oleh peserta didik;
- b. Memberikan pengalaman langsung;
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas;
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran;
- e. Bersifat fleksibel, artinya pendidik dapat mengaitkan materi dari 1 mata pelajaran ke mata pelajaran lainnya;
- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik;

C. Pembelajaran Online

1. Pengertian Pembelajaran

Menurut Syaiful, pembelajaran merupakan komunikasi antara pendidik (mengajar) dengan peserta didik (belajar). Selanjutnya Mansur Muslich berpendapat, pembelajaran diartikan sebagai proses aktif untuk membangun kemampuan peserta didik sampai dapat mengetahui (pengetahuan) dan mampu melakukan sesuatu dengan bimbingan pendidik.⁷³ Jadi, pembelajaran merupakan upaya dalam mendorong individu untuk belajar.

Pembelajaran dikatakan efektif jika perencanaan dan pengembangannya memperhatikan karakteristik peserta didik, materi dan tujuan yang telah diterapkan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Reigeluth, untuk mendukung kegiatan belajar mengajar harus memperhatikan kondisi atau suasana proses pembelajaran, metode dan hasil belajar.⁷⁴ Kegiatan belajar mengajar yang memiliki kualitas bergantung pada motivasi pendidik dalam berkreasi. Pendidik kreatif akan

⁷² Mohamad Mukhlis, "Pembelajaran Tematik"..., hlm. 68.

⁷³ Buna'i, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2019), hlm. 5.

⁷⁴ M. Ismail Makki dan Aflahah, *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*, (Madura: Duta Media Publishing, 2019), hlm 7.

membuat konsep belajar dengan baik menggunakan fasilitas yang ada agar peserta didiknya dapat mencapai target belajar.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah komunikasi yang saling berbalas antara pendidik dengan peserta didik atau sesama peserta didik untuk mewujudkan sesuatu hal yang dijadikan sebagai tujuan. Pembelajaran bukan sebatas menyajikan materi namun kegiatan profesional dimana pendidik diharuskan menguasai keterampilan dasar mengajar dan mewujudkan kondisi belajar yang efisien.

2. Pengertian Pembelajaran Online

Moore, Dickson-Deane, & Galyen berpendapat bahwa pembelajaran online adalah kegiatan belajar mengajar yang memakai jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan dalam menciptakan interaksi pembelajaran.⁷⁵ Pembelajaran online merupakan kegiatan belajar yang dilakukan menggunakan jaringan sebagai wadah untuk menyalurkan ilmu pengetahuan.⁷⁶ Jadi, pembelajaran online ialah kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa tatap muka, dimana kegiatan pendidik untuk menyampaikan materi dilaksanakan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Munir berpendapat bahwa *e-learning* merupakan usaha dalam melakukan perubahan pada proses belajar dimana sebelumnya dilaksanakan secara tatap muka, kemudian dipindah dalam bentuk digital dibantu dengan teknologi internet.⁷⁷ Berkembangnya teknologi tidak bisa dipisahkan dengan dunia pendidikan, terlebih saat pandemi *Covid-19*. Aplikasi atau media sosial dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran daring (online), aktivitas belajar mengajar dilakukan di dalam aplikasi yang dipilih pendidik.⁷⁸ Hal tersebut menunjukkan bahwa

⁷⁵ Firman dan Sari Rahayu, "Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19", dalam *Jurnal Indonesia: Journal of Education Science*, Vol. 02, No. 01, 2020, hlm. 82.

⁷⁶ Minsih dkk, "Problematika Pembelajaran Online bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Masa Pandemi Covid-19", dalam *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 3, 2021, hlm. 1253.

⁷⁷ Andri Anugrahana, "Hambatan, Solusi dan Harapan...", hlm. 284.

⁷⁸ Minsih dkk, "Problematika Pembelajaran...", hlm. 1253.

teknologi berperan penting dalam memberikan ruang untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Teknologi merupakan solusi dalam pelaksanaan pembelajaran daring atau online. Banyak media informasi dan komunikasi yang dapat digunakan oleh pendidik untuk melakukan pembelajaran secara daring atau online.⁷⁹ Beberapa aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran yaitu *Google Classroom*, *WhatsApp*, *YouTube*, dan *Zoom*. *WhatsApp* menjadi salah satu aplikasi yang sering dipakai untuk melakukan percakapan dalam bentuk teks, suara maupun video.⁸⁰ Selain itu, media atau aplikasi lain yang dapat dipakai untuk mendukung kegiatan pembelajaran online yaitu *Google Meet*, *Kelas Cerdas*, *Quipper* dan *Microsoft*. Kemudian, kegiatan transfer ilmu pengetahuan dalam pelaksanaan pembelajaran online disampaikan dalam bentuk gambar, teks, audio, video dan perangkat lunak yang didukung jaringan internet.⁸¹

Menurut A. Kurniawati dkk, media belajar dalam bentuk video mampu menarik perhatian, meningkatkan kemampuan imajinasi dan kemampuan berpikir kritis, serta dapat memancing keikutsertaan peserta didik untuk lebih aktif saat mengikuti proses belajar. Video sebagai media membantu menyajikan hal yang nyata, walaupun tanpa disajikan dalam bentuk fisik secara langsung. Dengan memakai indera penglihatan dan pendengaran saat pembelajaran, peserta didik akan mendapatkan keuntungan dengan meningkatnya pemahaman pada materi yang dipelajari.⁸²

⁷⁹ Ni Komang Suni Astini, "Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19", dalam Jurnal Cetta: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 2, 2020, hlm. 243

⁸⁰ Roidah Pakpahan dan Yuni Fitriani, "Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Covid-19", dalam Jurnal JISAMAR: *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, Vol. 4, No. 2, 2020, hlm. 32.

⁸¹ Luh Devi Herliandry, "Pembelajaran pada Masa...", hlm. 67-68.

⁸² Tiara Cintiasih, "Implementasi Model Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas III SD PTQ Annida Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020", dalam *Skripsi*, IAIN Salatiga: 2020, hlm. 59.

Dari penafsiran di atas, dapat dipahami bahwa pelaksanaan pembelajaran online yang dilaksanakan melalui pemanfaatan teknologi dapat dilakukan pendidik dengan memanfaatkan aplikasi atau media sosial yang ada sebagai tempat pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kegiatan menyampaikan materi pelajaran pada pembelajaran online tentu berbeda dari pembelajaran tatap muka, karena kegiatan transfer ilmu yang biasanya disampaikan secara langsung kini disajikan dalam bentuk teks, gambar maupun video yang didukung dengan jaringan internet yang ada.

3. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Online

Pembelajaran daring (online) tentu mempunyai kelebihan dan kelemahan dalam proses pelaksanaannya. Kelebihan secara umum telah dapat dirasakan bahwa pelaksanaan pembelajaran online tidak terikat oleh ruang dan waktu, sehingga pelaksanaannya akan lebih leluasa. Kemudian untuk kelemahannya sendiri, sekilas dapat kita pahami kelemahan pembelajaran online yaitu tidak bisa berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan pendidik sehingga membuat peserta didik cenderung lebih bebas serta merasa tidak diawasi.

a. Kelebihan Pembelajaran Online

Menurut Windhiyana, kelebihan dari proses pembelajaran online diantaranya yaitu meningkatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik, bisa dilaksanakan dimana dan kapan saja, dengan cakupan luas peserta didik tetap bisa terjangkau, dan memberi kemudahan untuk menyimpan materi pelajaran.⁸³ Berikut adalah kelebihan dari pelaksanaan proses pembelajaran online, antara lain:

1) Bagi Pendidik

Kelebihan proses pembelajaran online yang dirasakan oleh pendidik yaitu tidak menguras waktu banyak, tidak terfokus pada satu tempat, dan mendorong pendidik untuk kreatif dan inovatif. Melalui proses pembelajaran online pula pendidik akan menjadi

⁸³ Meda Yuliani dkk, *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 23.

lebih banyak belajar mengenai media atau aplikasi pembelajaran secara online, hal ini tentu akan menambah wawasan dan ilmu baru bagi pendidik.⁸⁴ Selain itu, pendidik juga akan paham mengenai kemajuan teknologi serta akan terbiasa untuk menggunakannya.

2) Bagi Peserta Didik

Dalam pembelajaran daring atau online dapat dikatakan bahwa peserta didik memperoleh manfaat yang lebih banyak, proses pembelajaran online bertujuan agar peserta didik dimudahkan untuk belajar. Berikut beberapa kelebihan proses pembelajaran online yang dirasakan oleh peserta didik diantaranya:⁸⁵

- a) Peserta didik akan terampil dalam ilmu teknologi (IT);
- b) Peserta didik dapat melihat ulang materi yang belum dipahami;
- c) Durasi pembelajaran lebih pendek;
- d) Tidak terikat dalam satu tempat saja;
- e) Menghemat pengeluaran;
- f) Melatih tanggung jawab dan kemandirian peserta didik;
- g) Pengalaman baru dalam belajar.

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian Erna Pujiasih, diperoleh data kuisisioner tentang kelebihan pembelajaran online yang dirasakan peserta didik yaitu belajar hal yang baru secara online, peserta didik tidak lelah dan bisa santai dalam belajar, menyenangkan dan menarik, lebih mengerti materi yang dipelajari, peserta didik mendapat semangat dalam belajar.⁸⁶ Pembelajaran online juga menghemat waktu dan tenaga yang harus ditempuh saat berangkat dan pulang sekolah, sekaligus memberikan kesempatan untuk lebih mengetahui banyak hal yang berbeda dari biasanya terutama dalam bidang teknologi.

⁸⁴ Meda Yuliani dkk, *Pembelajaran Daring untuk...*, hlm. 25.

⁸⁵ Meda Yuliani dkk, *Pembelajaran Daring untuk...*, hlm. 25.

⁸⁶ Erna Pujiasih, "Membangun Generasi Emas dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19", dalam *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 5, No. 1, 2020, hlm. 47.

3) Bagi Orang Tua

Pelaksanaan proses pembelajaran tentu perlu adanya pengawasan, saat di sekolah pendidiklah yang berperan dalam mengawasi berlangsungnya proses belajar mengajar. Namun, dalam pembelajaran online dimana proses pembelajaran lebih banyak menghabiskan waktu di rumah maka yang berperan menawasi peserta didik dalam proses belajar adalah orang tua. Berikut adalah beberapa keuntungan orang tua peserta didik pada proses pembelajaran online yaitu.⁸⁷

- a) Dapat memantau anak saat belajar;
- b) Mengetahui perkembangan anak;
- c) Tidak perlu mengantar-jemput anak ke sekolah;
- d) Menurunkan biaya berkelanjutan;
- e) Menghemat ongkos;
- f) Mengurangi kekhawatiran terhadap anak saat di luar rumah.

b. Kelemahan Pembelajaran Online

Beberapa faktor penghambat yang ada menjadi bukti kelemahan dari pelaksanaan pembelajaran online. Berikut kelemahan pembelajaran daring atau online diantaranya:

1) Bagi Pendidik

Pembelajaran secara online menuntut pendidik memakai teknologi sebagai wadah pembelajaran, tetapi tidak sedikit pendidik yang lamban dalam mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Selain itu, pembelajaran daring (online) juga menuntut pendidik untuk mendesain pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan. Berikut beberapa faktor penghambat yang dihadapi pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran online, antara lain:⁸⁸

- a) Banyaknya jumlah pendidik yang belum memahami teknologi;
- b) Tidak mempunyai fasilitas yang mendukung;

⁸⁷ Meda Yuliani dkk, *Pembelajaran Daring untuk...*, hlm. 26.

⁸⁸ Meda Yuliani dkk, *Pembelajaran Daring untuk...*, hlm. 29.

- c) Sulitnya jaringan internet untuk mengirim materi pembelajaran;
- d) Kesulitan dalam memberikan penilaian;
- e) Membentuk rancangan pembelajaran yang baru ;
- f) Pendidik yang mempunyai anak di rumah akan semakin repos sebab harus menemani anaknya dalam belajar, sekaligus membimbing peserta didiknya.

2) Bagi Peserta Didik

Berdasarkan data kuisioner dalam penelitian Erna Pujiasih, kelemahan pembelajaran online antara lain: peserta didik merasa bosan saat belajar di rumah, kesulitan koneksi jaringan internet dan menghabiskan banyak kuota, peserta didik tidak dapat bertemu, berdiskusi dan bersosialisasi secara langsung dengan teman-temannya, kesulitan memahami materi pelajaran, banyak beban tugas yang diberikan, pikiran stress akibat tumpukan tugas yang terus bertambah.⁸⁹ Berikut adalah beberapa faktor penghambat lainnya dalam pelaksanaan pembelajaran online yang dirasakan oleh peserta didik yaitu:⁹⁰

- a) Belum tentu semua paham penggunaan IT;
- b) Jaringan internet tidak stabil;
- c) Keterbatasan ekonomi;
- d) Peserta didik dibebani dengan banyak tugas;
- e) Tidak memiliki media (gadget atau laptop);
- f) Berkurangnya interaksi langsung dengan pendidik;
- g) Gampang merasa jenuh dan bosan.

3) Bagi Orang Tua

Selain faktor penghambat yang dirasakan oleh pendidik dan peserta sebagai bentuk kelemahan dari pembelajaran online, orang tua juga mendapati beberapa masalah yang harus dihadapinya. Berikut

⁸⁹ Erna Pujiasih, "Membangun Generasi Emas...", hlm. 47.

⁹⁰ Meda Yuliani dkk, *Pembelajaran Daring untuk...*, hlm. 30.

masalah yang dirasakan orang tua saat proses pembelajaran daring (online), yaitu:⁹¹

- a) Kesibukan dalam bekerja menyebabkan kesulitan membagi waktu untuk mendampingi anak belajar;
- b) Pengeluaran bertambah untuk pembelian kuota atau memasang jaringan internet;
- c) Orang tua tidak bisa sabar dan mudah emosi dalam mendampingi anak;
- d) Tidak semua orang tua dapat menggunakan teknologi dan melek ilmu pengetahuan.

D. Penerapan Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Online

Kegagalan proses pembelajaran sering kali disebabkan karena proses belajar mengajar yang kurang berkualitas. Selama ini kebanyakan seorang pendidik hanya mengenalkan materi belajar dengan pendidik sebagai pusat perhatian pada proses pembelajaran, hal tersebut tentu menjadikan peserta didik jenuh dan bosan sehingga aktivitas serta hasil pembelajaran yang diperoleh pun menurun. Oleh karena itu, kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan perlu diciptakan oleh seorang pendidik pada proses pembelajaran agar keingintahuan atau rasa penasaran peserta didik meningkat.

Pembelajaran menyenangkan merupakan kegiatan belajar mengajar yang berjalan dengan keadaan senang dan memberikan banyak kesan agar peserta didik tertarik mengikuti proses belajar dengan aktif, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Saat keadaan senang maka akan lebih gampang bagi seseorang untuk ikut melakukan dan ingat tentang sesuatu yang disukai, salah satunya adalah belajar. Sebagaimana, mata pelajaran yang lebih disenangi atau disukai peserta didik maka akan lebih diperhatikan serta mudah dipahami sehingga membuat hasil belajar yang

⁹¹ Meda Yuliani dkk, *Pembelajaran Daring untuk...*, hlm. 31.

diperoleh maksimal.⁹² Suasana belajar mengajar yang menyenangkan juga penting untuk diciptakan saat proses pembelajaran online, pelaksanaan pembelajaran yang sering dilakukan di rumah menjadikan peserta didik bosan dan kurang bersemangat saat mengikutinya. Dengan demikian, penerapan metode *fun learning* dapat dijadikan sebagai upaya kreatif pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didiknya.

Penerapan metode *fun learning* harus disajikan dengan kreatif dan menarik agar peserta didik mudah untuk memahami materi yang akan dipelajari. Menurut Andi Asmawandi, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan pada proses pembelajaran online dapat dilakukan melalui beberapa langkah berikut, diantaranya:⁹³

1. Pendidik mengelola kelas melalui aplikasi yang digunakan, sebagaimana mengelola kelas pada pembelajaran tatap muka.
2. Pendidik memotivasi dan memberikan semangat kepada peserta didik.
3. Pendidik menjelaskan materi pembelajaran melalui rekaman audio dan video kreatif.
4. Pendidik memberikan tugas kepada peserta didik.

Berdasarkan penafsiran yang sudah dijelaskan maka diketahui bahwa suasana yang menarik dan menyenangkan perlu diciptakan oleh pendidik pada proses pembelajaran, terlebih saat pembelajaran online dimana pembelajaran yang banyak dilakukan di rumah cenderung membuat peserta didik bosan menjadi tidak bersemangat. Agar masalah tersebut teratasi, maka pendidik dapat menerapkan metode *fun learning* pada proses pembelajaran online sebagai upaya membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Langkah-langkah yang dapat ditempuh pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan pada proses pembelajaran online meliputi: pertama, pendidik mengelola kelas melalui aplikasi yang digunakan, kegiatan ini dapat dilakukan pendidik dengan memberi salam dan menyapa peserta didik saat mengawali pembelajaran.

⁹² Ulil Albab, "Teori Mutakhir Pembelajaran:...", hlm. 53-55.

⁹³ Andi Asmawandi, "*Fun Learning* melalui...", hlm. 7.

Kedua, pendidik memotivasi dan memberikan semangat kepada peserta didik. Kegiatan memotivasi dapat dilakukan pendidikan dengan memberikan pujian, semangat, nilai, hadiah atau hukuman. Ketiga, pendidik menjelaskan materi pembelajaran melalui rekaman audio dan video kreatif. Kegiatan tersebut bisa dilakukan pendidik dengan menyajikan materi melalui video yang menarik dan kreatif sesuai dengan kesukaan anak seperti video kartun. Keempat, memberikan tugas, kegiatan ini dapat dilakukan pendidik dengan menyesuaikan materi yang dipelajari selama proses pembelajaran.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*), yaitu peneliti meneliti objek dan mengumpulkan data secara langsung di lapangan. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian dilakukan untuk menggambarkan fakta di lapangan.⁹⁴ Penelitian kualitatif berusaha menemukan keunikan pada objek penelitian secara menyeluruh dan mendalam yang secara ilmiah bisa dipertanggung jawabkan.⁹⁵

Dalam penelitian ini, peneliti berupaya untuk mendeskripsikan atau menggambarkan keadaan berdasarkan fakta yang sebenarnya mengenai penerapan metode *fun learning* pada pelaksanaan pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas.

B. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat untuk mencari data terkait masalah yang diteliti. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Pancasan, yang berada di Jalan Raya Desa Pancasan, No. 205, RT 6 RW 1 Desa Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas melalui beberapa pertimbangan, diantaranya:

- a. SD Negeri 1 Pancasan memiliki lokasi strategis karena dekat dengan jalan raya, rumah warga, kantor kepala desa dan kolam renang.
- b. SD Negeri 1 Pancasan merupakan lembaga pendidikan formal yang sudah memberlakukan kurikulum 2013 di seluruh kelas.

⁹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 15.

⁹⁵ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hlm. 28.

- c. Adanya keterbukaan dari pihak sekolah terutama guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan terhadap penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ialah berapa lama waktu untuk melakukan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan yakni pada tanggal 3 Mei 2021 sampai dengan 3 Juli 2021.

C. Objek dan Subjek Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian pada hakikatnya ialah topik permasalahan yang dikaji dalam penelitian.⁹⁶ Adapun objek dalam penelitian ini adalah penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ialah seseorang yang dimintai keterangan terkait masalah penelitian.⁹⁷ Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah:

a. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pancasan

Kepala sekolah SD Negeri 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas yaitu ibu Dasimah S.Pd.SD merupakan orang yang bertanggung jawab penuh pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Melalui kepala sekolah peneliti menggali informasi mengenai gambaran umum SD Negeri 1 Pancasan meliputi identitas sekolah, visi dan misi, sarana dan prasarana, data peserta didik, serta data pendidik dan tenaga kependidikan di SD Negeri 1 Pancasan. Melalui kepala sekolah peneliti juga menggali informasi mengenai kelebihan dan kelemahan pembelajaran online di SD Negeri 1 Pancasan.

⁹⁶ Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Absolute Media, 2020), hlm.45.

⁹⁷ Muh. Fitrah dan Luthfiyah, *Metode Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus)*, (Sukabumi: Jejak, 2017), hlm, 152.

b. Guru Kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan

Guru kelas 1 yaitu ibu Dian Nurjanah Eko Putri, S.Pd.SD merupakan guru yang bertanggung jawab penuh terhadap proses pembelajaran di kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan. Melalui guru kelas 1, peneliti menggali data mengenai bagaimana penerapan metode *fun learning* pada pelaksanaan proses pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri Pancasan, serta kelebihan dan kelemahan pembelajaran online di SD Negeri 1 Pancasan.

c. Orang Tua Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan

Siswa kelas 1 salah satu komponen yang terlibat langsung pada pelaksanaan pembelajaran dari awal sampai akhir. Pada pelaksanaan pembelajaran online saat ini dimana kegiatan pembelajaran banyak dilakukan di rumah, maka orang tua ikut terlibat aktif dalam mendampingi putra-putrinya pada proses pembelajaran online. Melalui orang tua siswa kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan, peneliti menggali informasi terkait penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online, serta kelebihan dan kelemahan pembelajaran online.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting di dalam penelitian untuk memperoleh data.⁹⁸ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Secara umum, observasi berarti mengamati. Observasi juga diartikan sebagai proses mengamati data berupa gambaran tentang sikap, perilaku, tindakan, dan keseluruhan interaksi antar manusia.⁹⁹ Observasi dibagi menjadi dua jenis yaitu:¹⁰⁰

⁹⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..., hlm. 308

⁹⁹ J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), hlm. 112.

¹⁰⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..., hlm. 204.

a. Observasi Berperan serta (partisipan)

Pada observasi berperan serta (partisipan), peneliti ikut melakukan aktivitas yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan apa yang dirasakannya. Misalnya pada suatu perusahaan, peneliti ikut berperan sebagai karyawan dan mengamati mengenai perilaku karyawan dalam melakukan pekerjaan, hubungan dengan karyawan lain, serta keluhan dalam melaksanakan pekerjaan.

b. Observasi Non Partisipan

Pada observasi ini, peneliti hanya bertindak sebagai pengamat tanpa ikut terlibat dengan aktivitas orang yang diamati. Misalnya pada Tempat Pemungutan Suara (TPS), peneliti hanya mengamati perilaku masyarakat dalam menggunakan hak pilihnya, dan saat berinteraksi dengan panitia maupun masyarakat lain.

Observasi yang digunakan oleh peneliti ialah observasi non partisipan, dalam hal ini peneliti hanya mengamati proses pembelajaran yang berlangsung tanpa ikut melakukan aktivitas guru seperti mengajar. Pada kegiatan observasi peneliti fokus untuk mengamati bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran online dengan menerapkan metode *fun learning* pada siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan. Kegiatan observasi ini dilakukan secara online pada grup *WhatsApp* siswa kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan.

2. Wawancara

Denzin mendefinisikan wawancara sebagai percakapan *face to face* (tatap muka), di mana salah satu pihak menggali informasi dari lawan bicaranya. Wawancara juga dapat diartikan kegiatan interviewer menanyakan beberapa pertanyaan kepada interviewee untuk memperoleh informasi.¹⁰¹ Menurut Esterberg, wawancara dibagi menjadi beberapa macam diantaranya yaitu:¹⁰²

¹⁰¹ Fadhallah, *Wawancara*, (Jakarta: UNJ Press, 2020), hlm. 1-2.

¹⁰² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 319-320.

a. Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur merupakan wawancara untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian, peneliti akan menyiapkan pertanyaan-pertanyaan sekaligus sudah mempersiapkan alternatif jawabannya.

b. Wawancara Semi Terstruktur

Dalam pelaksanaannya, wawancara semi terstruktur lebih bebas apabila dibandingkan wawancara terstruktur. Hal ini karena informan lebih bebas untuk memberikan jawaban, bahkan dipersilahkan untuk menyampaikan pendapatnya. Tujuan wawancara semi terstruktur adalah untuk memperoleh informasi secara lebih terbuka.

c. Wawancara Tak Berstruktur

Wawancara tak berstruktur dilakukan secara bebas, dimana peneliti tidak memakai pedoman wawancara yang disusun secara sistematis. Pedoman wawancara yang dipakai hanya secara garis besar terhadap suatu permasalahan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur. Peneliti hanya menyiapkan pedoman wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan pokok mengenai permasalahan yang diteliti. Dengan melakukan wawancara diharapkan informasi mengenai penerapan metode *fun learning* pada pelaksanaan pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan dapat terekam secara cermat oleh peneliti. Adapun informan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah SD Negeri 1 Pancasan, guru kelas 1 dan orang tua siswa kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan.

Wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 1 Pancasan dilakukan peneliti untuk menggali informasi mengenai tanggapan, kelebihan dan kelemahan, serta solusi mengenai pelaksanaan pembelajaran online di SD Negeri 1 Pancasan. Kemudian, wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi mengenai penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1, tanggapan, kelebihan dan kelemahan, serta solusi mengenai pelaksanaan

pembelajaran online. Sedangkan wawancara dengan orang tua siswa kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi mengenai perilaku siswa saat pembelajaran online dengan menerapkan metode *fun learning*, tanggapan, kelebihan dan kelemahan mengenai pelaksanaan pembelajaran online.

3. Dokumentasi

Dokumen ialah catatan mengenai peristiwa. Studi dokumen merupakan pelengkap dan penguat dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian dari observasi atau wawancara akan lebih dipercaya apabila didukung dengan foto, karya tulis, sejarah atau seni. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar atau karya monumental.¹⁰³

Dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data mengenai identitas sekolah, visi misi sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, sarana dan prasarana yang terdapat di SD Negeri 1 Pancasan, foto kegiatan observasi, serta foto kegiatan wawancara.

E. Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan, Analisis data kualitatif ialah proses mencari dan menyusun data yang didapatkan dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi sehingga mudah difahami dan apa yang ditemukan bisa disampaikan kepada orang lain.¹⁰⁴ Dalam proses menganalisis data, peneliti memakai teknik analisis data Miles and Huberman, analisis data dilakukan pada saat mengumpulkan dan setelah pengumpulan data. Kegiatan analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman dilakukan secara terus menerus sampai tuntas, sehingga data yang didapatkan akan sesuai fakta di lapangan. Aktivitas analisis data menurut Miles and Huberman, yaitu:¹⁰⁵

¹⁰³ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..., hlm. 329.

¹⁰⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..., hlm. 334-335.

¹⁰⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..., hlm. 337.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data dilakukan dengan cara merangkum, memilih dan memfokuskan hal yang pokok serta penting, mencari tema dan pola, serta membuang data yang dianggap tidak diperlukan. Dengan demikian data akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai permasalahan yang diteliti, dan memberi kemudahan bagi peneliti dalam melakukan pengumpulan data pada tahap selanjutnya serta dapat mencarinya apabila diperlukan.¹⁰⁶

Peneliti mereduksi data dari informasi hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian merangkum, mengambil data pokok serta mengkategorikan data-data mengenai penerapan metode *fun learning* pada pelaksanaan pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan dan membuang data yang tidak terpakai.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Pada penelitian kualitatif, penyajian data disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Menurut Miles and Huberman, penyajian data lebih sering disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif atau menguraikan suatu peristiwa. Melalui penyajian data, maka akan memberi kemudahan bagi peneliti untuk memahami apa yang terjadi dan memudahkan untuk merencanakan kerja selanjutnya.¹⁰⁷

Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan data mengenai penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan menggunakan uraian singkat yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Langkah terakhir setelah melakukan reduksi dan penyajian data adalah menarik kesimpulan dari berbagai informasi yang diperoleh mengenai

¹⁰⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..., hlm. 338.

¹⁰⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..., hlm. 341.

penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas.

Dari tiga teknik analisis data yang sudah dijelaskan di atas, peneliti memilih data yang pokok dan membuang data yang tidak dipakai untuk memudahkan saat mengumpulkan dan mencari data selanjutnya. Kemudian data yang diperoleh disajikan dalam bentuk uraian singkat, selanjutnya disimpulkan sesuai informasi yang diperoleh terkait penelitian yang dilakukan.

F. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk mengetahui kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data dari hasil penelitian.¹⁰⁸ Dalam penelitian ini, untuk menguji keabsahan data peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Teknik triangulasi dalam menguji kredibilitas data penelitian kualitatif diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber melalui berbagai cara dan waktu.¹⁰⁹

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber merupakan uji kredibilitas data yang dilakukan dengan mengecek data sudah yang didapat dari beberapa sumber.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek data pada sumber yang sama, namun menggunakan teknik yang berbeda.

3. Triangulasi Waktu

Dilakukan dengan mengecek data di waktu yang berbeda, jika datanya berbeda maka bisa dilakukan secara berulang sampai data yang diperoleh sudah pasti.

Pada penelitian ini, peneliti memakai teknik triangulasi sumber dan teknik yang dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh guru dan orang tua siswa menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.

¹⁰⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..., hlm. 368.

¹⁰⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..., hlm. 372-374.

BAB IV
HASIL PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum SD Negeri 1 Pancasan¹¹⁰

1. Identitas SD Negeri 1 Pancasan

Nama Sekolah	: SD Negeri 1 Pancasan
NPSN	: 20302725
NSS	: 101030214023
Status Sekolah	: Negeri
Jenjang Pendidikan	: SD
Akreditasi	: B
Alamat	: Jln. Raya Pancasan No. 205 Kec. Ajibarang
Propinsi	: Jawa Tengah
Kabupaten	: Banyumas
Kecamatan	: Ajibarang
Desa/Kelurahan	: Pancasan
RT/ RW	: 6/1
Kode Pos	: 53163
Letak Geografis	: Lintang -7 Bujur 109
Telepon	: (0281) 572724
Email	: sdn1pancasan@gmail.com
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
Berdiri pada	: 1 Januari 1951
SK Pendirian Sekolah	: 421.2/026/XXI/40/85
Tanggal SK Pendirian	: 1950-07-24
SK Izin Operasional	: 421.2/026/XXI/40/85
Tanggal SK Izin Operasional	: 1985-04-01
Waktu Penyelenggaraan	: Pagi
Jumlah Gedung Sekolah	: 2 Unit
Jumlah Rombel	: 6 Rombel

¹¹⁰ Dokumentasi pada tanggal 18 Juni 2021 di ruang Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pancasan.

2. Letak Geografis SD Negeri 1 Pancasan

Desa Pancasan merupakan desa di wilayah Kecamatan Ajibarang yang memiliki jarak kurang lebih 4 km dari kota Kecamatan, 25 km dari kota Kabupaten dan berada di wilayah dataran rendah. Sebagian besar penduduk Desa Pancasan bekerja sebagai wirausaha pembuat genteng dan mayoritas warga Desa Pancasan beragama Islam. Adapun perbatasan letak geografis wilayah Desa Pancasan yaitu:

Utara : Desa Ajibarang Wetan

Timur : Desa Sawangan

Selatan: Desa Tipar

Barat : Desa Karang Bawang

Dengan demikian letak geografis Desa Pancasan cukup strategis tidak jauh dari perkotaan karena berbatasan langsung dengan Desa Ajibarang Wetan.

Sedangkan, untuk perbatasan letak geografis SD Negeri 1 Pancasan yaitu:

Utara : Rumah penduduk

Timur : Jalan raya

Selatan: Kolam renang tirta alami dan kantor kepala Desa Pancasan

Barat : Rumah penduduk

Berdasarkan letak geografis, SD N 1 Pancasan memiliki lokasi yang sangat strategi karena dekat dengan jalan raya, kantor kepala desa dan rumah-rumah penduduk.¹¹¹

3. Visi Misi SD Negeri 1 Pancasan

a. Visi

“Terwujudnya Peserta Didik yang Unggul dalam Prestasi, Berakhlak Mulia, dan Berwawasan Lingkungan”

b. Misi

- 1) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga tercapai ketuntasan belajar dan daya serap unggul.

¹¹¹ Dokumentasi pada tanggal 18 Juni 2021 di ruang Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pancasan.

- 2) Membekali keterampilan dan kecakapan hidup yang peduli lingkungan.
- 3) Menumbuhkan budaya tertib, bersih dan berbudi luhur.
- 4) Menumbuhkan penghayatan dan pengamatan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Menumbuhkan perilaku berbudi pekerti luhur sehingga menghasilkan lulusan berakhlakul karimah serta berbudaya lingkungan.

4. Struktur Pengurus dan Organisasi di SD Negeri 1 Pancasan

Adapun bagan struktur organisasi komite dan struktur organisasi sekolah di SD Negeri 1 Pancasan sebagai berikut:¹¹²

Gambar 1 Struktur Organisasi Komite Sekolah SD Negeri 1 Pancasan

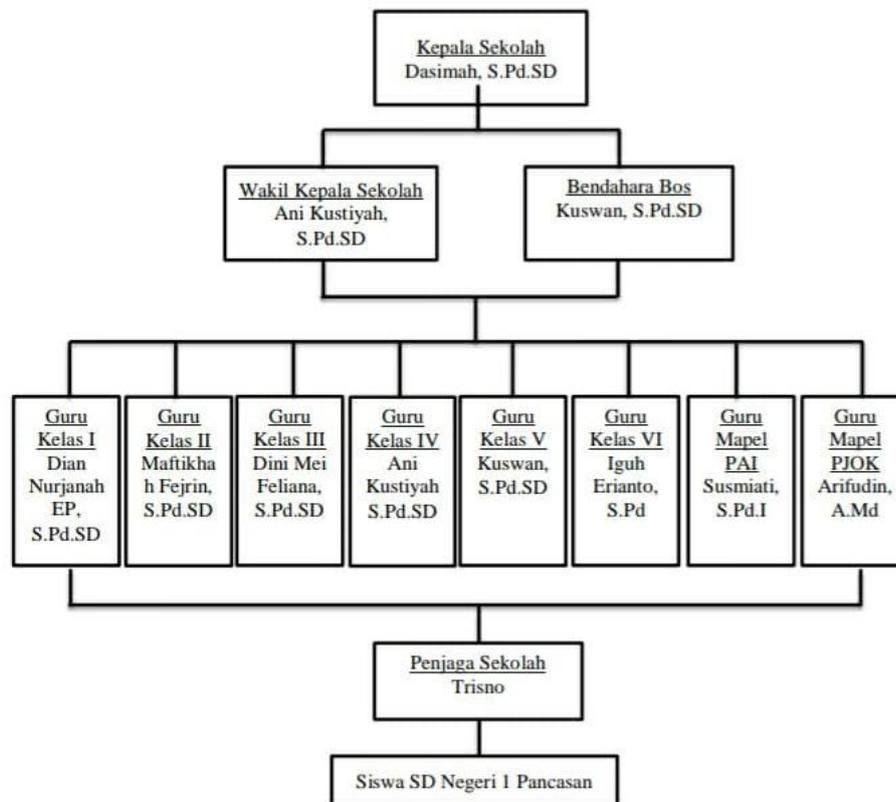


Sumber: Dokumen Sekolah SD Negeri 1 Pancasan

¹¹² Dokumentasi pada tanggal 18 Juni 2021 di ruang Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pancasan.

Gambar 2 Struktur Organisasi Sekolah SD Negeri 1 Pancasan

Tahun Ajaran 2020/2021



Sumber: Dokumen Sekolah SD Negeri 1 Pancasan

5. Keadaan Guru dan Siswa SD Negeri 1 Pancasan

a. Guru

Guru memiliki peran penting dalam membentuk potensi siswa melalui pembelajaran.¹¹³ Seorang guru memiliki tugas untuk membimbing dan mendidik siswa, sedangkan tenaga kependidikan adalah masyarakat yang mengabdikan pada dunia pendidikan. Berikut keadaan pendidik dan tenaga kependidikan di SD Negeri 1 Pancasan.¹¹⁴

¹¹³ Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika", dalam *Jurnal Pendidikan Unsika*, Vol. 3, No. 1, 2013, hlm. 35.

¹¹⁴ Dokumentasi pada tanggal 18 Juni 2021 di ruang Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pancasan.

Tabel 1 Data Guru di SD Negeri 1 Pancasan

No.	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1.	Dasimah, S.Pd.SD NIP. 19621207 198405 2 004	S1	Kepala Sekolah
2.	Ani Kustiyah, S.Pd.SD NIP. 19690220 199103 2 006	S1	Guru Kelas IV
3.	Kuswan, S.Pd.SD NIP. 19670211 200003 1 004	S1	Guru Kelas V
4.	Iguh Erianto, S.Pd NIP. 19901020 201902 1 003	S1	Guru Kelas VI
5.	Dini Mei Feliana, S.Pd.SD NIP. 19770523 200802 2 018	S1	Guru Kelas III
6.	Dian Nurjanah EP, S.Pd.SD NIP. -	S1	Guru Kelas I
7.	Maftikhah Fejrin, S.Pd.SD NIP. -	S1	Guru Kelas II
8.	Susmiati, S.Pd.I NIP. -	S1	Guru PAI
9.	Arifudin, A.Md NIP. -	D3	Guru PJOK
10.	Trisno NIP. -	SMA	Penjaga Sekolah

Sumber: Dokumen Sekolah SD Negeri 1 Pancasan

b. Siswa

Siswa ialah individu yang ikut terlibat di dalam kegiatan pembelajaran.¹¹⁵ Siswa atau peserta didik merupakan individu yang membutuhkan bimbingan untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Data siswa SD Negeri 1 Pancasan tahun ajaran 2020/2021 sebagai berikut.¹¹⁶

¹¹⁵ Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran...", hlm. 35.

¹¹⁶ Dokumentasi pada tanggal 18 Juni 2021 di ruang Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pancasan.

Tabel 2 Data Siswa di SD Negeri 1 Pancasan

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1.	Kelas I	9	10	19
2.	Kelas II	11	5	16
3.	Kelas III	20	12	32
4.	Kelas IV	19	9	28
5.	Kelas V	15	9	24
6.	Kelas VI	8	12	20
	Jumlah	73	57	130

Sumber: Dokumen Sekolah SD Negeri 1 Pancasan

6. Sarana dan Prasarana SD Negeri 1 Pancasan

Menurut Soetopo, sarana pendidikan ialah peralatan maupun perlengkapan yang dipakai dalam kegiatan pendidikan di sekolah. Sedangkan prasarana ialah fasilitas yang secara tidak langsung digunakan untuk menunjang aktivitas belajar mengajar.¹¹⁷ Melihat keadaan saat ini, maka SD Negeri 1 Pancasan memiliki sarana dan prasarana sebagai penunjang proses pembelajaran sebagai berikut.¹¹⁸

a. Data Fisik Gedung

Tabel 3 Data Fisik Gedung di SD Negeri 1 Pancasan

No.	Nama Ruang	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2.	Ruang Guru	1	Baik
3.	Ruang Kelas I	1	Rusak Ringan
4.	Ruang Kelas II	1	Rusak Ringan
5.	Ruang Kelas III	1	Baik

¹¹⁷ Miptah Parid dan Afifah Laili SA, "Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan" dalam Jurnal *Tafhim Al-'Ilmi*, Vol. 11, No. 2, 2020, hlm. 267.

¹¹⁸ Dokumentasi pada tanggal 18 Juni 2021 di ruang Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pancasan.

6.	Ruang Kelas IV	1	Baik
7.	Ruang Kelas V	1	Baik
8.	Ruang Kelas VI	1	Baik
9.	Ruang UKS	1	Baik
10.	Perpustakaan	1	Baik
11.	Mushola	1	Rusak Ringan
12.	Kamar Mandi/WC	5	Baik
13.	Gudang	1	Rusak Ringan
14.	Koperasi Sekolah	1	Baik
15.	Kantin	1	Baik

Sumber: Dokumen Sekolah SD Negeri 1 Pancasan

b. Data Perlengkapan Pendukung Proses Pembelajaran

Tabel 4 Data Perlengkapan Pendukung Proses Pembelajaran di SD Negeri 1 Pancasan

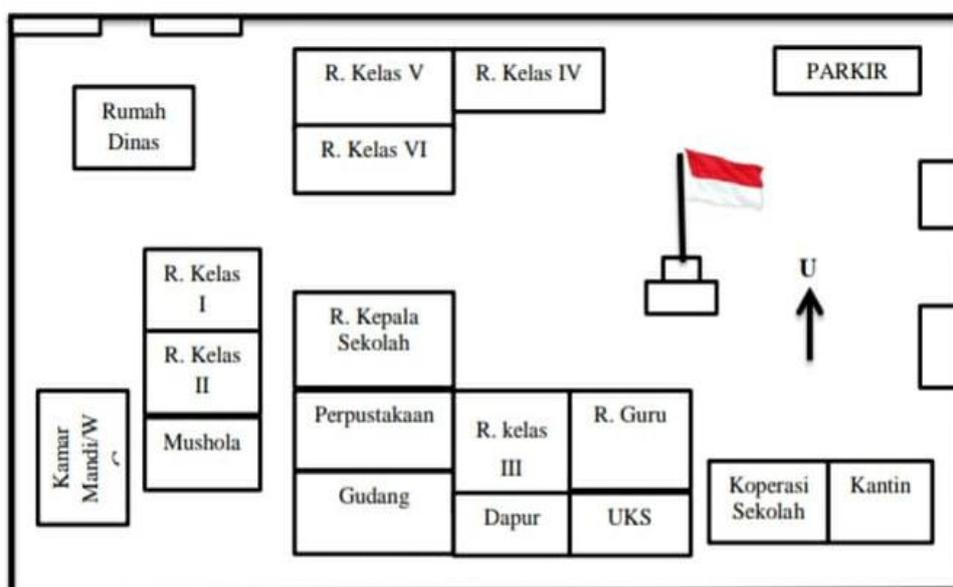
No.	Nama Ruang	Jumlah Seluruh	Jumlah dan Keadaan		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1.	Bangku Anak	53	50	3	-
2.	Kursi Anak	161	155	6	-
3.	Meja Anak	155	151	4	-
4.	Kursi Guru di Kelas	6	6	-	-
5.	Kursi Guru di Kantor	14	14	-	-
6.	Meja Guru di Kelas	6	6	-	-
7.	Meja Guru di Kantor	14	14	-	-
8.	Kursi Tamu	2 set	2 set	-	-
9.	Papan Tulis	8	8	-	-
10.	Papan Pengumuman	2	2	-	-
11.	Papan Majalah Dinding	1	1	-	-
12.	Almari	10	6	2	2
13.	Rak Buku	4	4	-	-
14.	Komputer	3	2	-	1

15.	LCD	1	1	-	-
16.	Laptop	2	2	-	-
17.	Alat PPPK	1	1	-	-
18.	Tape Recorder	1	1	-	-
19.	TV	1	-	1	-
20.	Tiang Bendera	1	1	-	-

Sumber: Dokumen Sekolah SD Negeri 1 Pancasan

7. Denah Lokasi SD Negeri 1 Pancasan

Gambar 3 Denah Lokasi SD Negeri 1 Pancasan



Sumber: Dokumen Sekolah SD Negeri 1 Pancasan

B. Hasil dan Pembahasan Terkait Penerapan Metode *Fun Learning* pada Pelaksanaan Pembelajaran Online Kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan

Penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online merupakan upaya kreatif guru untuk menciptakan suasana belajar menyenangkan bagi siswa, hal ini dilakukan oleh guru untuk mengatasi masalah yang dirasakan siswa dalam proses pembelajaran online yaitu siswa merasa bosan, kurang bersemangat dan mengalami kesulitan dalam memahami materi

pembelajaran. Berikut adalah uraian mengenai penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan.

1. Penerapan Metode *Fun Learning* pada Pelaksanaan Pembelajaran Online Kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan

Metode *fun Learning* digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran Tematik kelas 1 pada proses pembelajaran online, berikut peneliti uraikan hasil penelitian mengenai penerapan metode *fun learning* yang dilakukan guru pada pembelajaran Tematik kelas 1 dalam proses pembelajaran online, yaitu:

Pertama, hari Senin tanggal 3 Mei 2021 pada pembelajaran Tema 8 (Peristiwa Alam) Subtema 2 (Kemarau) Pembelajaran ke 1. Pada pembelajaran ini guru menggunakan metode *fun learning* untuk menjelaskan materi tentang “Aturan Menghemat Air” dalam mata pelajaran PPKn, materi pelajaran disajikan guru dalam bentuk video kartun dengan kegiatan bercerita.¹¹⁹

Kedua, hari Kamis tanggal 6 Mei 2021 pada pembelajaran Tema 8 (Peristiwa Alam) Subtema 2 (Kemarau) Pembelajaran ke 4. Pada pembelajaran ini guru menggunakan metode *fun learning* untuk menjelaskan materi tentang “Kalimat Ajakan” dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi pelajaran disajikan guru dalam bentuk video kartun dengan kegiatan bercerita.¹²⁰

Ketiga, hari Rabu tanggal 19 Mei 2021 pada pembelajaran Tema 8 (Peristiwa Alam) Subtema 3 (Penghujan) Pembelajaran ke 3. Pada pembelajaran ini guru menggunakan metode *fun learning* untuk menjelaskan materi tentang “Aturan Makan” dalam mata pelajaran PPKn, materi pelajaran disajikan guru dalam bentuk video kartun dengan kegiatan bernyanyi.¹²¹

¹¹⁹ Observasi yang dilakukan secara online di grup WhatsApp kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 3 Mei 2021.

¹²⁰ Observasi yang dilakukan secara online di grup WhatsApp kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 6 Mei 2021.

¹²¹ Observasi yang dilakukan secara online di grup WhatsApp kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 19 Mei 2021.

Keempat, hari Selasa tanggal 25 Mei 2021 pada pembelajaran Tema (Peristiwa Alam) Subtema 4 (Bencana Alam) Pembelajaran ke 2. Pada pembelajaran ini guru menggunakan metode *fun learning* untuk menjelaskan materi tentang “Ungkapan Terimakasih” dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi pelajaran disajikan guru dalam bentuk video kartun dengan kegiatan bercerita.¹²²

Kelima, hari Sabtu tanggal 29 Mei 2021 pada pembelajaran Tema 8 (Peristiwa Alam) Subtema 4 (Bencana Alam) Pembelajaran ke 6. Pada pembelajaran ini guru menggunakan metode *fun learning* untuk menjelaskan materi tentang “Kalimat Minta Tolong” dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi pelajaran disajikan dalam bentuk video kartun dengan kegiatan bercerita. Selain itu, pada pembelajaran ini guru juga menggunakan metode *fun learning* untuk menjelaskan materi tentang “Kerja Sama” dalam mata pelajaran PPKn, materi pelajaran disajikan guru dalam bentuk video kartun dengan kegiatan bernyanyi.¹²³

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru perlu melakukan persiapan agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan terkait apa saja yang perlu dipersiapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran online, beliau mengatakan:¹²⁴

“Sebelum melaksanakan pembelajaran saya biasanya membuat RPP agar memudahkan dalam melaksanakan proses pembelajaran, kegiatan yang dilakukan seperti menentukan metode yang akan digunakan, media dan materi pelajaran.”

Sebelum pembelajaran guru terlebih dahulu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran online. Pembentukan RPP merupakan langkah awal

¹²² Observasi yang dilakukan secara online di grup WhatsApp kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 25 Mei 2021.

¹²³ Observasi yang dilakukan secara online di grup WhatsApp kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 29 Mei 2021.

¹²⁴ Wawancara dengan Dian Nur Janah E.P. selaku guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 17 Juni 2021 di ruang guru.

dalam melakukan kegiatan pembelajaran karena keberhasilan proses pembelajaran juga ditentukan dari kualitas perencanaan yang sudah dibuat.

Pembelajaran online ialah kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dengan teknologi untuk memfasilitasi proses interaksi antara guru dengan siswa, media sosial dan aplikasi bisa dimanfaatkan sebagai tempat pelaksanaan pembelajaran secara online. Sebagaimana wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan, beliau mengatakan:¹²⁵

“Aplikasi yang digunakan sebagai wadah pelaksanaan proses pembelajaran online saat ini, saya hanya pakai aplikasi WhatsApp saja. Sebelumnya pernah memakai Google Classroom dan Zoom tetapi tidak efektif, sebab siswa tidak bisa ikut semua karena hp dibawa orang tua kerja. Orang tua biasanya mengeluh katanya hp kalau pagi saya bawa kerja bu. Ya sudah, untuk mengimbangi kesibukan orang tua jadi saya memakai grup WhatsApp. Semua materi saya kirim kemudian siswa akan belajar setelah orang tua pulang kerja.”

Guru memanfaatkan aplikasi *WhatsApp* sebagai tempat melaksanakan proses pembelajaran secara online. Beberapa aplikasi lain yang guru manfaatkan sebagai tempat pelaksanaan pembelajaran online seperti *Google Classroom* dan *Zoom* dianggap tidak efektif untuk digunakan pada pembelajaran online kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan, hal ini disebabkan tidak semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aplikasi tersebut karena kesibukan orang tua yang bekerja sehingga tidak bisa mendampingi siswa.

Pelaksanaan pembelajaran online yang dilaksanakan dengan jarak jauh tanpa adanya tatap muka secara langsung menyebabkan guru tidak bisa menyampaikan materi secara langsung kepada siswa, kegiatan menyampaikan materi pembelajaran pada pembelajaran online disampaikan dalam bentuk gambar, teks maupun video yang berisi penjelasan materi pembelajaran. Sebagaimana wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan terkait dalam bentuk apa materi

¹²⁵ Wawancara dengan Dian Nur Janah E.P. selaku guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 17 Juni 2021 di ruang guru.

pembelajaran yang ibu sajikan pada pembelajaran online. Beliau mengatakan:¹²⁶

“Biasanya saya pakai gambar, rekaman suara atau video. Tetapi saya lebih sering dengan video, sebab anak kelas 1 lebih senang dengan media yang audiovisual jadi bisa mendengar sekaligus melihat. Videonya biasanya saya cari di YouTube atau membuat video penjelasan materi sendiri, kalau membuat sendiri kualitas gambar yang dihasilkan jelek dan tidak jelas karena biasanya disaat mau mengirim itu susah mungkin karena kualitasnya terlalu besar jadi saya kecilkan tetapi hasil jadi tidak maksimal.”

Kegiatan transfer ilmu pengetahuan pada pembelajaran online kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan disajikan dalam bentuk gambar, rekaman suara atau video. Namun, seringkali materi yang disajikan guru adalah dalam bentuk video. Video pembelajaran yang disajikan oleh guru merupakan video penjelasan materi yang diambil dari *YouTube* atau guru yang membuatnya. Video pembelajaran merupakan media audiovisual yang diakui guru lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan melalui video siswa bisa mendengar sekaligus melihat. Selain itu, materi yang disampaikan dalam bentuk video akan membuat materi pelajaran menjadi lebih nyata untuk siswa sehingga siswa akan mudah memahami.

Sejalan dengan pendapat A. Kurniawati bahwa media dalam bentuk video membantu menyajikan hal yang nyata, walaupun tanpa disajikan dalam bentuk fisik secara langsung. Dengan memakai indera penglihatan dan pendengaran saat pembelajaran, peserta didik akan mendapatkan keuntungan dengan meningkatnya pemahaman pada materi yang dipelajari.¹²⁷

Metode *fun learning* merupakan metode yang digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kegiatan yang menyenangkan seringkali dapat membuat seseorang menjadi lebih bersemangat. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui metode *fun learning* dapat dilakukan dengan beberapa kegiatan

¹²⁶ Wawancara dengan Dian Nur Janah E.P. selaku guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 17 Juni 2021 di ruang guru.

¹²⁷ Tiara Cintiasih, “Implementasi Model Pembelajaran...”, hlm. 59.

seperti permainan, bernyanyi, bercerita, tebak kata atau tebak gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Selanjutnya, wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan diperoleh informasi terkait metode *fun learning* yang digunakan guru pada pembelajaran online. Beliau mengatakan:¹²⁸

“Saya biasa memakai metode fun learning yang bercerita dan bernyanyi yang disajikan dalam bentuk video kartun anak. Sesekali juga pakai yang tebak gambar.”

Metode *fun learning* yang diterapkan oleh guru kelas 1 pada pembelajaran online adalah bercerita dan bernyanyi yang disajikan dalam bentuk video kartun anak, namun tidak hanya video berisi materi yang disajikan dalam bentuk bercerita dan bernyanyi saja untuk beberapa pembelajaran guru juga menggunakan metode *fun learning* tebak gambar di dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana hasil observasi pada grup *WhatsApp*, terlihat video yang disajikan guru merupakan video kartun anak yang berisi penjelasan materi pembelajaran dengan bercerita atau bernyanyi.¹²⁹

Kegiatan bercerita dan bernyanyi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sebab bercerita dan bernyanyi merupakan kegiatan yang disukai anak-anak. Kegiatan pembelajaran yang disajikan berdasarkan apa yang disukai siswa tentu akan membuat siswa menjadi lebih tertarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Tandayu, bahwa secara umum sesuai dengan fitrahnya, anak lebih suka terhadap aktivitas seperti bermain, bercerita dan bernyanyi (B-C-M). Oleh karena itu, segala sesuatu yang bertolak dari sudut pandang dunia anak-anak merupakan hal yang tepat untuk diberikan kepada mereka di dalam unsur pendidikan.¹³⁰

Kegiatan bercerita seringkali lebih disukai siswa dari pada sebuah nasihat, materi pembelajaran yang disajikan melalui kegiatan bercerita

¹²⁸ Wawancara dengan Dian Nur Janah E.P. selaku guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 17 Juni 2021 di ruang guru.

¹²⁹ Observasi yang dilaksanakan secara online di grup *WhatsApp* kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 3 Mei 2021.

¹³⁰ Dewi Mulyani, dkk, “Al-Quran Literacy for..., hlm. 204.

akan tersimpan lebih lama di dalam ingatan siswa, hal ini dikarenakan sebuah cerita dapat menyentuh perasaan dan memberikan pengaruh terhadap pendengarnya. Guru dapat menggunakan kegiatan bercerita di dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari, untuk itu seorang guru harus bisa menjadi pendongeng yang baik agar sebuah cerita yang disampaikan menjadi lebih menarik. Sebagaimana pendapat Muhammad Quthb bahwa bercerita memberikan daya tarik yang menyentuh perasaan dan pengaruh terhadap jiwa anak. Manusia memiliki sifat alamiah untuk menyenangi sebuah cerita, sebuah cerita juga dapat memberikan pengaruh pada perasaan dan pikiran anak untuk memahami pesan di dalamnya dengan senang hati. Oleh sebab itu, bercerita sering dipakai sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran.¹³¹

Bernyanyi tidak dapat dipisahkan dari dunia anak-anak, melalui kegiatan bernyanyi anak bisa mengutarakan yang ada di dalam perasaannya. Pada kegiatan pembelajaran, bernyanyi bisa membuat suasana belajar menjadi menyenangkan agar siswa tidak jenuh dan bosan. Selain itu, materi pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk nyanyian juga akan lebih mudah diingat oleh siswa. Sejalan dengan pendapat Honig bahwa bernyanyi bermanfaat untuk praktik pendidikan anak sebab bersifat menyenangkan dan bisa mengatasi rasa cemas atau gelisah, serta dapat meningkatkan daya ingat anak.¹³²

Dalam menerapkan suatu metode pada proses pembelajaran tentu memerlukan persiapan yang harus dilakukan oleh seorang guru dengan tujuan agar metode yang digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan terkait apa saja yang ibu persiapkan dalam menerapkan metode *fun learning* pada pembelajaran online, beliau mengatakan:¹³³

¹³¹ Syahraini Tambak, "Metode Bercerita dalam...", hlm. 2-3.

¹³² Ridwan dan Indra Bangsawan, *Seni Bercerita, Bermain...*, hlm. 103.

¹³³ Wawancara dengan Dian Nur Janah E.P. selaku guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 17 Juni 2021 di ruang guru.

“Karena ini online jadi yang dipersiapkan berbeda dengan pembelajaran langsung, saya biasanya mencari video di YouTube yang disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.”

Pembelajaran pada masa darurat seperti pada pembelajaran online saat ini tidak dapat disamakan dengan pembelajaran tatap muka pada keadaan normal. Dengan demikian, persiapan yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan suatu metode berbeda dari biasanya yaitu dengan mencari video di *YouTube* yang disesuaikan dengan materi.

Kemudian wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan mengenai langkah-langkah penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online, beliau mengatakan:¹³⁴

“Pertama yang saya lakukan yaitu mengawali proses pembelajaran online di grup WhatsApp dengan mengucapkan salam, menyapa dan menanyakan kabar siswa. Setelah itu, saya lanjut untuk menyampaikan materi pembelajaran. Biasanya saya mengirim dalam bentuk video beserta linknya dengan tujuan memudahkan siswa dan orang tua siswa yang memori hpnya penuh, jadi jika ada yang memori penyimpanannya full masih tetap bisa menyimak materi yang saya bagikan. Kemudian, saya juga mengirimkan tugas untuk siswa sebagai evaluasi siswa materi yang sudah dipelajari selanjutnya untuk mengakhiri pembelajaran saya selalu mengingatkan siswa untuk selalu jaga kesehatan di saat pandemi seperti sekarang ini.”

Sebagaimana hasil observasi yang dilakukan peneliti pada grup *WhatsApp* kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan diketahui bahwa untuk mengawali proses pembelajaran online terlebih dahulu guru mengucapkan salam, memberikan semangat, menyapa siswa, mengajak siswa untuk berdoa, menanyakan kabar dan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan siswa, serta bertanya apakah siswa sudah membantu orang tua di rumah. Setelah mengawali pembelajaran dengan salam dan menyapa siswa, guru memberitahu siswa mengenai materi yang akan dipelajari, kemudian mengirimkan video pembelajaran dan link video *YouTube* yang berisi penjelasan materi. Guru membagikan link video dengan tujuan mempermudah siswa dan orang tua apabila memori penyimpanan di *handphone* sudah penuh.

¹³⁴ Wawancara dengan Dian Nur Janah E.P. selaku guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 17 Juni 2021 di ruang guru.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang dipelajari, kemudian siswa diberikan tugas sebagai bahan evaluasi terhadap materi yang sudah dipelajari. Selanjutnya, untuk menutup proses pembelajaran online guru mengingatkan siswa untuk tetap semangat belajar, melaksanakan sholat 5 waktu, berbuat kebaikan, dan tidak lupa guru juga mengingatkan siswa untuk menjaga kesehatan dengan tetap mematuhi protokol kesehatan.

Melalui kegiatan menyapa, menanyakan kabar, memberi semangat, dan mengingatkan siswa juga sebagai upaya guru dalam membangun interaksi dengan siswa pada setiap proses pembelajaran. Selain itu, memberikan semangat kepada siswa pada awal pembelajaran juga dilakukan guru untuk memberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti proses belajar online, sebagaimana wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan. Beliau mengatakan:

“Motivasi diberikan pada siswa dengan memberikan semangat pada saat mengawali pembelajaran. Selain itu, motivasi juga diberikan dengan pujian atau penghargaan pada siswa saat mengumpulkan tugas yaitu membalas dengan emoticon bintang atau ibu jari sebagai bentuk bahwa anak-anak hebat karena sudah mengerjakan tugas dengan baik. Siswa biasanya akan senang jika diberi apresiasi walaupun hanya dengan emoticon, apalagi untuk siswa kelas 1 anak akan senang dan semangat jika dapat bintang banyak.”

Guru memberikan motivasi kepada siswa dalam bentuk memberikan semangat pada kegiatan membuka proses pembelajaran. Selain itu, bentuk motivasi yang diberikan guru adalah melalui pujian atau penghargaan yang diberikan pada siswa saat mengumpulkan tugas melalui chat *WhatsApp*. Guru akan memberikan pujian kepada siswa atau penghargaan dalam bentuk *emoticon* bintang atau ibu jari sebagai tanda bahwa siswa hebat karena telah mengerjakan tugas dengan baik.

Kemudian wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan mengenai respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran online di grup *WhatsApp*, beliau mengatakan:¹³⁵

“Sebab ini kelas 1 jadi siswa belum memegang hp sendiri. Biasanya yang merespon orang tua siswa tetapi itu juga tidak semua merespon, mungkin karena sudah mulai sibuk bekerja. Jadi untuk absensi siswa saya ambil dari siswa yang mengumpulkan tugas, biasanya juga orang tua ada yang memintakan izin jika siswa tidak mengerjakan tugas karena sedang sakit atau izin.”

Kegiatan absensi siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan dilakukan saat siswa mengumpulkan tugas. Respon siswa merupakan tanggapan atau reaksi siswa terhadap kegiatan pembelajaran online yang dilaksanakan oleh guru di grup *WhatsApp*. Sebagaimana hasil observasi pada grup *WhatsApp* kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan bahwa yang memberikan respon terhadap aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran online adalah orang tua siswa, namun tidak semuanya memberikan respon.¹³⁶ Hal ini disebabkan, siswa belum memegang *handphone* sendiri dan masih membutuhkan bimbingan orang tua dalam mengoperasikan *handphone*. Selain itu, juga disebabkan karena kesibukan orang tua yang memiliki tanggung jawab untuk bekerja sehingga *handphone* dibawa saat bekerja.

Penerapan suatu metode pada proses pembelajaran tentu memiliki kekurangan atau hambatan, terlebih pada pelaksanaan pembelajaran online dimana proses belajar mengajar hanya dilakukan melalui aplikasi atau media sosial sebagai tempat pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Berikut wawancara dengan guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan mengenai kekurangan penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online, beliau mengatakan:¹³⁷

¹³⁵ Wawancara dengan Dian Nur Janah E.P. selaku guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 17 Juni 2021 di ruang guru.

¹³⁶ Observasi yang dilakukan secara online di grup *WhatsApp* Kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 19 Mei 2021.

¹³⁷ Wawancara dengan Dian Nur Janah E.P. selaku guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 17 Juni 2021 di ruang guru.

“Kalau kekurangan mungkin dari saya sendiri merasa sulit untuk mengetahui apakah siswa merasa senang atau tidak, karena ini pembelajaran online jadi saya tidak bisa berhadapan secara langsung dengan siswa. Selain itu, kesulitannya juga saat mencari video di YouTube yang sesuai dengan materi yang dipelajari oleh siswa dan menerapkan metode fun learning. Maksudnya tidak semua materi dengan menerapkan metode fun learning pasti ada, biasanya ada yang sesuai tapi hanya video penjelasan materi dengan ceramah.”

Kekurangan penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online kelas 1 adalah guru sulit untuk mengetahui siswa merasa senang atau tidak sebab guru dan siswa tidak bertemu secara langsung saat pembelajaran, guru juga mengaku kesulitan pada saat mencari video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari dan disajikan dengan metode *fun learning* (bercerita dan bernyanyi). Kesulitan ini disebabkan karena video pembelajaran yang menjelaskan materi yang akan dipelajari oleh siswa belum tentu semuanya tersedia dengan menerapkan metode *fun learning*. Beberapa video pembelajaran lainnya tersedia namun disajikan dengan menggunakan metode ceramah atau metode lainnya.

Terlepas dari kekurangan penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online, penerapan metode *fun learning* juga memiliki banyak kelebihan. Sebagaimana wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan, beliau mengatakan:¹³⁸

“Untuk kelebihan mungkin lebih banyak dirasakan oleh siswa melalui video kartun anak dengan bernyanyi dan bercerita tentu lebih disukai anak seperti anak kelas 1, anak akan tertarik dan merasa senang. Suasana belajar yang senang akan memudahkan siswa dalam memahami materi.”

Kelebihan penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online lebih banyak dirasakan oleh siswa. Melalui metode *fun learning* yang disajikan oleh guru dalam bentuk video kartun anak dengan bernyanyi dan bercerita memungkinkan siswa akan menjadi lebih tertarik dan merasa senang. Video pembelajaran yang disajikan dengan menarik tentu akan

¹³⁸ Wawancara dengan Dian Nur Janah E.P. selaku guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 17 Juni 2021 di ruang guru.

menciptakan perasaan senang dan semangat pada siswa sehingga membantu siswa untuk memahami materi. Sebagaimana wawancara bersama ibu Rini selaku orang tua dari Restu Dwi Sentosa siswa kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan, beliau mengatakan:¹³⁹

“Anak saya lebih tertarik dan bersemangat mau menyimak video itu karena baginya itu lebih menarik, karena juga disajikan dengan video kartun anak. Anak juga lebih fokus saat menyimak dan lebih paham materinya, juga terkadang mau mengerjakan tugas sendiri tapi tetap saya bimbing. Dari pada video yang berisi penjelasan materi tanpa bernyanyi dan bercerita biasanya anak tidak mau menyimak dan terlihat seperti malas mungkin karena tidak tertarik.”

Kemudian ditambahkan wawancara bersama ibu Pujiati orang tua dari Renita Putri Aulia Safana siswa kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan, beliau mengatakan:¹⁴⁰

“Anak lebih tertarik dan senang untuk menyimak videonya, selain itu juga fokus dan lebih tenang saat menonton video sampai selesai. Menurut saya mungkin karena disajikan dalam bentuk kartun jadi anak lebih bersemangat untuk belajar, selain itu video mendongeng dan bernyanyi yang ibu guru kirim di grup juga sesuai dengan kesukaan anak-anak jadi anak lebih paham materinya.”

Menurut wali siswa, penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online membuat siswa menjadi lebih tertarik dan merasa senang dalam proses pembelajaran, video pembelajaran yang disajikan dengan menarik untuk siswa membuat siswa menjadi lebih fokus, bersemangat, dan tenang dalam menyimak video pembelajaran sehingga memudahkan siswa saat memahami materi.

Selain itu, keberhasilan penerapan metode *fun learning* juga dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, sebagaimana wawancara dengan guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan terkait apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online. Beliau mengatakan:¹⁴¹

¹³⁹ Wawancara dengan Rini selaku orang tua dari Restu Dwi Sentosa siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 29 Mei 2021 melalui video call dari aplikasi *WhatsApp*.

¹⁴⁰ Wawancara dengan Pujiati selaku orang tua dari Renita Putri Aulia Safana siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan melalui chat *WhatsApp* pada tanggal 29 Mei 2021.

¹⁴¹ Wawancara dengan Dian Nur Janah E.P. selaku guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 17 Juni 2021 di ruang guru.

“Iya dapat dikatakan tercapai, terbukti dari hasil belajar siswa yang hampir semua siswa berhasil mencapai KKM. Tetapi kembali lagi karena ini pembelajaran online jadi guru tidak bisa bertemu dan melihat langsung saat siswa mengerjakan tugas. Jadi tidak tahu siapa yang mengerjakan tugas siswa, apakah siswa sendiri atau justru orang tua yang mengerjakannya.”

Penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online dapat dikatakan berhasil sebab dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, hal ini dilihat dari hasil belajar siswa yang hampir seluruhnya mencapai KKM. Namun, menurut guru kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan hasil belajar siswa belum dapat dikatakan murni hasil kerja dari siswa sendiri. Hal ini dikarenakan, guru tidak dapat bertemu secara langsung dan melihat siswa pada saat mengerjakan tugas. Sebagaimana pendapat kepala sekolah SD Negeri 1 Pancasan mengenai pelaksanaan pembelajaran online beliau mengatakan bahwa hasil belajar siswa tidak bisa dikatakan murni hasil dari siswa, hal ini dikarenakan guru tidak bisa mengawasi siswa saat proses belajar berlangsung.

Dari uraian di atas, diketahui bahwa langkah-langkah penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online melalui grup *WhatsApp* kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan yaitu:

- a. Pendidik mengelola kelas melalui aplikasi yang digunakan, sebagaimana mengelola kelas pada pembelajaran tatap muka.

Mengelola kelas merupakan kegiatan menciptakan kondisi belajar yang optimal. Seorang guru harus menguasai keterampilan mengelola kelas yang baik, karena melalui pengelolaan kelas yang baik akan menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan baik di dalam proses pembelajaran.

Kegiatan mengelola kelas pada proses pembelajaran online yang dilaksanakan di grup *WhatsApp* kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan sudah dilakukan guru dengan baik sebagaimana mengelola kelas pada pembelajaran tatap muka. Kegiatan mengelola kelas dilakukan dengan memberikan perhatian kepada siswa secara merata selama proses pembelajaran, guru juga menunjukkan sikap tanggap terhadap

pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh orang tua siswa melalui grup *WhatsApp*, kemudian guru juga memberikan petunjuk yang jelas mengenai pelaksanaan pembelajaran maupun tugas yang diberikan kepada siswa.

- b. Pendidik memotivasi dan memberikan semangat kepada peserta didik.

Motivasi diberikan kepada siswa sebagai bentuk dorongan agar siswa termotivasi untuk belajar. Guru dapat menerapkan banyak cara dalam memberikan motivasi kepada siswa seperti memberikan semangat, penghargaan, hadiah, memberikan pujian, nilai atau hukuman.

Kegiatan memberikan motivasi dan semangat kepada siswa sudah dilakukan guru dengan baik, memotivasi siswa dilakukan guru dengan memberikan semangat pada saat proses pembelajaran, dan pujian atau penghargaan pada siswa dalam bentuk *emoticon* yang diberikan guru sebagai jawaban saat siswa mengumpulkan tugas melalui chat *WhatsApp*.

- c. Pendidik menjelaskan materi pembelajaran melalui rekaman audio dan video kreatif.

Pada proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Guru yang kreatif dapat menciptakan suasana belajar yang tidak membuat siswa menjadi jenuh dan bosan, terlebih pada proses pembelajaran online saat ini dimana siswa lebih banyak belajar di rumah. Hal ini cenderung membuat siswa menjadi bosan karena tidak bisa bertemu dengan teman-temannya. Oleh sebab itu, guru harus berusaha maksimal agar materi yang disampaikan dapat menarik minat belajar siswa dan tidak membuat siswa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran online.

Pada pelaksanaan pembelajaran di grup *WhatsApp* kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan materi pembelajaran disajikan guru dalam bentuk video yang berisi penjelasan materi yang akan dipelajari siswa. Video

pembelajaran disajikan guru dengan menerapkan metode *fun learning* bercerita dan bernyanyi dalam bentuk video kartun anak. Penyajian materi dalam bentuk video kartun anak lebih disukai siswa karena terlihat menarik dan sesuai dengan apa yang disukainya.

d. Pendidik memberikan tugas kepada peserta didik.

Pada kegiatan akhir pembelajaran guru memberikan tugas melalui grup *WhatsApp* sebagai bahan evaluasi terhadap materi yang sudah dipelajari siswa. Dalam memberikan tugas siswa, guru juga menyesuaikan dengan materi yang telah dipelajari oleh siswa. Guru biasanya memerintahkan siswa untuk mengerjakan kegiatan evaluasi pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dan tugas pembuatan karya sederhana. Kegiatan mengumpulkan tugas dilakukan dengan video atau foto yang dikirim chat *WhatsApp* kepada guru.

Penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan terdapat kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan dari penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online adalah guru mengaku sulit untuk mengetahui siswa merasa senang atau tidak dalam proses belajar sebab guru tidak dapat bertemu secara langsung dengan siswa. Selain itu, kekurangan dari penerapan metode *fun learning* adalah guru mengalami kesulitan dalam mencari video di *YouTube* yang sesuai dengan materi pembelajaran dan menerapkan metode *fun learning*. Kesulitan ini dikarenakan semua materi yang akan dipelajari siswa dengan menerapkan metode *fun learning* belum tentu tersedia seluruhnya. Sedangkan untuk kelebihan penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online lebih banyak dirasakan oleh siswa dalam proses belajar, diantaranya siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat untuk menyimak video pembelajaran, siswa merasa senang, tenang dan fokus dalam menyimak video pembelajaran, serta memberi kemudahan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

Penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan yang dilaksanakan melalui aplikasi *WhatsApp*

belum dapat sepenuhnya dikatakan berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sebab proses pembelajaran yang berlangsung belum dapat memenuhi ciri-ciri pembelajaran yang menyenangkan menurut Konsep Pembelajaran Berbasis *Edutainment*. Berikut peneliti uraikan lebih detail hasil penelitian sesuai ciri-ciri pembelajaran yang menyenangkan menurut teori *edutainment*, yaitu:

a. Tenang

Materi pembelajaran yang disajikan guru dalam video kartun anak dengan bercerita dan bernyanyi membuat siswa tenang dan diam saat menyimak video pembelajaran, menurut orang tua siswa hal ini disebabkan karena video pembelajaran disajikan sesuai dengan apa yang disukai oleh siswa dan dikemas seperti film kartun anak yang ada di *TV* sehingga saat memutar video pembelajaran yang diberikan oleh guru siswa terlihat tenang dan fokus menyimak video pembelajaran dari awal sampai selesai seakan-akan mereka sedang menonton film namun sebenarnya sedang belajar.

b. Tidak ada tekanan

Pelaksanaan proses pembelajaran online yang sering dilakukan di rumah akibat adanya pandemi *Covid-19* membuat siswa menjadi lebih senang bermain dan malas untuk belajar. Hal ini membuat orang tua menjadi lebih sering harus memaksa siswa untuk belajar dan mengerjakan tugas, menurut hasil wawancara dengan orang tua siswa menunjukkan bahwa anak seringkali lebih memilih bermain dari pada belajar sehingga orang tua terpaksa harus memaksa dan seringkali marah akibat siswa yang sulit diatur untuk belajar dan mengerjakan tugas dari guru. Adanya paksaan atau tekanan dari orang tua agar siswa mau mengikuti proses pembelajaran online menggambarkan ciri pembelajaran yang tidak menyenangkan.

c. Aman

Kondisi atau suasana yang aman pada proses pembelajaran kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan di masa pandemi *Covid-19* dapat dilihat dari

pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan melalui aplikasi *WhatsApp*, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh ini merupakan upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang aman bagi siswa di tengah masa pandemi *Covid-19*.

d. Pembelajaran dikemas menarik

Pada proses pembelajaran online dengan menerapkan metode *fun learning* di kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan, materi pelajaran disajikan guru dalam bentuk video kartun anak bercerita dan bernyanyi melalui grup *WhatsApp*. Video pembelajaran yang disajikan guru dalam bentuk dongeng (bercerita) dan bernyanyi mengemas video pembelajaran seperti film anak, hal ini tentu sangat disukai oleh siswa sebab dianggap tidak membosankan dan sesuai dengan apa yang disukainya.

Menurut hasil wawancara dengan orang tua siswa diketahui bahwa siswa lebih tertarik dan merasa senang saat menyimak video pembelajaran yang diberikan guru dengan menerapkan metode *fun learning* sebab video pembelajaran disajikan seperti film kartun anak, dari pada video pembelajaran yang disajikan guru hanya dengan metode ceramah dimana siswa seringkali merasa bosan dan tidak mau untuk menyimak.

e. Menumbuhkan minat belajar

Minat belajar merupakan ketertarikan atau rasa senang siswa untuk belajar mengenai materi yang dipelajari, menurut orang tua siswa melalui video pembelajaran yang disajikan guru dengan metode *fun learning* mengemas video pembelajaran menjadi lebih menarik seperti film kartun anak. Hal tersebut membuat siswa menjadi tertarik untuk menyimak sampai selesai, selain itu menurut orang tua siswa video materi yang disajikan guru juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa sebab setelah menyimak materi yang diberikan oleh guru biasanya siswa banyak bertanya terkait materi yang sudah dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang disajikan guru

dengan metode *fun learning* memunculkan rasa ingin tahu serta menumbuhkan ketertarikan siswa untuk mengetahui lebih dalam terkait materi yang sudah dipelajari. Oleh karena itu, orang tua harus dapat menjelaskan hal yang ingin diketahui oleh siswa dengan bahasa yang mudah dimengerti.

f. Peserta didik terlibat penuh

Pelaksanaan pembelajaran online melalui grup *WhatsApp* membuat guru tidak dapat mengawasi atau memantau siswa secara langsung, sehingga di dalam proses pembelajaran online yang seringkali dilakukan di rumah mengharuskan orang tua untuk selalu mengawasi dan mendampingi siswa di dalam proses pembelajaran online. Namun, hal ini membuat siswa seringkali kurang memiliki rasa kurang patuh dan kurang takut terhadap orang tuanya saat disuruh untuk mengerjakan tugas, selain itu siswa juga lebih senang bermain dari pada mengerjakan tugas. Menurut hasil wawancara dengan orang tua siswa bahwa di dalam proses pembelajaran anak terkadang tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, seringkali mereka lebih memilih untuk bermain.

g. Peserta didik memperhatikan materi yang diberikan pendidik

Pembelajaran yang disajikan dengan metode *fun learning* bercerita dan bernyanyi dalam bentuk video kartun anak membuat siswa menjadi senang dan bersemangat untuk melihat, mendengarkan dan memperhatikan materi yang diberikan guru melalui grup *WhatsApp*. Sebagaimana yang disampaikan oleh wali siswa bahwa video pembelajaran yang disajikan dengan bentuk kartun sesuai apa yang disukai oleh anak-anak sehingga membuat siswa menjadi terlihat lebih bersemangat untuk melihat dan memperhatikan video pembelajaran yang diberikan oleh guru, hal tersebut dibuktikan dengan sikap siswa yang fokus dan mau menyimak video pembelajaran dari awal sampai selesai, serta siswa yang seringkali banyak bertanya setelah menyimak video pembelajaran. Menurut orang tua siswa hal tersebut dikarenakan

video pembelajaran dikemas seperti film kartun anak sehingga membuat anak tertarik dan secara tidak sadar mereka sudah mempelajari materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

h. Lingkungan belajar yang menarik

Lingkungan belajar yang menarik seperti pencahayaan yang terang atau tempat duduk yang diatur leluasa untuk siswa dapat bergerak membuat siswa menjadi lebih nyaman untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga suasana belajar yang menyenangkan dapat diciptakan. Menurut orang tua siswa bahwa saat akan belajar biasanya orang tua membiarkan siswa untuk memilih akan belajar dimana dan memberikan ruang yang cukup dengan pencahayaan yang terang agar siswa merasa nyaman saat belajar.

i. Bersemangat

Video pembelajaran yang disajikan menarik dengan menerapkan metode *fun learning* membuat siswa menjadi lebih bersemangat untuk menyimak video pembelajaran dari awal sampai akhir, menurut hasil wawancara dengan orang tua siswa diketahui bahwa siswa lebih senang dan bersemangat untuk menyimak video yang disajikan dengan metode *fun learning*. Selain itu, menurut orang tua siswa biasanya siswa juga semangat untuk ikut bernyanyi dan mengulang-mengulang nyanyian yang terdapat pada video pembelajaran setelah proses belajar selesai.

j. Gembira

Gembira merupakan suasana hati yang merasa senang, suka, atau bahagia. Untuk mengetahui siswa merasa gembira pada proses pembelajaran online melalui penerapan metode *fun learning* dapat dilihat dari respon atau aktivitas siswa pada proses pembelajaran, menurut orang tua siswa dalam menyimak video pembelajaran dengan kartun anak lebih disukai dan disenangi oleh siswa sehingga siswa mau dan bersemangat untuk memperhatikan video pembelajaran dari

awal sampai akhir, seperti sikap anak yang senang mengulang nyanyian yang ada di dalam video.

k. Fokus dalam menyimak materi yang diberikan pendidik

Aktivitas siswa yang fokus saat menyimak materi pembelajaran dapat dilihat dari sikap siswa yang tenang dalam mendengarkan, melihat dan menyimak video pembelajaran dari awal sampai selesai. Menurut hasil wawancara dengan orang tua siswa bahwa saat menyimak materi pembelajaran yang disajikan guru dalam bentuk video, siswa terlihat tenang dan fokus untuk menyimak dari awal sampai video selesai. Selain itu, siswa juga ikut menyanyi dan mengulang kata atau kalimat yang terdapat pada video pembelajaran.

Video pembelajaran yang disajikan oleh guru juga berisi latihan soal dan pembahasan untuk mengarahkan siswa agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar, hal ini memberi kemudahan bagi siswa untuk lebih dapat memahami materi yang sedang dipelajari pada proses pembelajaran online dan saat mengerjakan tugas.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan belum sepenuhnya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini disebabkan karena di dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh, siswa mendapatkan tekanan atau paksaan dari orang tua untuk belajar, dan siswa belum sepenuhnya ikut terlibat di dalam proses pembelajaran seperti mengerjakan tugas dari guru seringkali orang tua yang mengerjakan.

Keberhasilan penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan dibuktikan dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, keberhasilan ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang hampir seluruhnya mencapai batas KKM. Namun, hasil belajar siswa masih belum dapat dikatakan murni hasil dari siswa sebab dalam pelaksanaan pembelajaran online guru tidak bisa memantau siswa saat proses belajar dan mengerjakan tugas secara langsung sehingga

sulit untuk menentukan apakah siswa yang mengerjakan tugasnya sendiri atau orang tua yang mengerjakan.

2. Kelebihan dan kelemahan Pelaksanaan Pembelajaran Online di SD Negeri 1 Pancasan

Fenomena yang terjadi pada masa pandemi *Covid-19* memaksa setiap sekolah untuk menggeser pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yang awalnya dilaksanakan secara tatap muka di sekolah kini harus dilaksanakan secara online. Proses pembelajaran yang mengalami perubahan secara cepat ini, tentunya menjadi sesuatu hal yang baru tak terkecuali bagi guru, siswa maupun orang tua siswa di SD Negeri 1 Pancasan.

Setiap kebijakan yang dibuat tentu memiliki alasan dan tujuan dibentuknya kebijakan tersebut. Kebijakan pembelajaran online yang merubah kegiatan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran online mendapatkan respon yang beragam dari banyak pihak. Berikut wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 1 Pancasan mengenai pelaksanaan pembelajaran online, beliau mengatakan:¹⁴²

“Menurut saya tidak efektif karena pembelajaran online hanya dapat menyampaikan informasi dari satu arah saja, guru tidak bisa bertatap muka secara langsung sehingga kesulitan untuk mengawasi aktivitas siswa dalam belajar dan tidak dapat mentransfer kemampuan guru dalam membentuk sikap dan karakter siswa. Selain itu, siswa menjadi lebih banyak bermain hp dari pada belajar. Hasil belajar siswa juga tidak bisa dikatakan murni hasil dari siswa karena guru tidak bisa melihat secara langsung siapa yang mengerjakan, sebab seringkali yang mengantar tugas ke sekolah adalah orang tua dari siswa. Ketika guru bertanya dimana siswanya, orang tua menjawab anak sedang pergi bermain atau sedang bermain game online di hp.”

Pelaksanaan pembelajaran online dikatakan tidak efektif dikarenakan kegiatan pembelajaran hanya dapat disampaikan dari satu arah saja, pembelajaran online membuat guru sulit untuk mengawasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga mengaku kesulitan dalam memberikan penilaian terhadap hasil belajar siswa sebab tidak dapat

¹⁴² Wawancara dengan Dasimah selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 18 Juni 2021 di ruang guru.

memantau siswa secara langsung sehingga hasil belajar siswa masih diragukan. Pembelajaran online yang dilakukan dengan pemanfaatan alat komunikasi seperti *handphone* membuat siswa menjadi lebih sering bermain game online dari pada untuk belajar.

Siswa kelas 1 merupakan siswa yang dapat dibilang sebagai siswa baru pada jenjang pendidikan sekolah dasar sehingga kesan pertama terhadap guru dan lingkungan pendidikan dianggap penting, namun akibat proses belajar mengajar yang dilaksanakan secara online ini membuat siswa tidak dapat memperoleh secara penuh kesan pertamanya terhadap lingkungan pendidikan yang baru baginya. Hal ini disampaikan oleh guru kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan, beliau mengatakan:¹⁴³

“Menurut saya kurang efektif, terlebih untuk kelas 1 siswa yang tergolong baru masuk ke sekolah dasar jadi kesan pertama yang didapat sangat penting. Kesan pertama dengan guru, teman dan lingkungan belajar yang baru, tetapi karena pembelajaran online jadi tidak bisa sepenuhnya dirasakan. Selain itu, pembelajaran online juga memiliki banyak kendala seperti sinyal yang seringkali tidak stabil. Kesibukan orang tua di rumah dan siswa yang susah diatur juga seringkali diakui membuat orang tua menjadi kurang sabar dalam mendampingi putra-putrinya dalam belajar.”

Menurut guru kelas 1, pelaksanaan pembelajaran online dianggap masih kurang efektif. Hal ini mengingat banyaknya kendala yang harus dihadapi seperti kekuatan jaringan internet yang tidak stabil, sebab pembelajaran online yang dilaksanakan tanpa tatap muka antara guru dan siswa sangat bergantung pada kekuatan jaringan internet yang ada, sehingga apabila kekuatan jaringan internet tidak stabil tentu akan sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran online. Keterlibatan orang tua pada pelaksanaan pembelajaran online juga sangat dibutuhkan untuk mendampingi siswa saat belajar di rumah, namun seringkali wali siswa kurang mampu menahan emosinya dalam membimbing putra-putrinya pada proses belajar online. Kejadian ini diakui orang tua karena

¹⁴³ Wawancara dengan Dian Nur Janah E.P. selaku guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 17 Juni 2021 di ruang guru.

kesibukannya dan siswa yang seringkali sulit diatur atau sulit disuruh untuk belajar sehingga membuat orang tua marah.

Selanjutnya wawancara bersama ibu Rini selaku orang tua Restu Dwi Sentosa siswa kelas 1 SD Negeri 1 Pancaan mengenai pelaksanaan pembelajaran online, beliau mengatakan:¹⁴⁴

“Kalau saya sebagai orang tua lebih memilih anak belajar di sekolah sebab dari kekurangan saya sendiri tidak pasti semua materi yang dipelajari saya tahu, anak juga biasanya lebih senang bermain dari pada disuruh belajar lagi setelah belajar online jadi saya biasanya marah dan stress karena anak susah untuk diatur juga materi pelajaran yang susah bagi saya.”

Kemudian wawancara bersama ibu Pujiati wali dari Renita Putri Aulia Safana siswa kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan mengenai pelaksanaan pembelajaran online, beliau mengatakan:¹⁴⁵

“Menurut saya belum berjalan dengan baik karena tidak semua orang tua bisa memahami materi yang guru berikan jadi saya juga sering Google atau minta bantuan kepada saudara saya yang tahu materi tersebut. Walaupun saya tidak bekerja, tetapi saya punya anak kecil jadi terkadang bingung bagi waktunya dan kasian juga kakaknya kalau harus diganggu adiknya saat belajar jadi menurut saya belajar di sekolah jauh lebih baik.”

Menurut orang tua siswa, pelaksanaan pembelajaran online dianggap belum berjalan dengan baik. Orang tua siswa lebih memilih putra-putrinya untuk belajar di sekolah dengan bimbingan guru dari pada belajar online di rumah. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan orang tua terhadap materi pembelajaran sehingga kesulitan dalam mendampingi putra-putrinya dalam belajar. Siswa yang lebih suka bermain dari pada belajar dan susah diatur membuat orang tua menjadi mudah marah dan stress menghadapi siswa pada saat proses belajar. Selain itu, kesibukan orang tua dalam mengurus pekerjaan rumah tangga juga membuat orang tua bingung dalam membagi waktu untuk mendampingi putra-putrinya pada proses belajar online.

¹⁴⁴ Wawancara dengan Rini selaku orang tua dari Restu Dwi Sentosa siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 29 Mei 2021 melalui video call dari aplikasi *WhatsApp*.

¹⁴⁵ Wawancara dengan Pujiati selaku orang tua dari Renita Putri Aulia Safana siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan melalui chat *WhatsApp* pada tanggal 29 Mei 2021.

Dari uraian di atas diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran online yang dilaksanakan tanpa adanya persiapan yang matang baik dari sekolah, siswa dan orang tua membuat pelaksanaan proses pembelajaran menjadi kurang maksimal. Pelaksanaan pembelajaran online dianggap masih kurang efektif mengetahui banyaknya kendala yang harus dihadapi. Pelaksanaan pembelajaran online memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan yang dihadapi baik oleh guru, siswa maupun orang tua siswa tak terkecuali di SD Negeri 1 Pancasan. Berikut adalah kelebihan dan kelemahan pelaksanaan pembelajaran online di SD Negeri 1 Pancasan, yaitu:

a. Kelebihan Pelaksanaan Pembelajaran Online di SD Negeri 1 Pancasan

Pelaksanaan pembelajaran online yang diterapkan secara tiba-tiba akibat adanya pandemi *Covid-19* memberikan pengalaman baru baik untuk guru, siswa maupun orang tua siswa di SD Negeri 1 Pancasan. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang berbeda dari sebelumnya tentunya memberikan pengetahuan maupun pengalaman yang baru dan berbeda dari pembelajaran tatap muka. Sebagaimana wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 1 Pancasan, mengenai kelebihan pelaksanaan pembelajaran online beliau mengatakan:¹⁴⁶

“Pembelajaran online memberikan ilmu baru bagi guru tentang pemanfaatan media sosial sebagai tempat pelaksanaan pembelajaran, guru menjadi lebih tahu kemajuan teknologi sekarang, pembelajaran online juga menuntut guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar agar siswa tidak bosan saat belajar di rumah.”

Menurut kepala sekolah SD Negeri 1 Pancasan, pelaksanaan pembelajaran online memberikan ilmu pengetahuan yang baru bagi guru mengenai pemanfaatan media sosial sebagai wadah pelaksanaan pembelajaran. Hal ini membuat guru menjadi lebih melek terhadap perkembangan teknologi, pelaksanaan pembelajaran online yang

¹⁴⁶ Wawancara dengan Dasimah selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 18 Juni 2021 di ruang guru.

dilaksanakan tanpa muka juga membuat guru menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa.

Selanjutnya, wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan, beliau mengatakan:¹⁴⁷

“Kalau bagi saya, pembelajaran online memberi ilmu baru jadi banyak hal-hal baru yang dipelajari seperti menggunakan media sosial dalam pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran lebih singkat jadi tidak memakan waktu banyak, juga dapat dilaksanakan dimana saja tidak harus di sekolah. Selain itu, interaksi saya sebagai guru dengan siswa dan orang tua siswa juga menjadi lebih sering.”

Menurut guru kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan, pembelajaran online memberikan hal-hal baru untuk dipelajari seperti dalam penggunaan media sosial sebagai wadah pelaksanaan proses belajar mengajar. Kelebihan lain yang dirasakan adalah lamanya waktu pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih singkat dan dapat dilakukan dimana saja atau tidak terikat dalam satu tempat seperti di sekolah. Pelaksanaan pembelajaran online yang dilakukan secara jarak jauh juga menciptakan proses interaksi yang lebih sering antara guru, siswa dan orang tua siswa yang berperan sebagai pendamping selama pelaksanaan pembelajaran online. Proses interaksi yang dilakukan ini digunakan guru untuk mengetahui perkembangan siswa selama pembelajaran online diterapkan.

Kelebihan pelaksanaan pembelajaran online juga ikut dirasakan oleh wali siswa yang ikut aktif berperan saat mendampingi siswa selama pembelajaran yang sering kali dilaksanakan di rumah, berikut adalah wawancara bersama ibu Rini selaku orang tua dari Restu Dwi Sentosa siswa kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan, beliau mengatakan:¹⁴⁸

“Karena anak belajar di rumah jadi saya tidak perlu untuk mengantar anak ke sekolah, saya juga jadi bisa tau gimana perkembangan anak saya dan bisa mengawasinya saat belajar.”

¹⁴⁷ Wawancara dengan Dian Nur Janah E.P. selaku guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 17 Juni 2021 di ruang guru.

¹⁴⁸ Wawancara dengan Rini selaku orang tua dari Restu Dwi Sentosa siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 29 Mei 2021 melalui video call dari aplikasi *WhatsApp*.

Kemudian wawancara bersama ibu Pujiati sorang tua Renita Putri Aulia Safana siswa kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan mengenai kelebihan pelaksanaan pembelajaran, beliau mengatakan:¹⁴⁹

“Saya jadi bisa memantau anak saat belajar dan tahu perkembangannya.”

Kelebihan yang ikut dirasakan orang tua siswa dari pelaksanaan pembelajaran online adalah menghemat waktu dan tenaga sebab tidak perlu mengantar putra-putrinya ke sekolah, pembelajaran online yang sering kali dilakukan di rumah dengan pendampingan orang tua memberikan kesempatan yang lebih kepada orang tua siswa untuk dapat mengawasi dan mengetahui perkembangan putra-putrinya pada proses belajar.

Dari uraian di atas maka diketahui kelebihan pelaksanaan pembelajaran online di SD Negeri 1 Pancasan yaitu memberikan ilmu baru mengenai pemanfaatan media sosial yang dapat digunakan sebagai tempat pelaksanaan proses pembelajaran, guru menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, waktu pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih singkat dan tidak terikat oleh ruang sehingga bebas dilaksanakan dimana saja, interaksi antara guru, siswa dan wali siswa menjadi lebih sering. Pelaksanaan pembelajaran online juga menghemat waktu dan tenaga orang tua sebab tidak perlu mengantar putra-putrinya ke sekolah, orang tua dapat mengawasi dan mengetahui perkembangan putra-putrinya selama belajar.

b. Kelemahan Pelaksanaan Pembelajaran Online di SD Negeri 1 Pancasan

Pembelajaran online yang dilaksanakan secara tiba-tiba tanpa adanya persiapan memberikan kendala dalam proses pembelajaran yang dirasakan oleh guru, siswa maupun orang tua siswa yang ikut andil dalam mendampingi dan membimbing siswa. Kendala atau faktor penghambat yang ditemukan merupakan wujud dari kelemahan

¹⁴⁹ Wawancara dengan Pujiati selaku orang tua dari Renita Putri Aulia Safana siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan melalui chat *WhatsApp* pada tanggal 29 Mei 2021.

pelaksanaan pembelajaran online, hal ini menyebabkan pelaksanaan pembelajaran online tidak dapat berjalan dengan lancar.

Sebagaimana wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 1 Pancasan mengenai kelemahan pelaksanaan pembelajaran online, beliau mengatakan:¹⁵⁰

“Tentunya kesibukan orang tua karena di sini mayoritas orang tua siswa bekerja jadi tidak bisa mendampingi siswa saat belajar, kendala sinyal sebab tidak semua rumah siswa berada pada lokasi yang sinyalnya bagus, masih ada beberapa siswa yang tidak memiliki handphone selain itu juga tidak semua orang tua siswa bisa menggunakan handphone. Sinyal yang susah juga masalah yang dirasakan guru sehingga saat mengirim materi mengalami kesulitan.”

Peran orang tua dalam mendampingi dan membimbing siswa pada pelaksanaan pembelajaran online sangat dibutuhkan namun akibat kesibukan orang tua khususnya di SD Negeri 1 Pancasan dimana mayoritas orang tua siswa memiliki tanggung jawab untuk bekerja menyebabkan mereka tidak dapat mendampingi putra-putrinya dalam proses belajar online. Lokasi rumah siswa tidak semua memiliki jaringan internet yang bagus, selain itu beberapa orang tua siswa ada yang masih belum memiliki *handphone* dan tidak sedikit juga orang tua siswa yang tidak dapat mengoperasikan *handphone*. Hal ini tentu akan sangat berpengaruh terhadap kelancaran proses pembelajaran online mengingat seluruh kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti *handphone*.

Sedangkan dari pihak guru faktor penghambat yang dirasakan dalam pelaksanaan pembelajaran online adalah jaringan internet yang tidak stabil sering kali membuat guru kesulitan dalam mengirim materi pembelajaran. Sebagaimana wawancara dengan guru kelas 1 SD

¹⁵⁰ Wawancara dengan Dasimah selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 18 Juni 2021 di ruang guru.

Negeri 1 Pancasan mengenai kelemahan pelaksanaan pembelajaran online, beliau mengatakan:¹⁵¹

“Karena ini pembelajaran online jadi semua bergantung pada jaringan internet, seringkali kekuatan sinyal yang lemah menjadi salah satu kendala dalam pelaksanaan pembelajaran online. Saya sebagai guru juga sulit untuk memberikan nilai pada siswa, sebab pembelajaran tidak tatap muka jadi tidak bisa memantau siswa dalam proses belajar.”

Pembelajaran online dilaksanakan dengan memanfaatkan jaringan internet untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada siswa dimana guru dan siswa tidak dapat bertemu secara langsung. Oleh sebab itu, proses pembelajaran sangat bergantung pada kualitas jaringan internet namun seringkali jaringan internet yang kurang stabil menjadi faktor penghambat yang juga dialami oleh guru kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan dalam pelaksanaan pembelajaran online. Pembelajaran online yang dilaksanakan tanpa tatap muka juga membuat guru mengalami kesulitan dalam memberikan penilaian terhadap hasil belajar siswa, ini disebabkan guru tidak dapat mengawasi atau memantau aktivitas belajar siswa secara langsung.

Selanjutnya wawancara bersama ibu Rini selaku orang tua dari Restu Dwi Sentosa siswa kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan , mengenai kelemahan pelaksanaan pembelajaran online beliau mengatakan:¹⁵²

“Biasanya sinyal yang kadang ada kadang juga hilang jadi lama saat mendownload video materi dari guru, seperti yang tadi saya sampaikan tidak semua materi pelajaran saya tahu jadi kadang saya bingung dalam mendampingi anak belajar dan tidak jarang kesusahan dalam mengajari anak mengerjakan tugas, anak biasanya juga malas belajar karena sudah keasikan bermain iya seperti itu masalah yang saya hadapi.”

Kemudian wawancara bersama ibu Pujiati orang tua dari Renita Putri Aulia Safana siswa kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan terkait faktor penghambat pembelajaran online, beliau mengatakan:¹⁵³

¹⁵¹ Wawancara dengan Dian Nur Janah E.P. selaku guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 17 Juni 2021 di ruang guru.

¹⁵² Wawancara dengan Rini selaku orang tua dari Restu Dwi Sentosa siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 29 Mei 2021 melalui video call dari aplikasi *WhatsApp*.

“Kalau di rumah saya sinyal susah jadi kadang harus mencari sinyal dulu untuk mendownload materi dari guru dan materi pelajaran yang tidak semuanya saya tahu jadi kadang membuat saya kesusahan untuk menjelaskan materi pada anak dan mengerjakan tugas anak.”

Dari wawancara di atas menunjukkan bahwa jaringan internet yang kurang stabil menjadi masalah yang dirasakan dalam pelaksanaan pembelajaran online, hal ini berpengaruh terhadap kecepatan mendownload materi pembelajaran yang dikirim guru melalui aplikasi *WhatsApp*. Pembelajaran online juga membutuhkan keikutsertaan orang tua dalam proses belajar siswa yang dilakukan dari rumah, hal ini tentu membuat beban orang tua menjadi bertambah terutama dalam mendampingi siswa dalam proses belajar dan mengerjakan tugas. Latar belakang pendidikan atau keterbatasan pengetahuan yang dimiliki menyebabkan orang tua merasa kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada putra-putrinya dan mendampingi siswa dalam mengerjakan tugas.

Pelaksanaan pembelajaran online yang seringkali dilaksanakan dari rumah dengan penggunaan *gadget* atau *handphone* memungkinkan siswa untuk melakukan banyak hal seperti bermain dengan teman-temannya atau bermain *game* online. Godaan ini seringkali terjadi pada siswa sekolah di saat pembelajaran online seperti sekarang ini, keasikan siswa dalam bermain diakui orang tua siswa menjadi penyebab putra-putrinya menjadi malas untuk belajar.

Dari uraian di atas diketahui bahwa kelemahan pelaksanaan pembelajaran online di SD Negeri 1 Pancasan adalah jaringan internet yang tidak stabil, kesibukan orang tua sehingga tidak bisa mendampingi siswa dalam belajar di rumah, tidak semua siswa memiliki *handphone*, keterbatasan pengetahuan orang tua dalam mengoperasikan *handphone*, siswa malas untuk belajar, dan keterbatasan pengetahuan terhadap

¹⁵³ Wawancara dengan Pujiati selaku orang tua dari Renita Putri Aulia Safana siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan melalui chat *WhatsApp* pada tanggal 29 Mei 2021.

materi pembelajaran membuat orang tua siswa kesulitan dalam mendampingi siswa pada proses belajar dan mengerjakan tugas.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil pembahasan penelitian yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan yang dilaksanakan melalui *grup WhatsApp* belum berjalan secara maksimal, materi pembelajaran disajikan oleh pendidik dalam bentuk video kartun anak bercerita dan bernyanyi belum sepenuhnya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena adanya tekanan dari orang tua agar peserta didik mau mengikuti proses pembelajaran online, kemudian peserta didik belum sepenuhnya ikut terlibat di dalam proses pembelajaran seperti saat mengerjakan tugas dari pendidik seringkali dilakukan oleh orang tua peserta didik. Kemudian, keberhasilan penerapan metode *fun learning* yang juga dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik belum dapat dikatakan sepenuhnya berhasil. Hal ini dikarenakan penerapan metode *fun learning* yang dilakukan pada pembelajaran online membuat pendidik tidak dapat melihat dan mengawasi secara langsung kegiatan peserta didik dalam proses belajar maupun saat mengerjakan tugas, sehingga hasil belajar peserta didik belum dapat dikatakan murni hasil dari siswa yang mengerjakan.
2. Kekurangan penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan adalah pendidik merasa sulit untuk mengetahui peserta didik merasa senang atau tidak pada proses pembelajaran karena pendidik dan peserta didik tidak dapat bertemu secara langsung, pendidik sulit mencari video pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dipelajari dan menerapkan metode *fun learning*. Kemudian, kelebihan penerapan metode *fun learning* adalah peserta didik menjadi lebih tertarik dan bersemangat untuk menyimak video pembelajaran, merasa senang, peserta didik terlihat lebih tenang dan fokus dalam

menyimak video pembelajaran, serta memberi kemudahan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

3. Pelaksanaan pembelajaran online di SD Negeri 1 Pancasan dianggap masih kurang efektif dikarenakan banyaknya kendala yang harus dihadapi baik oleh pendidik, peserta didik maupun orang tua. Beberapa kelebihan pembelajaran online di SD Negeri 1 Pancasan adalah memberikan ilmu pengetahuan baru, pendidik menjadi lebih kreatif, waktu kegiatan pembelajaran menjadi lebih singkat dan tidak terikat oleh ruang, interaksi antara pendidik, peserta didik dan orang tua menjadi lebih sering, menghemat waktu dan tenaga, kemudian orang tua dapat mengawasi dan mengetahui perkembangan peserta didik selama proses pembelajaran. Adapun kelemahan pembelajaran online di SD Negeri 1 Pancasan adalah jaringan internet tidak stabil, kesibukan orang tua, tidak semua peserta didik memiliki *handphone*, keterbatasan pengetahuan orang tua, serta peserta didik malas belajar dan cenderung lebih senang bermain.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Diharapkan kerja sama dan komunikasi antara pihak sekolah dan orang tua dapat ditingkatkan, sehingga bisa bekerja sama menemukan jalan keluar untuk menghadapi kendala yang dialami selama proses pembelajaran online agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Diharapkan juga dapat meningkatkan fasilitas yang ada sebagai penunjang proses pembelajaran online.

2. Bagi Pendidik

Hendaknya pendidik dapat lebih memaksimalkan keterampilan dalam pembuatan video pembelajaran sehingga video yang dihasilkan menjadi lebih berkualitas. Pendidik juga dapat mengunggah video pembelajaran yang dibuat ke aplikasi *YouTube*, agar kualitas video pembelajaran yang hendak dibagikan pada *grup WhatsApp* tidak rusak akibat terlalu sering dikompres.

3. Bagi Orang Tua Peserta Didik

Hendaknya orang tua bisa berperan secara maksimal dalam mendampingi kegiatan belajar peserta didik di rumah. Apapun kesibukan orang tua dalam kegiatan sehari-hari, alangkah baiknya tetap mengedepankan pendidikan peserta didik terutama di masa pandemi *Covid-19* saat ini sebab orang tua menjadi bagian paling depan dalam mengantarkan peserta didik mencapai cita-citanya.

4. Bagi Peserta Didik

Hendaknya dalam belajar peserta didik lebih bersemangat dan bersyukur sebab masih diberi kesempatan untuk menuntut ilmu di bangku sekolah. Janganlah menganggap proses belajar menjadi sebuah beban berat, belajarlah dengan rajin agar apa yang dicita-citakan dapat terwujud di masa depan kelak.

5. Bagi Almamater

Hendaknya referensi buku di perpustakaan lebih diperbanyak lagi, terutama buku tentang metode *fun learning* agar memberi kemudahan bagi mahasiswa dalam melakukan penelitian yang serupa.

6. Bagi Peneliti Berikutnya

Alangkah baiknya peneliti selanjutnya lebih mempersiapkan diri mulai dari pemilihan lokasi, subjek maupun metode penelitian yang akan digunakan dengan harapan penelitian dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Selain itu, peneliti berikutnya diharapkan lebih mengkaji banyak sumber terlebih dahulu agar hasil penelitian yang disajikan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad, dkk. 2013. *Model Dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Agustin, Nella, dkk. 2021. *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*. Yogyakarta: UAD Press.
- Aisah, Iis. 2016. "Effect Of Fun Teaching Methods Using Flash Card On Motivation And Learning Mathematics" dalam Jurnal *Information Technology Engineering Journals*. Vol. 1, No. 1.
- Albab, Ulil. 2018. "Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" dalam Jurnal el Tarbawi: *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 11, No. 1.
- Amarta Handayani, Novia dan Jumadi. 2021. "Analisis Pembelajaran IPA secara Daring pada Masa Pandemi Covid-19" dalam Jurnal *Pendidikan Sains Indonesia*. Vo. 9, No. 2.
- Anrini Sianturi, Rebecca. "Penerepan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita", diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/PSPBSI/article/view/498> pada tanggal 3 Juni 2021. Pukul 19:24 WIB.
- Anugrahana, Andri . 2020. "Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar" dalam Jurnal *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 10, No. 3.
- Asmawandi, Andi. 2020. "Fun Learning Melalui Media WhatsApp pada Pembelajaran Jarak Jauh untuk Kelas 1 Sekolah Dasar" dalam Jurnal *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. Vol. 1, No. 1.

- Aswan. 2016. *Strategi Pembelajaran Berbasis Pakem*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Buna'i. 2019. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Cintiasih, Tiara. 2020. "Implementasi Model Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas III SD PTQ Annida Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020" dalam *Skripsi*. IAIN Salatiga.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Darmansyah. 2012. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Devi Herliandry, Luh, dkk. 2020. "Pembelajaran pada Masa Covid-19" dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 22, No. 1.
- Diana, Fera. 2013. "Penerapan Metode Bernyanyi dengan Menggunakan Alat Bantu Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestik Anak di Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Pasar Manna Kabupaten Bengkulu Selatan" dalam *Skripsi*. Universitas Bengkulu.
- Dokumentasi pada tanggal 18 Juni 2021 di ruang Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pancasan.
- Efendi Pohan, Albert. 2020. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Grobogan: Sarnu Untung.
- Fadhallah. 2020. *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Fadhillah, Dilla. 2019. "Pengaruh Metode Tebak Kata terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN Taman Cibodas Kota Tangerang" dalam *Jurnal Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*. Vol. 2, No. 1.

- Fajriani, Dian. 2019. "Penerapan Metode Tebak Kata pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah 43 Batulotong Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu" dalam *Jurnal PiJIES: Journal of Islamic Elementary School*. Vol. 1, No. 2.
- Farida, Radhiatul, dkk. 2021. "Peningkatan Kemampuan Bernyanyi melalui Solfegio dalam Pembelajaran Vokal di MAN Lubukalung" dalam *Jurnal Sendra Tasik*. Vol. 1, No. 1.
- Firman dan Sari Rahayu. 2020. "Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19" dalam *Jurnal Indonesia: Journal of Education Science*. Vol. 02, No. 1.
- Firmansyah, Dani. 2013. "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika" dalam *Jurnal Pendidikan Unsika*. Vol. 3, No. 1.
- Fitrah, Muh. dan Luthfiyah. 2017. *Metode Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus)*. Sukabumi: Jejak.
- Fitri AS, Rahayu. 2020. "Penerapan Metode Fun Teaching Pada Pembelajaran Tematik Online Di SD N 5 Metro Pusat" dalam *Skripsi*. Lampung: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Hidayah, Nurul. 2015. "Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar" dalam *Jurnal Terampil: Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 2 No. 1.
- Hidayat, Ariep, dkk. 2020. "Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Madrasah Diniyah Takmiliyah di Kota Bogor" dalam *Jurnal Edukasi Islam: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 9, No. 1.
- Ilyas, H. M. dan Abd. Syahid. 2018. "Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru" dalam *Jurnal Al-Aulia*. Vol. 04, No. 01.

- Iqbal Hanafri, Muhammad, dkk. 2015. "Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android" dalam Jurnal *Sispotek Global*. Vol. 5, No. 2.
- Irfan, Muhamad dan Novan Ardy Wiyani. 2014. *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ismail Makki, M. dan Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Madura: Duta Media Publishing.
- Khobir, Abdul. 2009. "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif" dalam Jurnal *Forum Tarbiyah*. Vol. 7, No. 2.
- Lubis, M. Afiyudin. 2019. "Implementasi Metode *Fun Learning* dalam Pembelajaran PAI Materi Salat Berjama'ah di SD Alam Auliya Kendal Kelas 1 Semester II Tahun 2018". dalam *Skripsi*. Semarang: Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim.
- Lutvaidah, Ukti. 2015. "Pengaruh Metode Dan Pendekatan Pembelajaran Terhadap Penguasaan Konsep Matematika" dalam Jurnal *Formatif*. No. 5, Vol. 3.
- Maesaroh, Siti. 2013. "Penerapan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam" dalam Jurnal *Kependidikan* Vol. 1 No.1.
- Masyah, Maretha. 2017. "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui Bermain Tebak Gambar pada Anak Kelompok A1 di PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara" dalam Jurnal *Ilmiah Potensia*. Vol. 2, No. 2.
- Mayang Sari, Vira, dkk. 2021. "Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran Online pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi" dalam Jurnal *Publicuho*. Vol. 4, No. 2.

- Minsih, dkk. 2021. "Problematika Pembelajaran Online Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Masa Pandemi Covid-19" dalam Jurnal *Basicedu*. Vol. 5, No. 3.
- Muhaemin. 2011. "Pengaruh Penggunaan Metode "Fun Teaching" Terhadap Hasil Belajar Matematika (Studi Eksperimen di MI Nurul Hidayah Pamulangan)" dalam *Skripsi*. Jakarta: Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Mukhlis, Mohamad. 2012. "Pembelajaran Tematik" dalam Jurnal *Fenomena*. Vol. IV, No. 1.
- Mukhtazar. 2020. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Mulyani, Dewi, dkk. 2019. "Al-Quran Literacy for Early Childhood with Storytelling Techniques" dalam Jurnal Obsesi: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 2, No. 2.
- Mulyani, Sri. 2017. "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Materi Mengenal Anggota Tubuh Dan Kegunaannya Dengan Menerapkan Metode Fun Learning" dalam Jurnal *Indonesian Journal on Education and Research*. Vol. 2, No. 4.
- Mustadi, Ali, dkk. 2018. *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ningsih, Setia. 2011. "Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Meningkatkan Minat Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Bantaeng". dalam *Skripsi*. Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.
- Observasi yang dilakukan secara online pada grup WhatsApp kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 29 Mei 2021.

- Pakpahan, Roidah dan Yuni Fitriani. 2020. "Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19" dalam Jurnal JISAMAR: *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*. Vol. 4, No. 2.
- Parid, Miptah dan Afifah Laili SA. 2020. "Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan" dalam Jurnal *Tafhim Al-'Ilmi*. Vol. 11, No. 2.
- Pujiasih, Erna. 2020. "Membangun Generasi Emas dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19" dalam Jurnal *Karya Ilmiah Guru*. Vol. 5, No. 1.
- Raco, J.R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ramadhan, Karli, dkk. 2015. "Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android" dalam Jurnal *Informatika Global*. Vol. 6, No. 1.
- Ridwan dan Indra Bangsawan. 2011. *Seni Bercerita, Bermain dan Bernyanyi*. Jambi: Anugerah Pratama Press.
- Rosidin. 2013. *Pendidikan Karakter Ala Pesantren Terjemah Adaptif Kitab Adabul 'Alim wal Muta'allim Karya K.H. Hasyim Asy'ari*. Malang: Litera Ulul Albab.
- Sanjaya, Ilham. 2019. "Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah" dalam *Skripsi*. Universitas Lampung.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Premada Media Group.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suni Astini, Ni Komang. 2020. “Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19” dalam Jurnal Cetta: *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3, No. 2.
- Susanti. 2020. “Implementasi Model Pembelajaran Edutainment dalam Pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas” dalam *Tesis*. IAIN Purwokerto.
- Syamsiyah, Nur dan Nelly Wedyawati. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tebak Kata terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pesawat Sederhana Kelas V” dalam Jurnal *VOX Edukasi*. Vol. 8, No. 1.
- Tambak, Syahraini. 2016. “Metode Bercerita dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” dalam Jurnal *Al-Thariqah*. Vol. 1, No. 1.
- Taufan, Mochammad. 2018. “Pengaruh Strategi Pembelajaran Sisipan Humor terhadap Hasil Belajar Matematika” dalam Jurnal *Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 3, No. 1.
- Teiri Nurtiani, Ayi dan Sheilisa. 2017. “Efektivitas Metode *Fun Learning* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B di TK Methodist Banda Aceh”. dalam Jurnal *Buah Hati*. Vol. 2, No. 2.
- Tresnawai, Dewi. 2018. “Perancangan Game Edukasi Tebak Gambar” dalam Jurnal *Algoritma*. Vol. 15, No. 1.
- Wawancara dengan Dasimah selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 18 Juni 2021 di ruang guru.
- Wawancara dengan Dian Nur Janah EP selaku guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 17 Juni 2021 di ruang guru.

Wawancara dengan Dian Nurjanah EP pada tanggal 1 Desember 2020 di ruang Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pancasan.

Wawancara dengan orang tua siswa melalui aplikasi WhatsApp pada tanggal 29 Mei 2021.

Yayuk, Erna, dkk. 2018. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.

Yuliani, Meda, dkk. 2020. *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Yusuf, Munir. 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Kampus IAIN Palopo.

