

**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING*  
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
DI KELAS III B MI MA'ARIF NU BAJONG PURBALINGGA**



**SKRIPSI**

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

**Oleh:**

**DIN ADN PUTRI DAMAYANTI  
NIM. 1917405183**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Din Adn Putri Damayanti  
NIM : 1917405183  
Jenjang : S-1  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul "**Implementasi Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga**" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saudara juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar Pustaka.

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

Purwokerto, 11 Januari 2024

Saya yang menyatakan,



**Din Adn Putri Damayanti**

NIM. 1917405183



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul:

**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING* PADA PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA DI KELAS III B MI MA'ARIF NU BAJONG PURBALINGGA**

Yang disusun oleh Din Adn Putri Damayanti NIM 1917405183, Jurusan Pendidikan Madrasah, Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari Kamis, tanggal 18 bulan Januari tahun 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

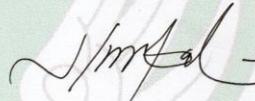
Purwokerto, 23 Januari 2024

Disetujui oleh:

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

Penguji II/ Sekretaris Sidang,

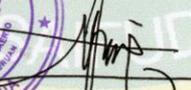
  
Anggitiyas Sekarinasih, M.Pd.  
NIP. 19920511 201801 2 002

  
Endah Kusumaningrum, M.Pd.  
NIP. 19940605 201903 2 029

Penguji Utama,

  
Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 19741202 201101 1 001

Diketahui oleh:  
Ketua Jurusan Pendidikan  
Madrasah,

  
Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 19741202 201101 1 001





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

#### NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi  
Sdri. Din Adn Putri Damayanti  
Lamp : 3 Eksemplar

Kepada Yth,  
Dekan FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah melaksanakan bimbingan, telaah arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi

dari :

Nama : Din Adn Putri Damayanti  
NIM : 1917405183  
Jenjang : S-1  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : **Implementasi Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III B MI Ma'arif NU Bajong**

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Purwokerto, 11 Januari 2024  
Pembimbing

**Anggitivas Sekarinasih, M.Pd.**  
NIP.199205112018012002

**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING* PADA PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI KELAS III B MI MA'ARIF NU BAJONG  
PURBALINGGA**

**Din Adn Putri Damayanti  
NIM : 1917405183**

**Abstrak:** Pembelajaran bahasa Indonesia di MI/SD masih dianggap sebagai pembelajaran yang monoton dan membosankan sehingga membuat siswa cenderung kurang aktif dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu alternatif yang bisa digunakan oleh guru yaitu metode *fun learning*. Namun masih sedikit guru yang menggunakan metode *fun learning* dalam pembelajaran. Padahal metode *fun learning* merupakan metode yang bagus untuk diterapkan dalam pembelajaran karena merupakan salah satu cara untuk menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar. Selain itu, masih banyak juga guru yang belum mengetahui adanya metode *fun learning*. Maka dari itu, berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa kelas III B peneliti ingin memberikan informasi terkait adanya metode *fun learning* yang sudah diterapkan oleh guru di MI Ma'arif NU Bajong dan berhasil membuat pembelajaran bahasa Indonesia menjadi menarik di mata siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, subjek penelitian terdiri dari kepala madrasah, wali kelas III B, dan siswa kelas III B. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah melakukan penelitian, didapatkan hasil bahwa implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III B di MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga dilakukan dalam 3 tahap yaitu tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan guru membuat RPP. Kemudian pada tahap pelaksanaan pembelajaran guru menerapkan macam-macam metode *fun learning* seperti *game* atau permainan, bernyanyi, dan humor. Dengan menerapkan metode *fun learning* guru berhasil membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya antusiasme dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Selanjutnya pada tahap evaluasi yaitu guru menggunakan tes yang dilakukan secara individual.

**Kata Kunci :** Metode *Fun Learning*, Bahasa Indonesia, Kelas III B

# **IMPLEMENTATION OF FUN LEARNING METHOD IN CLASS III B LEARNING INDONESIAN LANGUAGE AT MI MA'ARIF NU BAJONG PURBALINGGA**

**Din Adn Putri Damayanti**

**NIM : 1917405183**

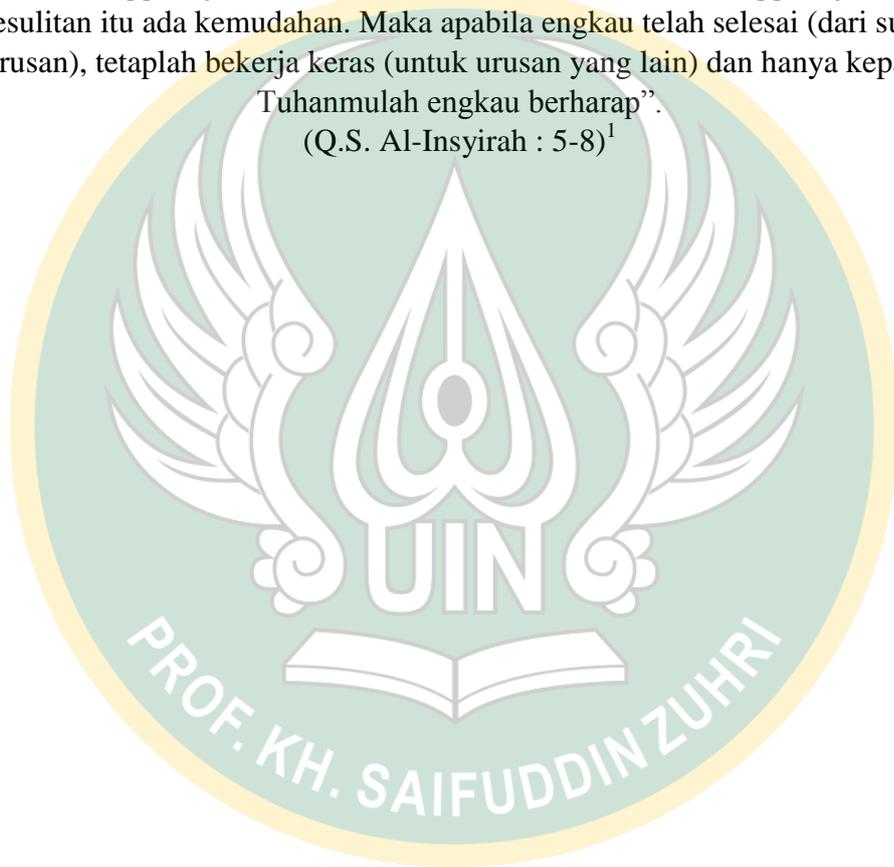
**Abstract:** Learning Indonesian in MI/SD is still considered monotonous and boring, making students tend to be less active and pay less attention to the material presented by the teacher. One alternative that can be used by teachers is the fun learning method. However, there are still few teachers who use fun learning methods in learning. Even though the fun learning method is a good method to apply in learning because it is a way to create a feeling of love and desire to learn. Apart from that, there are still many teachers who do not know that fun learning methods exist. Therefore, based on interviews with teachers and students in class III B, the author wants to provide information regarding the fun learning methods that have been implemented by teachers at MI Ma'arif NU Bajong and have succeeded in making Indonesian language learning interesting in the eyes of students. The research method used was a qualitative method, the research subjects consisted of the madrasa head, class III B teacher, and class III B students. Data collection techniques through observation, interviews and documentation. After conducting research, the results showed that the implementation of the fun learning method in class III B Indonesian language learning at MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga was carried out in 3 stages, namely the planning, implementation and evaluation stages. At the planning stage the teacher makes a lesson plan. Then, at the learning implementation stage, teachers apply various fun learning methods such as *games*, singing, and humor. By applying the fun learning method the teacher succeeded in making the class atmosphere more lively and enjoyable. This is proven by the increasing enthusiasm and enthusiasm of students in participating in Indonesian language learning in class. Next, at the evaluation stage, the teacher uses tests carried out individually or in groups.

**Keywords:** Fun Learning Method, Indonesian Language, Class III B

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ

“Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain) dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”.  
(Q.S. Al-Insyirah : 5-8)<sup>1</sup>

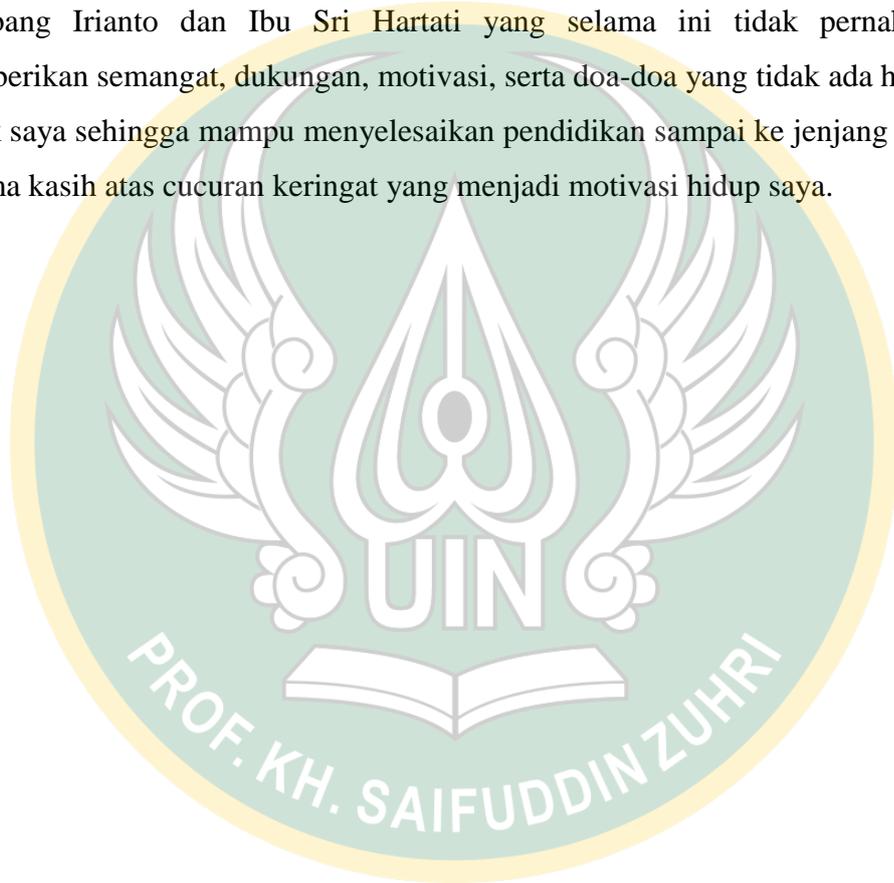


---

<sup>1</sup> Mawardi Muhammad Saleh, dkk, *Qur'an Asy-Syifaa*, (Bandung: Sygma Examedia Aekanleema, 2019), hlm. 596.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji syukur kehadiran Allah swt dengan Rahmat dan Ridho-Nya skripsi ini mampu terselesaikan. Dengan rasa syukur skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya tercinta Bapak Bambang Irianto dan Ibu Sri Hartati yang selama ini tidak pernah lelah memberikan semangat, dukungan, motivasi, serta doa-doa yang tidak ada hentinya untuk saya sehingga mampu menyelesaikan pendidikan sampai ke jenjang S-1 ini. Terima kasih atas cucuran keringat yang menjadi motivasi hidup saya.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Implementasi Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III B MI Ma’arif NU Bajong Purbalingga”**. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad Saw sebagai suri tauladan terbaik bagi umatnya yang selalu kita harapkan dan nantikan syafa’atnya di hari kiamat.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, arahan dan motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Suparjo, M.A., selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag., selaku Wakil Dekan III B Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I., selaku Koordinator PGMI UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., selaku Dosen Penasehat Akademik PGMI D Angkatan tahun 2019 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Anggitiyas Sekarinasih, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah senantiasa dengan sabar memberikan bimbingan dan motivasi pada setiap bimbingan skripsi.
9. Segenap dosen dan karyawan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

10. Siti Khudriyati, S.Pd.I., selaku Kepala Madrasah MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga.
11. Alfian Fendi P., M.Pd., selaku wali kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga.
12. Kedua orang tua peneliti, Bapak Bambang Irianto dan Ibu Sri Hartati serta kakak Tsalasa Azizatul Amalia dan adik Muhammad Thoriq Firmasnya yang senantiasa memberikan doa dan dukungan berupa materi maupun non materi.
13. Abah Taufiqurrohman dan Ibu Nyai Wasilah, selaku pengasuh pondok pesantren Darul Abror yang telah memberikan ilmu dan arahnya untuk menjadi orang yang sukses dunia dan akhirat, serta yang saya harapkan ridho, berkah, dan manfaat ilmunya.
14. Sahabat baik saya Windarwati, yang selalu setia mendengarkan curahan hati saya, selalu ada ketika saya terjatuh, terimakasih sudah tulus berteman dengan saya dan mendukung dalam proses penyusunan skripsi ini.
15. Sahabat-sahabat terbaik saya Kuni Muhtaromatul Khofifah, Oktiawati, dan Novikah Ramdhani yang mau mendengarkan semua keluh kesah saya serta selalu memberikan semangat dan solusi sehingga saya bisa bangkit untuk mengerjakan skripsi ini.
16. Seluruh teman-teman PGMI D angkatan 2019 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang sudah menemani perjalanan kuliah saya dari semester 1 sampai semester VIII.
17. Kepada pemilik NIM 4131210006, terimakasih telah menjadi rumah tempat berkeluh kesah, menjadi pendengar yang baik, dan banyak berkontribusi dalam penelitian skripsi ini. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalananku hingga saat ini. Tetaplah nyaman menjadi kamu seperti kamu membuat saya nyaman dengan segala kekurangan.
18. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin.

Semoga Allah SWT memberikan karunia dan nikmat-Nya kepada kita semua. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga peneliti berharap adanya kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik untuk peneliti maupun pembaca.

Purwokerto, 25 Desember 2023

Saya yang menyatakan,



**Din Adn Putri Damayanti**

NIM. 1917405183



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Konseptual.....	4
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan dan Manfaat.....	6
E. Sistematika Pembahasan .....	8
<b>BAB II : LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Kerangka Teori.....	10
1. Metode Fun Learning .....	10
a. Pengertian Metode Pembelajaran.....	10
b. Prinsip Metode Pembelajaran .....	11
c. Pengertian Metode Fun Learning.....	12
d. Macam-Macam Metode Fun Learning.....	14
e. Kelebihan dan kekurangan Metode Fun Learning .....	18
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD.....	19
a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD.....	19
b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD .....	22
c. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD.....	23

d. Keterampilan dalam Berbahasa Indonesia .....	23
B. Penelitian Terkait .....	25
<b>BAB III B : METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Setting Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	30
D. Metode Pengumpulan Data .....	31
E. Metode Analisis Data.....	35
F. Triangulasi Data .....	37
<b>BAB IV : IMPLEMENTASI METODE <i>FUN LEARNING</i> PADA</b>	
<b>PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III B MI MA'ARIF</b>	
<b>NU BAJONG PURBALINGGA .....</b>	<b>39</b>
A. Tahap Perencanaan Metode <i>Fun Learning</i> .....	39
B. Tahap Pelaksanaan Metode <i>Fun Learning</i> .....	42
C. Tahap Evaluasi Metode <i>Fun Learning</i> .....	57
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>I</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Media Pembelajaran 3D Butterfly Life Cycle.....	45
Gambar 2 Fase Pertumbuhan Katak.....	48
Gambar 3 Pembagian Kelompok <i>Game</i> .....	50



## DAFTAR SINGKATAN

MI	: Madrasah Ibtidaiyah
RPP	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
KKM	: Kriteria Ketuntasan Minimal
PAS	: Penilaian Akhir Semester
PAT	: Penilaian Akhir Tahun



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Madrasah .....	II
Lampiran 2 Pedoman Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi .....	X
Lampiran 3 Hasil Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi.....	XIII
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	XX
Lampiran 5 Data Siswa .....	XXVII
Lampiran 6 Hasil Evaluasi Siswa .....	XXVIII
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan .....	XXIX
Lampiran 8 Blanko Bimbingan Proposal.....	XXXIV
Lampiran 9 Surat Rekomendasi Seminar Proposal.....	XXXV
Lampiran 10 Surat Keterangan Lulus Seminar Proposal .....	XXXVI
Lampiran 11 Surat Izin Riset Individu.....	XXXVII
Lampiran 12 Surat Keterangan Riset Individu.....	XXXVIII
Lampiran 13 Blanko Bimbingan Skripsi.....	XXXIX
Lampiran 14 Surat Rekomendasi Munaqosyah .....	XLII
Lampiran 15 Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif .....	XLIII
Lampiran 16 Hasil Cek Plagiasi.....	XLIV
Lampiran 17 Sertifikat BTA PPI.....	XLV
Lampiran 18 Sertifikat EPTUS .....	XLVI
Lampiran 19 Sertifikat IQLA.....	XLVII
Lampiran 20 Sertifikat KKN.....	XLVIII
Lampiran 21 Sertifikat PPL .....	XLIX
Lampiran 22 Sertifikat Aplikom .....	L
Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup.....	LI

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Fakta di lapangan memperlihatkan bahwa masih banyak guru yang belum memiliki kemampuan dalam menguasai teknik penyampaian yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Serta masih ada saja guru yang belum bisa menerapkan berbagai metode pembelajaran dengan baik. Sehingga siswa merasa bosan dan terpaksa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Kenyataan tersebut dibuktikan dengan banyaknya siswa yang masih terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Bahkan masih ada siswa yang tidak mau belajar dan tidak mau masuk ke dalam kelas.<sup>2</sup> Pada intinya masalah yang timbul adalah siswa merasa cepat bosan dan jenuh dalam pembelajaran serta kesulitan dalam memahami materi pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini diperkuat oleh pendapat Cahyani Ari Putri dkk, yang mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di SD masih dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan sehingga siswa cenderung kurang aktif dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan yang nantinya akan berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap isi bacaan dan kesulitan dalam membuat tulisan berupa karangan.<sup>3</sup>

Sebuah pembelajaran sangat bergantung pada komponen-komponen yang ada di dalamnya. Salah satu komponen yang paling utama adalah metode pembelajaran. Metode adalah suatu cara yang digunakan oleh guru dalam proses pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>4</sup> Ada banyak jenis pendekatan serta metode dalam pembelajaran, mulai dari pendekatan kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL),

---

<sup>2</sup> Eli Mufidah, Nurul Aminatus S., "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Tematik", *Jurnal Ibtida*, Vol. 01, No. 01, 2020, hlm. 3.

<sup>3</sup> Cahyani Ari Putri, Semara Putra, dan Siti Zulaikha, "Pengaruh Metode Pembelajaran SQ3R Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD," *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganeshha*, Vol. 2, No. 1, 2014, hlm. 2-3.

<sup>4</sup> Mohamad Syahrud Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 3.

pembelajaran kooperatif, *problem solving*, metode resitasi, metode *fun learning*, *quantum learning*. Salah satu alternatif yang bisa digunakan oleh seorang guru yaitu metode *fun learning*.

Metode *fun learning* merupakan cara pembelajaran yang mengasyikan dan menyenangkan. Sintaria berpendapat bahwa *fun learning* ialah suatu metode belajar dimana siswa tersebut merasa senang, nyaman, tenang, dan tidak ada tekanan dalam belajar, dalam kata lain pembelajaran yang menyenangkan yang selalu menggugah rasa keinginan siswa terhadap sesuatu.<sup>5</sup> Dengan menerapkan metode *fun learning* akan mendorong siswa aktif dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Metode ini merupakan cara untuk menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar.<sup>6</sup> Metode *fun learning* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain, bercerita mengenai legenda dan mitos atau bisa dengan memberi kebebasan kepada siswa untuk menceritakan pengalaman diri mereka sendiri. Kegiatan bernyanyi juga bisa diterapkan dalam pembelajaran sebagai ungkapan ekspresi hati yang sedih, senang, bahagia, gembira, serta semangat dalam belajar. Kenyamanan yang didapatkan ketika tertawa akan memberikan kesempatan otak emosi atau otak memori untuk menyimpan informasi lebih lama, informasi yang masuk ke dalam otak melibatkan emosi secara mendalam juga memudahkan untuk mengingat kembali. Menurut Khanifatul, kesenangan yang didapatkan oleh siswa sangat membantu siswa dalam mencapai keberhasilan belajar secara optimal.<sup>7</sup>

Dalam lingkup MI/SD terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh siswa. Salah satunya adalah mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal itu dikarenakan mata pelajaran bahasa Indonesia mempunyai peranan yang penting dalam dunia pendidikan. Tujuan dari

---

<sup>5</sup> Sintaria, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Metode *Fun Teaching* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tebing Tinggi", Vol. 5, 2016, hlm. 149.

<sup>6</sup> Syamsiar S, "Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa", *Journal.unimush.ac.id*, 16 September 2022, 04.00, hlm. 2.

<sup>7</sup> Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 15.

adanya pembelajaran bahasa Indonesia di MI/SD adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Hal tersebut dilakukan baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan bangsa Indonesia. Tidak hanya itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga dapat membantu dalam hal pembentukan dan pengembangan karakter siswa sejak dini dalam lingkup MI/SD. Maka dari itu, terdapat empat keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dikuasai oleh siswa maupun guru. Keterampilan tersebut antara lain: keterampilan menyimak, membaca, menulis dan berbicara.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang telah peneliti lakukan di MI Ma'arif NU Bajong yang menerapkan metode *fun learning* di kelas III B pada pembelajaran bahasa Indonesia, guru (Alfian Fendi P., M.Pd.) telah menggunakan metode *fun learning* dengan bernyanyi, melakukan *game* atau permainan, dan sisipan humor yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan serta minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirancang tercapai dengan optimal.<sup>8</sup> Ketika pembelajaran bahasa Indonesia guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah yang artinya pembelajaran sepenuhnya masih terpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Pada saat penerapan metode *fun learning* guru lebih banyak mengeksplor kegiatan atau hal yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dari awal hingga akhir pembelajaran, sehingga guru harus memposisikan dirinya agar selalu menyenangkan dari awal hingga akhir yang tentunya membutuhkan energi yang lebih besar daripada metode pembelajaran yang lainnya. Namun metode *fun learning* masih jarang digunakan oleh guru ketika pembelajaran. Hal ini dibuktikan setelah dilakukan observasi di beberapa MI di daerah Purbalingga, yaitu MI Muhammadiyah Bukateja, MI Ma'arif

---

<sup>8</sup> Berdasarkan Hasil Observasi Pendahuluan di MI Ma'arif NU Bajong Pada Tanggal 18 Oktober 2022.

NU Wirasaba, MI Negeri 3 Wirasaba, bahwa guru di sekolah tersebut belum ada yang menerapkan metode *fun learning* dalam pembelajaran<sup>9</sup> dan MI Ma'arif NU Bajong masih menjadi satu-satunya sekolah di Kecamatan Bukateja yang menerapkan metode *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga membuat peneliti tertarik untuk melakukan riset ini. Oleh sebab itu, peneliti merasa bahwa penelitian ini perlu untuk dilakukan. Untuk itu peneliti mengambil judul “**Implementasi Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga**”.

## **B. Definisi Konseptual**

### 1. Implementasi Metode *Fun Learning*

Implementasi bisa diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Nurdin Usman mengemukakan bahwa implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekadar aktivitas tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.<sup>10</sup> Metode *fun learning* merupakan suatu langkah atau cara dalam suatu pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang terasa menyenangkan dan tidak membuat siswa jenuh dalam belajar. Implementasi metode *fun learning* yang dimaksud dalam skripsi ini merupakan tahapan pelaksanaan pembelajaran dimulai dari perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi yang diterapkan secara langsung pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Implementasi metode *fun learning* ini merupakan salah satu upaya guru dalam mewujudkan kreativitas dan suasana yang menyenangkan bagi siswa dengan menciptakan media ataupun hal lainnya yang menciptakan ketertarikan

---

<sup>9</sup> Berdasarkan observasi dan wawancara di MI Muhammadiyah Bukateja, MI Ma'arif NU Wirasaba, dan MI Negeri 3 Wirasaba, Pada Tanggal 16 November 2022.

<sup>10</sup> Novan Mamonto, dkk., ”Impementasi Pembangunan Infrastruktur Desa dalam Penggunaan Dana Desa”, *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, Vol.1, No. 1, 2018, hlm. 3.

siswa dalam belajar. Menurut Kuswarini dkk., bentuk kreativitas dalam metode *fun learning* adalah seperti pembelajaran yang di dalamnya ada unsur hiburan, seperti permainan tebak kata, bercerita, bernyanyi atau jika memungkinkan dengan belajar berkelompok.<sup>11</sup>

## 2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang sengaja dilakukan oleh pendidik kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Menurut Nasution pembelajaran merupakan sebuah aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan dan sebaik-baiknya mengaitkan dengan siswa dan menjadikan proses belajar. Gulo juga berpendapat bahwa pembelajaran merupakan usaha untuk memaksimalkan sebuah lingkungan kegiatan belajar.<sup>12</sup> Pada dasarnya pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan murid, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pembelajaran secara langsung dilakukan melalui tatap muka atau pertemuan secara langsung antara guru dan murid, sedangkan pembelajaran tidak langsung dilakukan dengan tatap maya atau dengan menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *zoom*, *google meet*, dan *classroom*.

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang penting dan diperlukan di sekolah karena mencakup kemampuan berbahasa dan juga bersastra yang meliputi menyimak, membaca, berbicara dan menulis.<sup>13</sup> Maka dari itu, pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang MI/SD harus bisa dipelajari dengan baik karena di dalamnya siswa dapat belajar menyimak, membaca, menulis, maupun berbicara, karena itu merupakan hal dasar yang ada pada pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang MI/SD difokuskan pada

---

<sup>11</sup> Mohammad Auza'I Aqib, Mamba'atul Laily, "Implementation Fun Teaching In Online Qur'an Learning During Pandemic at MI Al-Hikmah", *Jurnal Islam*, Vol. 3, No. 1, 2022, hlm. 3.

<sup>12</sup> Eqviesta Runtun Pamungkas et al., "Strategi Pembelajaran Guru PAI Bagi Tunawicara," *Pendidikan Guru Indonesia*, Vol. 2, No. 6, 2022, hlm. 688.

<sup>13</sup> Sarah Annisya and Irwan Baadilla, "Analisis Nilai Karakter Melalui Media Animasi Fabel Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 5, 2022, hlm. 7890.

penguasaan berbahasa, yang bertujuan mengasah dan membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar.

### 3. MI Ma'arif NU Bajong

MI Ma'arif NU Bajong adalah lembaga pendidikan swasta yang berada di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamat di Jl. Madrasah, RT 03 RW 01, Bajong, Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah. MI Ma'arif NU Bajong merupakan madrasah ibtidaiyah yang berdiri di Desa Bajong sejak tahun 1978.

Implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B merupakan suatu bentuk pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di MI Ma'arif NU Bajong.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah perencanaan metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong?
2. Bagaimanakah pelaksanaan atau implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong?
3. Bagaimanakah evaluasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong?

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
  - a. Untuk mendeskripsikan perencanaan metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong.
  - b. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan atau implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong.

c. Untuk mendeskripsikan evaluasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong.

## 2. Manfaat Penelitian

### a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai proses implementasi metode *fun learning* yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong. Adanya penelitian ini juga diharapkan dapat menginspirasi mahasiswa UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri khususnya prodi PGMI yang nantinya bisa lebih mengembangkan penelitian tentang metode *fun learning*.

### b. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman serta semangat belajar yang berbeda bagi siswa khususnya bagi siswa-siswi MI Ma'arif NU Bajong sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

#### 2) Bagi Pendidik

Adanya penelitian ini diharapkan mampu menjadi inspirasi serta inovasi bagi pendidik khususnya guru yang ada di MI Ma'arif NU Bajong dalam melakukan variasi pada pembelajaran di kelas salah satunya yaitu dengan menggunakan metode *fun learning*.

#### 3) Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini tentu saja akan menambah variasi dari berbagai kumpulan penelitian yang ada di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto khususnya pada penelitian prodi PGMI.

#### 4) Bagi MI Ma'arif NU Bajong

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi MI Ma'arif NU Bajong sebagai upaya peningkatan kualitas dan mutu khususnya pada penerapan metode *fun learning* dalam pembelajaran di kelas III B.

#### 5) Bagi Peneliti

Bagi peneliti hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya yang berkaitan dengan proses implementasi metode *fun learning*.

### **E. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah dalam pemahaman serta mengetahui gambaran isi dari skripsi ini, peneliti membagi menjadi tiga bagian yang terdiri dari bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.

Bagian awal meliputi: halaman judul, halaman pernyataan keaslian, hasil lolos plagiasi, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, abstrak, pedoman transliterasi, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar singkatan, dan daftar lampiran.

BAB I, berisi pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, hal ini diperlukan untuk mengetahui sesuatu yang mendasari pemilihan tema. Definisi konseptual, diperlukan untuk mengetahui permasalahan yang diteliti dengan rinci. Tujuan dan manfaat penelitian, diperlukan untuk mengetahui sasaran yang diharapkan dapat menggunakan hasil studi ini. Sistematika pembahasan, diperlukan agar lebih mudah dalam menyusun maupun memahami isi penelitian ini.

BAB II, berisi landasan teori. Sub bab pertama adalah kerangka konseptual membahas tentang metode *fun learning* dan pembelajaran bahasa Indonesia. Dan pada sub bab kedua berisi telaah penelitian terdahulu.

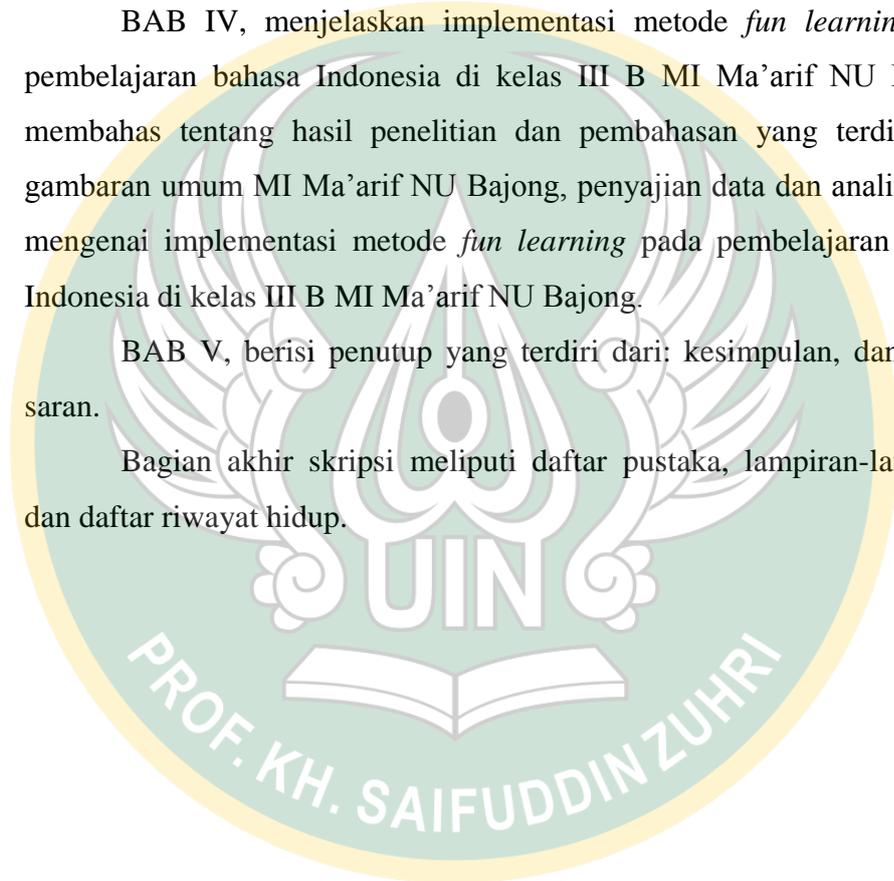
BAB III, berisi metode penelitian, yang meliputi: jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, tempat dan waktu penelitian. Objek

dan subjek penelitian, hal ini diperlukan untuk mengetahui subjek dan mengenal objek yang dipilih. Metode pengumpulan data, hal ini diperlukan untuk mengetahui metode yang digunakan untuk memperoleh data. Dan yang terakhir ada metode analisis data diperlukan untuk menjelaskan proses dari awal sampai akhir pada pengambilan kesimpulan.

BAB IV, menjelaskan implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong, membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari: gambaran umum MI Ma'arif NU Bajong, penyajian data dan analisis data mengenai implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong.

BAB V, berisi penutup yang terdiri dari: kesimpulan, dan saran-saran.

Bagian akhir skripsi meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Metode *Fun Learning*

###### a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode merupakan suatu cara atau sistem dalam mengerjakan sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), metode adalah cara kerja yang teratur dan bersistem untuk melaksanakan suatu kegiatan dengan mudah guna mencapai tujuan yang ditentukan.<sup>14</sup> Menurut J.R David metode merupakan langkah untuk menggapai sesuatu.<sup>15</sup> Dari pemaparan di atas dapat dipahami bahwa metode adalah langkah atau rangkaian cara yang dilakukan untuk membantu terlaksananya suatu kegiatan dengan maksimal.

Menurut Gagne, Briggs dan Wager, pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Sedangkan menurut Achjar Chakik pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>16</sup> Jadi, pembelajaran adalah proses terjadinya suatu hubungan yang saling mempengaruhi antara pendidik dengan siswa dan sumber belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain pembelajaran juga sebagai kegiatan yang membantu siswa agar mendapatkan ilmu pengetahuan, menguasai segala keterampilan, dan pembentukan sikap.

Menurut Uno dan Muhammad metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan

---

<sup>14</sup> KBBI VI Daring, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016), diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> pada tanggal 24 Januari 2024, pukul 06.00 WIB.

<sup>15</sup> Amalia Dwi Pertiwi, Siti Aisyah Nurfatimah, and Syofiyah Hasna, "Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 8841.

<sup>16</sup> H.M. Ilyas dan Abd. Syahid, "Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru," *Jurnal Al- Aulia*, Vol. 04, No. 01, 2018, hlm. 60.

merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>17</sup> Metode pembelajaran merupakan salah satu cara bagi seorang pendidik untuk berinteraksi dengan siswa saat melakukan kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran disebut sebagai pelicin pembelajaran untuk mencapai tujuan, karena pada dasarnya metode pembelajaran merupakan sebuah cara yang digunakan untuk memperlancar berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan.<sup>18</sup> Metode memiliki peran yang penting untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif, kreatif, menyenangkan, serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Dari pernyataan di atas dapat dipahami bahwa metode pembelajaran merupakan langkah-langkah yang diterapkan oleh pendidik pada saat menjelaskan materi pelajaran yang melibatkan interaksi antara pendidik dengan siswa guna mencapai tujuan yang diharapkan.

#### **b. Prinsip Metode Pembelajaran**

Prinsip-prinsip metode pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut:<sup>19</sup>

- 1) Pemilihan dan penggunaan suatu metode pembelajaran berdasarkan pada tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Pemilihan suatu metode pembelajaran harus berdasarkan kepada keadaan murid, pribadi pendidik dan lingkungan belajar.
- 3) Metode pembelajaran akan dapat dilaksanakan secara lebih efektif apabila dibantu dengan alat bantu pembelajaran atau audio visual.

---

<sup>17</sup> Ukti Lutvaidah, "Pengaruh Metode Dan Pendekatan Pembelajaran Terhadap Penguasaan Konsep Matematika," *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, No. 3, Vol. 5, 2016, hlm. 280.

<sup>18</sup> Arief Hidayat, dkk., "Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliah Di Kota Bogor," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 9, No. 01, 2020, hlm. 73.

<sup>19</sup> Arief Hidayat, dkk., "Metode Pembelajaran Aktif...", hlm. 74.

- 4) Dalam pembelajaran, metode yang baik adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Setiap metode pembelajaran dapat dinilai, apakah metode itu tepat atau tidak serasi. Penilaian hasil belajar menentukan pula efisiensi dan efektifitas suatu metode pembelajaran.
- 6) Adanya variasi dalam penggunaan metode pembelajaran, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk melakukan berbagai kegiatan belajar atau proses belajar agar bisa mengembangkan berbagai aspek pola tingkah laku murid.

**c. Pengertian Metode *Fun Learning***

Metode *fun learning* memang menarik. Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menggunakan metode *fun learning* dengan pola dan petunjuk penerapannya dicontohkan oleh guru dalam penyampaian pembelajaran materi agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan, yang mana menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan. Metode *fun learning* adalah pendekatan pendidikan holistik yang memupuk semangat belajar dan pengembangan berkelanjutan sepanjang hidup. Metode *fun learning* mendorong pembelajaran kolaboratif melalui bermain dan eksplorasi. Dengan kata lain, *fun learning* adalah pola hubungan yang baik antar guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>20</sup>

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa metode *fun learning* adalah metode yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan sehingga nantinya akan terbentuk sebuah pembelajaran yang efektif, aktif, dan partisipatif. Metode *fun learning* bisa menjadi salah satu alternatif solusi yang diciptakan oleh guru dengan kreatif dan menarik dengan cara mengajak anak untuk ikut terlibat langsung dalam proses

---

<sup>20</sup> Sriyanti Mustafa, dkk, “*Fun Learning Method in Effecting the Students Interest in Learning Mathematics*”, *Jurnal Kreano*, Vol. 14, No. 1, 2023, hlm. 14.

pembelajaran dengan prinsip menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan, jenuh ataupun malas dalam belajar. Metode *fun learning* sangat diperlukan untuk setiap proses pembelajaran. *fun learning* membantu siswa mendapatkan proses pembelajaran yang bermakna dan memberi kepuasan karena itu yang utama sebagai faktor penentu. Salah satu cara untuk menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan adalah dengan memberikan hiburan sambil belajar.<sup>21</sup>

Tahapan penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran adalah sebagai berikut.<sup>22</sup>

1) Pengkondisian

Kondisikan suasana belajar dan lingkungan, seperti membentuk kelompok atau mengatur tempat duduk yang menarik.

2) Eksplorasi

Menghasilkan pengalaman sehari-hari yang mana semua siswa bisa berhubungan dengan hal itu. Memberikan apersepsi tentang pembelajaran sebelumnya dan berhubungan dengan materi yang akan dipelajari, memberikan kontekstual masalah, dan mengeksplorasi konsep.

3) Pemaparan Materi

Menyajikan materi yang dipelajari menggunakan media yang memiliki gambar-gambar menarik atau dengan *game*/permainan, dan lainnya sebagai pemecah kebekuan dalam kelas.

4) Demonstrasi

Mengizinkan siswa untuk menunjukkan bahwa mereka memahami materi yang telah dipelajari.

5) Tahap Terakhir

Memberi arahan untuk mengulangi materi pelajaran yang sudah dipelajari dan merayakan dengan memberikan reward apapun

---

<sup>21</sup> Sriyanti Mustafa, dkk, “*Fun Learning Method...*”, hlm. 15.

<sup>22</sup> Sriyanti Mustafa, dkk, “*Fun Learning Method...*”, hlm. 17.

untuk prestasi siswa yang telah ditunjukkan selama proses pembelajaran.

Seorang pendidik sangat perlu dalam menggunakan langkah-langkah metode *fun learning* dalam mendidik dan membimbing siswa, agar suasana dalam pembelajaran tidak terasa menjenuhkan sehingga mengurangi minat siswa dalam belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar pendidik akan selalu diperhatikan, dilihat, didengar, ditiru bahkan dinilai oleh siswanya. Dengan karakter pendidik yang menyenangkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif, dan inspiratif.

Dengan menerapkan metode *fun learning* juga dapat menciptakan kedekatan antara guru dengan siswa, dengan demikian penyampaian materi pembelajaran dapat berjalan dari dua arah. Metode *fun learning* mengajarkan bahwa seorang guru dalam menyampaikan suatu materi tidak harus klasikal, dimana guru hanya berbicara kemudian siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru.

#### **d. Macam-Macam Metode *Fun Learning***

Adapun macam-macam metode *fun learning* yang dikemukakan oleh Sriyanti Mustafa adalah sebagai berikut:<sup>23</sup>

##### 1) *Game* atau permainan

Menurut Anggara *game* atau permainan merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya diterapkan dengan tujuan untuk *refreshing*.<sup>24</sup> Permainan adalah suatu perbuatan yang menyenangkan dan dilakukan atas kehendak sendiri tanpa paksaan yang bertujuan untuk memperoleh

---

<sup>23</sup> Sriyanti Mustafa, dkk, "*Fun Learning Method...*", hlm. 23.

<sup>24</sup> Muhammad Iqbal Hanafri, Agus Budiman, and Nugroho Arif Akbar, " Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android ", *Jurnal Sisfotek Global* 5, No. 2, Vol. 5, 2015, hlm. 50.

kesenangan dalam kegiatannya.<sup>25</sup> Jadi, permainan merupakan kegiatan mengasyikan dan menyenangkan yang dilakukan dengan aturan tertentu dan bertujuan untuk sekedar refreshing serta mendapatkan kesenangan pada saat melakukan suatu permainan.

*Game* atau permainan memiliki daya tarik yang sangat baik karena mampu memberikan pengalaman yang baru sehingga informasi yang tersimpan di dalamnya mampu tersampaikan dan diingat oleh semua pemainnya.<sup>26</sup> *Game* atau permainan juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan otak dan mencerdaskan kemampuan otak anak.<sup>27</sup>

## 2) Bercerita

Bercerita adalah sebuah cara untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan secara lisan. Menurut Gordon dan Brown, bercerita adalah sebuah cara untuk meneruskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya.<sup>28</sup> Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain.<sup>29</sup> Jadi, bercerita adalah keterampilan seseorang dalam berbicara yang bertujuan untuk meneruskan informasi mengenai suatu hal terhadap orang lain yang dapat dilakukan baik secara lisan maupun tertulis.

---

<sup>25</sup> Abdul Khobir, "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif [Efforts to Educate Children Through Educational Games]," *Forum Tarbiyah*, No. 2, Vol. 7, 2009, hlm. 196.

<sup>26</sup> Dewi Tresnawati, "Perancangan Game Edukasi Tebak Gambar," *Jurnal Algoritma*, No. 1, Vol. 15, 2018, hlm. 14.

<sup>27</sup> Karli Ramadhan, Lastri Widya Astuti, and Dwi Asa Verano, "Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (Lcg) Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, No. 2, Vol. 6, 2016, hlm. 27.

<sup>28</sup> Syahraini Tambak, "Metode Bercerita Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, Vol. 1, No. 1, 2016, hlm. 2.

<sup>29</sup> Nanik Setiawati dan Darma Putra, "Penerapan Metode Bercerita Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun", Vol. 2, No. 1, 2023, hlm. 5.

Menurut Guddah dijelaskan bahwa Nabi Muhammad SAW seringkali menggunakan metode bercerita dalam memberikan pelajaran kepada para sahabat sehingga pembelajaran yang diberikan Nabi Muhammad SAW akan lebih membekas dalam jiwa orang-orang yang mendengarkannya serta menarik perhatian mereka.<sup>30</sup> Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa penggunaan kegiatan bercerita dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam menerima pembelajaran, kegiatan bercerita yang dilakukan oleh seorang guru dapat dilakukan secara lisan kepada siswa dengan alat atau tanpa alat tentang materi yang diajarkan dalam bentuk pesan, informasi, atau dongeng untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan. Kegiatan bercerita akan terlihat lebih menarik apabila pendidik dapat mengemasnya dengan alur cerita yang baik dan dibantu dengan sebuah media pembelajaran. Seorang pendidik harus mampu menjadi pendongeng yang baik serta membuat suasana menjadi menarik sehingga memberikan pengalaman baru yang berkesan untuk siswanya.

### 3) Bernyanyi

Bernyanyi merupakan strategi yang paling gampang dalam proses transformasi ilmu kepada murid. Menurut Jamalus, bernyanyi merupakan kegiatan dimana kita mengeluarkan suara secara beraturan dan berirama baik diiringi oleh iringan musik ataupun tanpa iringan musik.<sup>31</sup> Bernyanyi merupakan metode pembelajaran dengan menggunakan syair-syair yang dilagukan. Syair-syair tersebut biasanya menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan

---

<sup>30</sup> Nanik Setiawati dan Darma Putra, "Penerapan Metode Bercerita...", hlm. 3.

<sup>31</sup> Radhiatul Fithrah, Jagar Lumban Toruan, dan Esy Maestro, "Peningkatan Kemampuan Bernyanyi Melalui Solfegio Dalam Pembelajaran Vokal Di MAN Lubukalung," *Jurnal Sendratasik*, Vol. 1, No. 1, 2012, hlm. 60.

diajarkan oleh pendidik.<sup>32</sup> Jadi, bernyanyi merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang menggunakan irama dan syair-syair yang dilagukan baik menggunakan iringan musik ataupun tanpa iringan musik.

Kegiatan bernyanyi tidak dapat dipisahkan dengan dunia anak-anak. Karena dengan bernyanyi dapat memudahkan anak untuk memahami sesuatu khususnya bagi anak-anak yang masih kurang dalam kemampuan bahasanya. Menurut beberapa ahli, bernyanyi membuat suasana belajar menjadi riang dan bergairah sehingga perkembangan anak dapat distimulasi secara lebih optimal.<sup>33</sup> Kegiatan bernyanyi dapat dijadikan sebagai sebuah kegiatan bermain dengan mengikutsertakan siswa karena dengan bernyanyi anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan kemampuan dalam mendengarkan.

#### 4) Humor

Menurut Darmansyah, sisipan humor dalam pembelajaran adalah komunikasi yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan kata-kata, bahasa, dan gambar yang mampu membuat siswa tertawa.<sup>34</sup> Jadi, humor merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membangkitkan suasana gembira, menyenangkan dan mengundang tawa.

Menurut Korobkin, informasi dalam sebuah pembelajaran akan lebih mudah diingat apabila ditampilkan dalam bentuk-bentuk yang bersifat humoris.<sup>35</sup> Berhasil atau tidaknya sebuah proses pembelajaran ditentukan dari

---

<sup>32</sup> Ridwan dan A. Fajar Awaluddin, "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Raodhatul Athfal," *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, Vol. 13, No. 1, 2019, hlm. 58.

<sup>33</sup> Ridwan dan A. Fajar Awaludin, "Penerapan Metode Bernyanyi...", hlm. 58.

<sup>34</sup> Mochammad Taufan, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Sisipan Humor Terhadap Hasil Belajar Matematika," *MATHLINE: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 1, 2018, hlm. 26.

<sup>35</sup> Mochammad Taufan, "Pengaruh Strategi Pembelajaran...", hlm. 31.

bagaimana cara seorang pendidik mengajar, agar hasil belajar yang diperoleh siswa maksimal maka pendidik harus bisa kreatif dalam mengelola kondisi dan suasana belajar menjadi menyenangkan. Penggunaan humor saat proses pembelajaran dapat membantu memotivasi serta meningkatkan hasil belajar, terlebih di saat siswa sedang merasa bosan, jenuh dan mengalami penurunan konsentrasi belajar.

#### 5) Tebak Kata

Tebak kata dapat melatih daya ingat dan konsentrasi siswa selama pembelajaran. Menurut Aqib dan Murtadlo, tebak kata dalam proses pembelajaran merupakan kegiatan penyampaian materi menggunakan kata-kata singkat dalam bentuk kartu permainan sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan lewat kartu tersebut. Sedangkan menurut Said dan Budimanjaya, tebak kata dalam proses pembelajaran merupakan kegiatan menyampaikan kata yang harus ditebak secara benar.<sup>36</sup>

#### e. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Fun Learning*

Nur Fitriana mengungkapkan bahwa metode *fun learning* mempunyai beberapa kelebihan di antaranya, siswa memiliki rasa percaya diri yang tinggi, memiliki kemandirian yang besar, lebih aktif dari awal sampai akhir pembelajaran, serta lebih siap dalam menerima materi pembelajaran.<sup>37</sup> Adanya metode *fun learning* menciptakan proses pembelajaran yang terasa menyenangkan dengan materi pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin sehingga membuat siswa merasa lebih bersemangat, merasa tenang, senang, dan dapat memberikan pandangan yang positif terhadap suatu mata pelajaran

<sup>36</sup> Dilla Fadhillah, "Pengaruh Metode Tebak Kata Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN Taman Cibodas Kota Tangerang," *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, Vol. 2, No. 1, 2019, hlm. 135.

<sup>37</sup> Nur Fitriana, "Pengaruh Penerapan Metode *Fun Learning* Terhadap Minat Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Gowa," Skripsi, Makassar: Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar, 2016, hlm. 19.

yang sering dianggap membosankan. Lingkungan dan kondisi belajar yang menyenangkan mendorong siswa agar lebih fokus dalam memahami penjelasan materi yang diberikan oleh guru.

Menurut Layyinah, kelemahan yang ada pada metode *fun learning* terletak pada seberapa profesional pendidik dalam mengajar. Keprofesionalan seorang pendidik dapat kita lihat dari seberapa jauh kemampuan pendidik dalam mengajar, karena hal tersebut yang nantinya akan berpengaruh pada saat diterapkannya metode *fun learning* di dalam kelas.<sup>38</sup> Dari penjelasan tersebut dapat kita ketahui bahwa diterapkannya metode *fun learning* pada proses pembelajaran membutuhkan seorang pendidik yang profesional, kreatif, inovatif, dan mampu mengelola kelas dengan baik. Tetapi masih banyak pendidik yang belum memiliki kemampuan tersebut sehingga nantinya akan mempengaruhi keberhasilan penerapan metode *fun learning* dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## **2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD**

### **a. Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD**

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah antara pendidik dan siswa. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang oleh pendidik yang bertujuan untuk mengubah tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik.<sup>39</sup> Bahasa Indonesia di MI/SD adalah mata pelajaran yang mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia.<sup>40</sup> Jadi, pembelajaran bahasa Indonesia MI/SD adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik kepada siswa yang memiliki tujuan dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik pada jenjang MI/SD.

---

<sup>38</sup> Leni Layyinah, "Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning Based On Scientific Approach* Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran," *Jurnal Tarbawy*, Vol. 4, No. 1, 2017, hlm. 8.

<sup>39</sup> Tsaniyatus Sa'diyah, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," *KASTA: Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya dan Terapan*, Vol. 2, No. 3, 2022, hlm. 81.

<sup>40</sup> Suparlan, "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 2, 2020, hlm. 246.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, standar proses merupakan kriteria minimal proses pembelajaran berdasarkan jalur, jenjang, dan jenis pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Standar proses meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi pembelajaran.<sup>41</sup>

#### 1) Perencanaan Proses Pembelajaran

Sebelum melaksanakan pembelajaran guru harus menyusun perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran adalah seperangkat rencana dan pengaturan kegiatan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan proses penyusunan materi ajar, penggunaan media, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran, serta penilaian dalam suatu alokasi waktu untuk mencapai kompetensi tertentu yang telah dirancang.<sup>42</sup> Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mencakup tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar adalah bagian dari perencanaan proses pembelajaran. Sebuah RPP minimal meliputi: identitas mata pelajaran atau tema, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.<sup>43</sup>

#### 2) Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan pelaksanaan dari sebuah RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan

---

<sup>41</sup> Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022.

<sup>42</sup> I Putu Widyanto and Endah Tri Wahyuni, "Implementasi Perencanaan Pembelajaran," *Satya Sastraharing*, Vol. 4, No. 2, 2020, hlm. 18-19.

<sup>43</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Depok: Rajawali Pers, 2018), hlm. 4.

pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Sesuai standar proses, dalam persiapannya, guru mempersiapkan siswa secara mental dan fisik agar bisa berpartisipasi dalam pembelajaran, memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya dan materi yang akan dipelajari, memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran atau kemampuan dasar yang diharapkan dapat tercapai sesuai silabus dan materi.<sup>44</sup>

Kegiatan inti adalah proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa agar berpartisipasi secara aktif, memberi ruang kreatifitas dan kemandirian siswa. Pada saat kegiatan inti metode yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran yang meliputi proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.<sup>45</sup>

Serta kegiatan penutup yang memuat penyampaian kesimpulan, dilakukannya penilaian atau refleksi, pemberian umpan balik, merencanakan kegiatan tindak lanjut serta perencanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

### 3) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan sebuah tolak ukur guru dalam mengetahui keberhasilan dalam pembelajaran. Evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data guna mengukur seberapa jauh tujuan pembelajaran yang telah dirancang tercapai. Dalam evaluasi pembelajaran ada dua teknik evaluasi yaitu teknik tes dan non tes. Untuk teknik penilaian yang diberikan guru pada umumnya dilakukan secara lisan dan tertulis. Untuk tes lisan guru memberikan beberapa pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari. Untuk tes tertulis guru memperoleh nilai dari penugasan tertulis dalam proses pembelajaran serta memberikan soal tertulis. Sedangkan non tes

---

<sup>44</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran....*, hlm. 10.

<sup>45</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran....*, hlm. 11.

digunakan untuk mengukur hasil belajar yang terkait dengan soft skill terutama yang berhubungan dengan apa yang dapat dibuat atau dikerjakan oleh siswa daripada apa yang diketahui atau dipahami. Evaluasi yang dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan tugas portofolio.<sup>46</sup>

Pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang MI/SD harus dilaksanakan secara terpadu antara ke empat aspek keterampilan berbahasa (aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), dan aspek kebahasaan/sastra. Contohnya pembelajaran struktur kalimat dipadukan dengan wacana, yang dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk memahami struktur kalimat bahasa Indonesia dengan menemukan sendiri dalam wacana yang ditentukan oleh guru. Dalam melatih keterampilan berbahasa, guru dapat memilih untuk memfokuskan salah satu dari empat aspek keterampilan bahasa Indonesia. Selain itu, bahasa Indonesia juga dapat dipadukan dengan mata pelajaran lainnya yang berkaitan dengan kehidupan dan kebutuhan nyata siswa, sehingga pembelajaran menjadi sesuatu yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.<sup>47</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia MI/SD adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh seorang pendidik bersama siswa dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam berbahasa Indonesia di jenjang MI/SD dengan baik dan benar. Empat aspek keterampilan bahasa yang dikembangkan adalah keterampilan membaca, menyimak, menulis, dan berbicara.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD**

Pembelajaran bahasa Indonesia MI/SD mengedepankan keterampilan berbahasa dan bersastra, hal ini dapat dilihat dari tujuan

---

<sup>46</sup> Rohmad, *Pengembangan Instrumen Evaluasi dan Penelitian*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2017), hlm. 129.

<sup>47</sup> Muhammad Asip, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022), hlm. 41.

pembelajaran bahasa Indonesia MI/SD, yaitu agar siswa memiliki beberapa kemampuan, antara lain:<sup>48</sup>

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu dan bahasa negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

**c. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD**

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia di MI/SD mencakup komponen berbahasa dan kemampuan bersastra, yang meliputi aspek-aspek menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Ke empat kompetensi tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan satu sama lainnya dan digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Kemampuan berbahasa dapat dilakukan dengan mendengar cerita, membaca petunjuk atau perintah, berdialog atau melakukan percakapan yang disertai dengan adanya respon secara tepat. Sedangkan kemampuan bersastra seperti mengapresiasi dongeng, membaca puisi, menonton drama, dan kegiatan lainnya yang memerlukan penghayatan dalam melakukannya.<sup>49</sup>

**d. Keterampilan dalam berbahasa Indonesia**

Hal yang harus diperhatikan sebelum menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar adalah dengan memahami keterampilan berbahasa. Terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yaitu:

---

<sup>48</sup> Muhammad Asip, *Pembelajaran Bahasa...*, hlm. 27.

<sup>49</sup> Muhammad Asip, *Pembelajaran Bahasa...*, hlm. 32.

### 1) Keterampilan Menyimak

Menyimak atau mendengarkan merupakan keterampilan dalam memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif. Dalam hal ini keterampilan menyimak tidak hanya sekedar mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melalui alat pendengaran, tetapi juga bisa memahami maksudnya. Terdapat unsur-unsur kesengajaan pada saat kegiatan menyimak, dilakukan dengan penuh perhatian dan konsentrasi bahkan pemahaman atas apa yang sedang didengarkan.<sup>50</sup>

### 2) Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah kemampuan dalam mengucapkan sebuah kata-kata yang bertujuan untuk mengkespresikan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Menurut Djiwandono dan Nurgiyantoro, berbicara adalah kemampuan yang aktif produktif. Hal tersebut dikarenakan dalam berbicara seorang pembicara dituntut prakarsa nyata dalam menggunakan bahasa untuk mengungkapkan diri secara lisan.<sup>51</sup>

### 3) Keterampilan Membaca

Membaca adalah salah satu kegiatan belajar yang efektif guna mendapatkan ilmu pengetahuan. Menurut Tarigan membaca merupakan suatu keterampilan yang mana dilakukan oleh pembaca agar memperoleh sebuah pesan yang hendak disampaikan oleh peneliti melalui sebuah tulisan.<sup>52</sup> Dengan pernyataan tersebut dapat kita pahami bahwa membaca adalah rangkaian proses berpikir untuk memahami sebuah isi teks bacaan.

### 4) Keterampilan Menulis

Salah satu aspek kebahasaan yang harus diajarkan kepada siswa adalah menulis. Menurut Tarigan, keterampilan menulis adalah suatu

<sup>50</sup> Yeti Mulyati, "Hakikat Keterampilan Berbahasa," 2014, hlm. 10-11.

<sup>51</sup> Siti Halidjah, "Evaluasi Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, 2012, hlm. 261.

<sup>52</sup> Agustin Rinawati, Lilik Binti Mirawati, and Fajar Setiawan, "Analisis Hubungan Keterampilan Membaca Dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar," *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, Vol. 4, No. 2, 2020, hlm. 87.

keterampilan berbahasa yang digunakan oleh seseorang untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak bertatap muka dengan orang lain.<sup>53</sup> Maka dapat dikatakan bahwa menulis sebagai kegiatan yang produktif dan edukatif.

## **B. Penelitian Terkait**

Sebelum membahas penelitian yang peneliti lakukan di MI Ma'arif NU Bajong, terlebih dahulu peneliti mempelajari beberapa pustaka yang mempunyai keterkaitan dengan judul yang peneliti angkat. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan yang berkaitan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, di antaranya:

Dari sisi fokus penelitian sudah ada beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan yaitu: pertama, Yuentie Sova Puspidalia dengan judul "Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD dan Alternatif Pemecahannya". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada beberapa problematika terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia di MI. beberapa problematika tersebut di antaranya adalah permasalahan guru, siswa, tujuan dan bahan pelajaran, metode dan media mengajar serta sarana dan prasarana. Adapun beberapa kendala yang berkaitan dengan guru yaitu kurangnya kemampuan profesional, kurangnya kesesuaian antara keahlian dengan bidang yang digelutinya. Sedangkan problematika yang dialami siswa berhubungan dengan dua faktor, yaitu faktor internal (afektif, kognitif, kepribadian, bahasa pertama, dan kesehatan) dan faktor eksternal (lingkungan sosial ekonomi, lingkungan keluarga, dan lingkungan fisik).<sup>54</sup> Adapun persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama membahas pembelajaran bahasa Indonesia dan beberapa permasalahan yang dialami oleh siswa dan dalam penelitian ini sama-sama

---

<sup>53</sup> Yanuarita Widi Astuti and Ali Mustadi, "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sd," *Jurnal Prima Edukasia* 2, no. 2 (2014): 250.

<sup>54</sup> Yuentie Sova Puspidalia, "Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Di MI/SD Dan Alternatif Pemecahannya," *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, Vol. 10, No. 1, (2012).

menggunakan metode kualitatif. Adapun perbedaan pada penelitian ini adalah penelitian terdahulu membahas secara luas terkait problematika pembelajaran bahasa Indonesia yang dialami oleh guru, siswa hingga problem sarana dan prasarana pendidikan, sedangkan peneliti hanya memfokuskan pada problematika pembelajaran bahasa Indonesia yang dialami oleh siswa.

Kedua, Masda Satria K., Okto Wijayanti, dan Santhy Hawanti dengan judul "Problematika dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa problematika yang dihadapi guru adalah siswa kelas rendah yang masih kesulitan dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, tingkat konsentrasi siswa yang rendah, sehingga guru perlu memiliki strategi untuk mengatasi problematika tersebut dengan cara melakukan pendekatan kepada siswa yang mengalami kesulitan.<sup>55</sup> Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas pembelajaran bahasa Indonesia di MI/SD dan beberapa kesamaan problematika yang dialami siswa dalam pembelajaran. Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian terdahulu membahas lebih banyak problematika yang dialami siswa di kelas rendah dan beberapa strategi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan oleh guru sedangkan peneliti hanya memfokuskan pada satu kelas rendah saja dan memfokuskan pada satu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam kelas.

Ketiga, Eli Mufidah dan Nurul Aminatus Sa'diyah dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Fun Learning* Dalam Pembelajaran Tematik". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode *fun learning* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD

---

<sup>55</sup> Masda Satria K., Okto Wijayanti, Santhy Hawanti, "Problematika Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah Sekolah Dasar", *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 1, 2020.

Negeri Sekaran secara signifikan.<sup>56</sup> Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini sama-sama menggunakan metode *fun learning* dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian terdahulu melakukan analisis penelitian tentang pengaruh penerapan metode *fun learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan metode kuantitatif, sedangkan peneliti melakukan analisis pada penerapan metode *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode kualitatif deksriptif.

Keempat, Hj. Syamsiar Syahrul dengan judul “Penerapan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat kendala dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang menyebabkan hasil belajar siswa menurun. Belum adanya variasi guru dalam pembelajaran membuat situasi pembelajaran terkesan monoton serta metode pembelajaran yang lebih banyak menggunakan ceramah dan demonstrasi mengakibatkan siswa menjadi bosan dan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia sehingga aktivitas siswanya menjadi kurang optimal.<sup>57</sup> Adapun persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menerapkan metode *fun learning* dalam proses pembelajaran dan memfokuskan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun perbedaan pada penelitian ini adalah penelitian terdahulu menganalisis adanya kendala yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan penelitian dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif sedangkan peneliti menganalisis adanya kendala yang menyebabkan rendahnya minat dan ketertarikan

---

<sup>56</sup> Eli Mufidah, Nurul Aminatus S., “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Tematik”, *Jurnal Ibtida*, Vol. 01, No. 01, 2020.

<sup>57</sup> Syamsiar S, “Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa”, *Journal.unimush.ac.id*, 16 September 2022, Pukul 04.00.

siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan peneliti hanya memfokuskan pada data penelitian kualitatif deksriptif.

Kelima, Herlina Oktavia dengan judul “Penggunaan Metode *Fun Teaching* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III B Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 1 Sumberrejo Kotagajah”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan metode *fun teaching* berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III B pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah. Penerapan metode *fun teaching* membuat siswa lebih aktif, lebih mudah memahami materi pelajaran dan interaksi dengan guru tidak kaku.<sup>58</sup> Adapun persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menerapkan metode *fun teaching* dalam proses pembelajarannya. Adapun perbedaan pada penelitian ini adalah penelitian terdahulu melakukan analisis terkait meningkatnya hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode *fun learning* pada mata pelajaran IPS dan metode penelitian yang digunakan berupa metode kualitatif dan kuantitatif, sedangkan peneliti lebih memfokuskan pada penerapan metode *fun learning* agar membangkitkan minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia dan pengambilan data menggunakan metode kualitatif.

Penelitian ini menjadi penting karena masih menjadi hal yang baru dalam penelitian di lingkungan UIN Saizu Purwokerto khususnya dalam lingkup PGMI. Adanya penelitian ini bisa menjadi referensi bagi mereka yang ingin meneliti tentang metode *fun learning*. Di samping itu, penelitian ini juga bisa menjadi wawasan serta inspirasi yang baru bagi mereka yang ingin mengetahui serta menggali lebih dalam mengenai implementasi metode *fun learning* dalam sebuah pembelajaran.

---

<sup>58</sup> Herlina Oktavia, “Penggunaan Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 1 Sumberrejo Kotagajah”, (IAIN Metro, 2017).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk studi lapangan, yaitu studi yang dilakukan secara sistematis dengan menggunakan data yang ada di lapangan. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan yang berusaha untuk mendeskripsikan atau menganalisis data dengan menunjukkan data kualitatif deskriptif.

Penelitian kualitatif meliputi kegiatan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek yang alamiah dan peneliti sebagai instrument kunci. Bogdan dan Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.<sup>59</sup> Dengan demikian, analisis data dilakukan dengan metode analisis kualitatif deskriptif, dimana laporan penelitian ini akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut bisa berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan atau memo, dan dokumen resmi lainnya.

Dalam penelitian ini, penelitian deskriptif kualitatif dirancang untuk memperoleh data yang mendalam mengenai implementasi metode *fun learning* di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga. Dalam pelaksanaan penelitian ini, dilakukan adanya pencarian gambaran dan deskripsi di MI Ma'arif NU Bajong Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga untuk dijadikan subjek penelitian.

---

<sup>59</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 4.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MI Ma'arif NU Bajong Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga. Peneliti melakukan penelitian di MI Ma'arif NU Bajong karena peneliti merasa tertarik dengan adanya implementasi metode *fun learning* yang ada di MI Ma'arif NU Bajong Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga. Selain itu permasalahan yang akan peneliti teliti terdapat di MI Ma'arif NU Bajong Kecamatan Bukateja. Dan juga MI Ma'arif NU Bajong merupakan sekolah yang memiliki banyak prestasi serta belum ada penelitian di MI Ma'arif NU Bajong Kecamatan Bukateja terkait implementasi metode *fun learning*.

### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian merupakan perkiraan waktu tempuh penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 10 Juli 2023 sampai 19 Agustus 2023.

## **C. Objek dan Subjek Penelitian**

### **1. Objek Penelitian**

Objek penelitian adalah suatu titik pusat dari suatu penelitian. Objek dalam penelitian yang dilakukan adalah implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga.

### **2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan orang yang memberikan informasi kepada peneliti terkait data apa saja yang diperlukan oleh peneliti. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, maka subjek penelitiannya menggunakan responden sebagai sumber informasi. Dalam penelitian yang menjadi subjek penelitian antara lain:

#### **a. Kepala Madrasah**

Kepala madrasah MI Ma'arif NU Bajong Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga bernama Siti Khudriyati, S.Pd.I.

merupakan orang yang bertanggung jawab penuh atas segala kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di MI Ma'arif NU Bajong Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga. Ibu Siti Khudriyati, S.Pd.I. selaku kepala madrasah di MI Ma'arif NU Bajong menjadi sumber pengambilan data terkait kebijakan dan profil MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga, tanggapan mengenai guru kelas III B dalam kesehariannya ketika mengajar serta tanggapan ketika pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode *fun learning* di MI Ma'arif NU Bajong Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga.

b. Guru Kelas

Guru kelas III B di MI Ma'arif NU Bajong Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga bernama Alfian Fendi P., M.Pd. yang menjadi sumber data atau informasi yang berkaitan dengan proses perencanaan, kemudian pelaksanaan dan yang terakhir evaluasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga.

c. Siswa Kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Kecamatan Bukateja

Siswa kelas III terdiri dari 2 rombel yaitu siswa kelas III A dan siswa kelas III B. Siswa kelas III A berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Sedangkan siswa kelas III B berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Melalui siswa kelas III B MI Ma'arif NU Bajong diperoleh data atau informasi terkait tanggapan siswa tentang pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan oleh bapak Alfian Fendi P., M.Pd. di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga.

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian dikarenakan adanya teknik pengumpulan data ini peneliti

akan mendapatkan suatu data yang diinginkan dari sekolah yang dituju sebagai tempat penelitian untuk mendapatkan data standar yang ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dan mengumpulkan data antara lain:

#### 1. Observasi

Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan. Hasil data observasi dapat berupa gambaran sikap, kelakuan, perilaku, tindakan, keseluruhan interaksi antar manusia.<sup>60</sup> Peneliti secara langsung turun ke lapangan tepatnya yaitu di MI Ma'arif NU Bajong untuk mengamati dan mencatat kegiatan yang ada, baik dari segi tempat (*place*), pelaku (*actor*), seperti guru kelas dan siswa-siswi MI Ma'arif NU Bajong, hingga aktifitas (*activity*) yang berlangsung di dalamnya khususnya yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong.

Adapun dalam penelitian ini, jenis observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur, yakni observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati.<sup>61</sup>

Dengan metode observasi, peneliti berusaha mengamati kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh subyek penelitian yang berkaitan dengan proses pembelajaran bahasa Indonesia di dalam kelas menggunakan metode *fun learning* di MI Ma'arif NU Beji. Sebelum menyampaikan materi pembelajaran, guru terlebih dahulu memberikan beberapa *ice breaking* untuk mencairkan suasana dalam kelas sebelum siswa fokus dalam pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan topik pembelajaran serta memberikan gambaran tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan. Setelah itu, guru mulai menyampaikan materi dengan menerapkan metode *fun learning*

<sup>60</sup> J. R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Gramedia Widiasarana, 2010), hlm. 112.

<sup>61</sup> Sugiyono, *Metode ...*, hlm. 203-204.

menggunakan media yang variatif, seperti video animasi, buku dongeng, dan lainnya. Guru menyampaikan materi secara kontekstual dan real serta melibatkan siswa-siswi dalam proses pembelajaran. Di akhir sesi pembelajaran guru memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif atau bisa menjawab kuis dengan benar.

## 2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam serta jumlah respondennya sedikit.<sup>62</sup> Dapat juga dikatakan bahwa wawancara merupakan suatu proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi secara langsung.<sup>63</sup> Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tak terstruktur, serta dapat dilakukan melalui tatap muka ataupun menggunakan telepon. Wawancara terstruktur merupakan wawancara yang susunan pertanyaannya sudah ditetapkan dan disiapkan terlebih dahulu dengan pilihan jawaban yang sudah disediakan. Sedangkan wawancara tak terstruktur bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan susunan kata-kata dapat diubah pada saat wawancara serta disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan saat wawancara.<sup>64</sup>

Adapun jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tak terstruktur, yang mana peneliti terlebih dahulu membuat daftar pertanyaan secara garis besar masalah yang akan ditanyakan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut juga bisa dikembangkan pada saat proses wawancara dilaksanakan. Dengan menggunakan jenis wawancara tak terstruktur peneliti bisa lebih banyak mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian.

---

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2015), hlm. 194.

<sup>63</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Kencana, 2017), hlm. 154.

<sup>64</sup> Sugiyono, *Metode ...*, hlm. 194.

Wawancara dilakukan agar peneliti bisa menggali lebih dalam terkait informasi yang dibutuhkan dengan berbagai pihak yang menjadi subyek penelitian dalam penelitian ini, seperti kepala madrasah, guru kelas III B, dan siswa-siswi khususnya terhadap hal-hal yang berkaitan dengan implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong.

- a. Wawancara kepala madrasah MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga Ibu Siti Khudriyati, melalui kepala madrasah peneliti mendapatkan data terkait kebijakan dan profil sekolah, serta tanggapan ketika pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode *fun learning* di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga.
- b. Wawancara guru kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga Bapak Alfian Fendi P., wawancara dengan guru kelas III B memberikan informasi mengenai proses awal atau perencanaan implementasi metode *fun learning*, mulai dari penyusunan RPP oleh guru kelas, mengenali karakter siswa, menyiapkan perangkat/alat pembelajaran yang akan digunakan, memahami serta menyesuaikan metode dengan materi yang akan diajarkan, selain itu juga mengetahui penerapan, evaluasi, kelebihan, dan kendala dalam penggunaan metode *fun learning*.
- c. Wawancara siswa kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga, wawancara dengan siswa/siswi untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode *fun learning*.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>65</sup> Dengan teknik dokumentasi ini, peneliti mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan struktur madrasah, letak geografis, dan dokumen-dokumen yang memiliki keterkaitan dengan

---

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode ...*, hlm. 329.

implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B di MI Ma'arif NU Bajong dengan melibatkan partisipasi guru kelas dan siswa di dalamnya, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi terhadap implementasi metode *fun learning* pada proses pembelajaran di MI Ma'arif NU Bajong serta dokumentasi (foto) selama pelaksanaan penelitian, seperti dokumentasi RPP dan media pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B.

#### **E. Metode Analisis Data**

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditentukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.<sup>66</sup> Pada penelitian ini, model analisis data yang digunakan yaitu model analisis data menurut Miles dan Huberman. Analisis menurut Miles dan Huberman dibagi dalam tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Ketiga alur tersebut adalah (1) reduksi data (*data reduction*); (2) penyajian data (*data display*); dan penarikan kesimpulan (*drawing conclusions*).<sup>67</sup>

##### **1. Reduksi Data (*Data Reduction*)**

Reduksi data merupakan bagian dari analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga simpulan-simpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.<sup>68</sup> Dengan demikian, hasil data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas serta mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data selanjutnya dan mencari data bila diperlukan.

Proses reduksi data ini dilakukan setelah peneliti memperoleh data yang dianggap cukup untuk penelitian, yakni yang berkaitan

<sup>66</sup> Lexy J. Moleong, *Metode ...*, hlm. 280.

<sup>67</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu, 2020), hlm. 163.

<sup>68</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian...*, hlm. 164.

dengan implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B di MI Ma'arif NU Bajong. Setelahnya, peneliti membuang data-data yang dianggap kurang mendukung dan tidak diperlukan dalam penelitian kemudian hanya mengambil data-data yang diperlukan saja bagi penelitian ini.

## 2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data yang dimaksud Miles dan Huberman yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.<sup>69</sup> Setelah pereduksian data, langkah selanjutnya adalah menampilkan data atau penyajian data. Dalam penyajian data ini, peneliti lebih banyak menyajikan data dalam bentuk teks yang bersifat deskriptif-naratif (menggambarkan dan menceritakan). Selain penyajian data dalam bentuk teks naratif, peneliti juga menyajikan data dalam bentuk uraian singkat dan bagan. Dari data-data tersebut, kemudian dilakukan pengelompokan data sesuai dengan kebutuhan dan setelahnya dilakukan analisis secara mendalam apakah terdapat keterkaitan antara data-data tersebut.

## 3. Penarikan Kesimpulan (*drawing conclusions*)

Langkah ketiga dari analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan. Simpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila simpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data,

---

<sup>69</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian...*, hlm. 167.

maka simpulan yang dikemukakan merupakan simpulan yang kredibel.<sup>70</sup>

Cara berpikir ini peneliti gunakan untuk menganalisa dan menemukan pola implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong. Kemudian peneliti menarik kesimpulan dari hal-hal yang bersifat khusus berupa kejadian-kejadian atau peristiwa yang konkrit yang ada di MI Ma'arif NU Bajong menjadi hal-hal yang bersifat umum.

#### **F. Triangulasi Data**

Melalui triangulasi, peneliti mengumpulkan data dengan menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang sudah ada. Dengan melakukan triangulasi, peneliti sekaligus mengumpulkan data dan menguji keterpercayaan data dari berbagai kombinasi pengumpulan data dan sumber data.<sup>71</sup>

Penelitian terhadap data dari berbagai sumber dilakukan dengan cara yang berbeda dan pada waktu yang berbeda. Oleh karena itu, terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan triangulasi waktu, yang dijelaskan sebagai berikut:

##### **1. Triangulasi Sumber**

Triangulasi sumber adalah suatu teknik untuk meneliti data dari berbagai sumber, seperti arsip, hasil wawancara dan dokumen lainnya.

##### **2. Triangulasi Teknik**

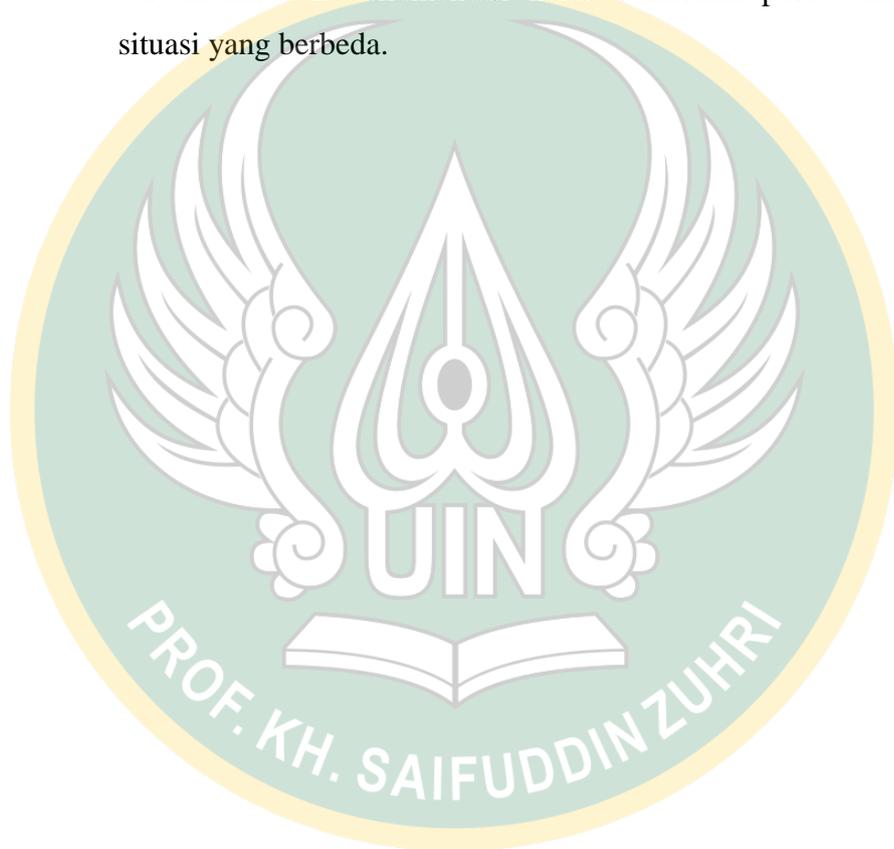
Triangulasi teknik adalah teknik yang menggunakan berbagai teknik untuk meneliti data dari sumber yang sama. Misalnya, data yang diperoleh dari hasil observasi kemudian diuji melalui wawancara.

<sup>70</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian...*, hlm. 170-171.

<sup>71</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu, 2020), hlm. 154.

### 3. Triangulasi Waktu

Waktu mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan melalui wawancara dipagi pada saat narasumber masih segar biasanya akan menghasilkan data yang lebih valid. Oleh karena itu, untuk menguji kredibilitas suatu data, pengamatan, wawancara dan dokumentasi harus dilakukan pada waktu atau situasi yang berbeda.



**BAB IV**  
**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING* PADA**  
**PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III B MI**  
**MA'ARIF NU BAJONG PURBALINGGA**

Pada bab ini peneliti menganalisis dan menyajikan data mengenai implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga. Penyajian data dan analisis data dilakukan secara deskriptif. Hasil dari penyajian dan analisis data tersebut menggambarkan bagaimana implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga. Fokus kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini adalah pada pembelajaran bahasa Indonesia. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Adapun penjelasan secara rinci adalah sebagai berikut:

**A. Perencanaan Metode *Fun Learning***

Dalam dunia pendidikan setiap guru wajib membuat suatu perencanaan pembelajaran seperti RPP dan perangkat pembelajaran lainnya agar pembelajaran lebih terstruktur dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu guru juga perlu menyiapkan perangkat penilaian untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pada tahap perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu mempersiapkan RPP yang terdiri dari beberapa komponen seperti satuan pendidikan yaitu MI Ma'arif NU Bajong, kelas/semester, mata pelajaran yaitu bahasa Indonesia, alokasi waktu 2x35 menit (2x pertemuan), KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran dimana siswa dapat membaca isi teks bacaan dengan cermat, siswa dapat mengidentifikasi isi teks bacaan dengan tepat, siswa dapat mengidentifikasi pokok-pokok informasi pada teks bacaan dengan benar, dan siswa dapat menjelaskan pokok-pokok informasi yang disajikan dalam gambar dengan tepat, materi pelajaran berupa materi pertumbuhan kupu-kupu dan pertumbuhan

katak, metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode ceramah, bernyanyi, tanya jawab, sumber belajar menggunakan buku tematik kelas III, langkah-langkah dibagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan berupa orientasi siswa pada masalah yang berisi salam pembuka, menyapa siswa, melakukan absensi, mengecek kerapian serta kesiapan siswa, memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti mengorganisasi siswa untuk mengamati dan mencermati penjelasan guru serta membaca materi dalam buku tematik, menanyakan tentang materi yang sedang dipelajari, mengeksplorasi dengan cara bernyanyi, *game* tanya jawab, sisipan kalimat humor dan memperhatikan media pembelajaran yang telah disediakan. Sedangkan kegiatan penutup berisi penyimpulan materi, mengevaluasi dan kegiatan tindak lanjut, evaluasi dilakukan dengan teknis tes tulis, dan non tes berupa observasi dan penilaian diri.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Bapak Alfian Fendi Priyaji selaku guru bahasa Indonesia di kelas III B mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *fun learning* harus disesuaikan dengan materi yang cocok dengan metode tersebut. Perpaduan metode tersebut yang nantinya dapat digunakan sebagai metode pembelajaran untuk membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa agar lebih memudahkan pemahaman materi pelajaran oleh siswa serta memberikan kenyamanan dalam belajar yang terasa menyenangkan. Adapun tujuan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode *fun learning* adalah untuk membangkitkan minat belajar siswa serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas sehingga siswa tidak hanya diam mendengarkan guru dalam menjelaskan materi tetapi juga ikut

berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga siswa terhindar dari rasa jenuh, bosan, dan kurang tertarik dalam pembelajaran.<sup>72</sup>

Tahap perencanaan ini dilakukan sebelum pembelajaran semester baru dimulai, guru diminta sudah menyelesaikan semua RPP dalam satu semester bersama dengan silabus, prota dan promesnya. Dengan demikian pada saat akan dimulainya proses pembelajaran, guru hanya akan menyiapkan diri dengan memahami serta menguasai materi yang akan disampaikan di kelas. Materi yang akan disampaikan yaitu mengenai tahapan pertumbuhan kupu-kupu dan tahapan pertumbuhan katak. Selain itu guru juga membuat beberapa soal untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran pada saat proses belajar selesai guna mengukur pemahaman siswa terhadap materi sekaligus mengukur keberhasilan pembelajaran.<sup>73</sup>

Berdasarkan data di atas dapat kita ketahui bahwa dalam perencanaan pembelajaran menggunakan metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B perlu adanya persiapan terlebih dahulu oleh guru. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, sebelum dimulainya sebuah pembelajaran Bapak Alfian sudah terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran, seperti RPP, silabus, prota dan promes. Menyiapkan bahan ajar yang nantinya akan disampaikan kepada siswa, membuat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dan menyiapkan lembar penilaian. Perangkat pembelajaran sudah dipersiapkan agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik, terstruktur, efisien dan efektif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.<sup>74</sup>

Persiapan yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan metode *fun learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia sudah baik dan

---

<sup>72</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Alfian Fendi P., M.Pd., Guru Kelas III MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga, Pada Tanggal 10 Agustus 2023.

<sup>73</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Bapak Alfian Fendi P. Pada Tanggal 10 Agustus 2023.

<sup>74</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Bapak Alfian Fendi P. Pada Tanggal 10 Agustus 2023.

sesuai dengan teori yang ada pada bab II. RPP yang dibuat Pak Alfian sudah mencakup identitas sekolah, mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar. Dalam pelaksanaannya, pak Alfian Fendi P. selaku guru kelas III B sudah menerapkan RPP dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan baik dan sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Dalam pembelajaran pun pak Alfian sudah menerapkan metode *fun learning* dengan kegiatan bernyanyi, *game*/permainan, dan diselingi sisipan humor dengan baik dan tentunya sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelum melakukan pembelajaran.<sup>75</sup>

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pada perencanaan pembelajaran menggunakan metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong sudah benar pada unsur-unsur dalam perencanaan pembelajaran.

## **B. Pelaksanaan Metode *Fun Learning***

Pada tahap pelaksanaan peneliti mengamati kegiatan pembelajaran di kelas III B dengan menggunakan metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian peneliti menggambarkan proses pembelajaran menggunakan metode *fun learning* dengan mengaplikasikan langkah dan macam-macam metode *fun learning* menurut Sriyanti Mustafa yang telah dijelaskan pada bab II sebagai berikut:

### **1. Pembelajaran ke-1**

Berdasarkan hasil observasi penelitian mengenai penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan keaktifan serta minat belajar siswa kelas III B pada tanggal 10 Agustus 2023, tema 1 (pertumbuhan dan perkembangan

---

<sup>75</sup> Berdasarkan Dokumentasi RPP Yang Dirancang Oleh Bapak Alfian Fendi Priyaji.

mahluk hidup), subtema 3 pertumbuhan hewan, pembelajaran ke-1, diperoleh penjelasan bahwa:<sup>76</sup>

Pada kegiatan awal yaitu guru melakukan kegiatan apersepsi. Kegiatan awal berlangsung selama 10 menit. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, bertanya kabar siswa, serta melakukan absensi terhadap siswa. Kemudian guru bertanya tentang kesiapan belajar siswa dan mengondisikan siswa dengan melakukan pemeriksaan terhadap kebersihan kelas apakah ada sampah dibawah meja dengan melihat ke kanan dan kiri serta merapihkan masing-masing tempat duduk mereka. Sebelum berdoa guru terlebih dahulu memberikan *ice breaking* berupa tepuk semangat “SE prok3x MA prok3x NGAT prok3x Seee...mangattt” dan tepuk diam “Mulut Dikunci prok3x Tangan Sedekap prok3x Diam” agar siswa lebih bersemangat, rileks dan tidak tegang dalam memulai pembelajaran. Kegiatan berikutnya yaitu guru memberi perintah kepada ketua kelas untuk memimpin doa sebelum pembelajaran. Kemudian guru mengajak siswa berdiri, saling berhadapan dan saling berpegangan tangan, kemudian bernyanyi bersama dengan judul “aku ingin jadi teman baikmu” agar siswa bisa saling akrab dengan satu sama lain. Berikut ini lirik lagunya: “aku ingin jadi teman baikmu 2x, teman baik 3x mu”. Setelah itu guru menyampaikan bahwa hari ini akan belajar tema baru yaitu tema 1 tentang (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) SubTema 3 Pertumbuhan Hewan dan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai pertumbuhan kupu-kupu.

Pada kegiatan inti, guru memerintahkan siswa untuk membuka buku tematik dan mengamati gambar tahapan pertumbuhan kupu-kupu yang ada pada buku. Selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk semangat dan berperan

---

<sup>76</sup> Observasi di kelas III MI Ma’arif NU Bajong, Kamis 10 Agustus 2023 pukul 08.00 s.d selesai.

aktif dalam memecahkan masalah yang akan dipelajari. Kemudian guru menjelaskan terlebih dahulu bentuk dalam gambar pertumbuhan kupu-kupu mulai dari telur yang berubah menjadi ulat kemudian berubah menjadi kepompong dan akhirnya menjadi kupu-kupu. Ketika ada siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan, maka guru akan menegur siswa tersebut disertai dengan sisipan kalimat humor yang dilontarkan guru sehingga siswa menjadi tertawa terhibur membuat suasana nyaman dan tidak tegang serta lebih mudah untuk diarahkan oleh guru. Setelah itu guru bersama dengan siswa membaca teks yang ada dalam buku tentang pertumbuhan kupu-kupu. Kemudian guru menanyakan kembali kepada siswa tentang pertumbuhan kupu-kupu sesuai dengan teks yang telah dibaca. Agar siswa lebih memahami materi yang sedang dipelajari, guru membuat sebuah lagu dan tepuk tentang tahapan pertumbuhan kupu-kupu yang diiringi dengan berbagai gerakan. Guru mencontohkan terlebih dahulu kepada siswa terkait lagu serta gerakannya. Setelah guru mencontohkannya, guru meminta siswa untuk bersama-sama ikut melakukan tepuk dan bernyanyi tentang tahapan pertumbuhan kupu-kupu. Berikut tepuk dan lagu tahapan pertumbuhan kupu-kupu:

“Bertelur, menetas, jadi ulat, ulatnya makan daun, ulatnya kekenyangan, ulatnya berpuasa, jadilah kepompong, kepompong terbuka, jadilah kupu-kupu, kupu-kupu 3x”.

Agar siswa bisa lebih paham dan mengingat materi serta lagu yang telah dibuat, guru memerintahkan siswa untuk menulis lagu dan tepuk tahapan pertumbuhan kupu-kupu dengan guru yang mendiktekannya. Setelah siswa selesai menulis lagu dan tepuknya, guru meminta semua siswa untuk berdiri dan bernyanyi bersama dengan guru beserta gerakannya. Guru melakukannya dengan semangat dan gerakan serta mimik wajah yang dibuat terkesan lucu sehingga membuat semua siswa terhibur dan tertawa bersama. Hal

tersebut membuat suasana pembelajaran dalam kelas menjadi nyaman, tidak menegangkan, dan terasa menyenangkan. Hal tersebut dilakukan secara berulang beberapa kali agar siswa paham dan mengingatnya. Setelahnya guru menampilkan sebuah media pembelajaran yang menarik yang dinamakan “3D *butterfly life cycle*” yang mana media tersebut menggambarkan metamorfosis kupu-kupu dengan gambar yang berwarna dan timbul di setiap sisinya yang pastinya memberikan antusias serta ketertarikan sendiri bagi siswa.



Gambar 1 Media 3D *Butterfly Life Cycle*

Setelahnya guru meminta siswa untuk mengamati media 3D yang telah disajikan oleh guru di depan. Guru menunjuk gambar yang ada pada media tersebut kemudian meminta siswa secara bersama-sama untuk menanggapi dan menyebutkan nama gambar yang telah ditunjuk oleh guru. Untuk lebih mempertajam ingatan siswa dan melatih siswa agar bisa menanggapi pertanyaan guru menunjuk satu persatu siswa untuk menjawab nama gambar yang ditunjuk oleh guru. Kemudian guru menanyakan kembali kepada siswa apakah mereka sudah memahami dengan baik siklus metamorfosis pada kupu-kupu. Siswa menjawab secara serentak

bahwa mereka sudah memahami materi yang dipelajari. Setelah siswa sudah memahami semua materi yang telah disampaikan, guru kembali mengajak siswa untuk bernyanyi tepuk dan lagu metamorfosis kupu-kupu beserta gerakannya yang sudah dibuat dan dihafal oleh siswa.

Pada kegiatan penutup yaitu guru menyampaikan kesimpulan bersama siswa terkait materi pertumbuhan kupu-kupu, yang mana guru menyampaikan kembali bahwa hewan juga termasuk makhluk hidup yang juga mengalami pertumbuhan termasuk kupu-kupu yang dimulai dari telur kemudian berubah menjadi ulat setelah itu menjadi kepompong dan berakhir menjadi kupu-kupu yang indah. Setelah itu guru memberikan soal pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan. Siswa diminta mengerjakan masing-masing dan ditulis pada selembar kertas. Guru memberikan waktu untuk siswa mengerjakan soal, kemudian meminta siswa yang sudah selesai mengerjakan untuk mengumpulkan jawabannya kedepan. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah bersama siswa dan mengucapkan salam yang juga dijawab dengan serentak oleh siswa.

## **2. Pembelajaran Ke-2**

Berdasarkan hasil observasi penelitian ke-2 mengenai penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B pada tanggal 15 Agustus 2023, tema 1 (pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup), subtema 3 pertumbuhan hewan, pembelajaran ke-4, diperoleh penjelasan bahwa:<sup>77</sup>

Pada kegiatan awal yaitu kegiatan apersepsi yang berlangsung selama 10 menit. Pada awal kegiatan guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan salam, menanyakan kabar, dan mengabsensi siswa. Kemudian guru menanyakan kesiapan siswa

---

<sup>77</sup> Observasi di kelas III MI Ma'arif NU Bajong, Selasa 15 Agustus 2023 pukul 08.00 s.d selesai.

untuk belajar serta mengondisikan siswa dengan memeriksa kebersihan kelas apakah terdapat sampah di sekitar meja masing-masing sekaligus merapihkan tempat duduk mereka dengan memperhatikan meja kanan dan kirinya. Setelah itu guru memberi perintah kepada ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar. Setelah selesai berdoa, guru terlebih dahulu memberikan rangsangan semangat kepada siswa dengan mengajak tepuk semangat “SE prok3x MA prok3x NGAT prok3x Seee...mangattt” dan semangat pagi “Semangatt Pagiiiiiii..... PAGI..PAGI..PAGI..” yang diikuti oleh semua siswa dengan gembira membuat suasana kelas menyenangkan dan tidak menegangkan. Setelah dirasa siswa mulai semangat dalam mengikuti pembelajaran, guru terlebih dahulu menanyakan kembali terkait materi sebelumnya yang telah dipelajari agar mempertajam ingatan serta pemahaman siswa terhadap materi yang telah lebih dulu dipelajari. Setelah itu, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari bersama yaitu tentang pertumbuhan katak. Guru memerintahkan siswa untuk membuka buku pada tema 1 yaitu “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup”, SubTema 3 “Pertumbuhan Hewan” pembelajaran ke-4. Selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi siswa agar lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Sebelum memberikan penjelasan lebih lanjut kepada siswa, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini yaitu siswa dapat mengidentifikasi pokok-pokok informasi pada teks bacaan dengan baik dan benar dan siswa dapat menjelaskan pokok-pokok informasi yang disajikan dalam gambar dengan tepat. Selanjutnya guru meminta siswa untuk mengamati gambar yang ada pada buku tematik tema 1 subtema 3 tentang (Pertumbuhan Hewan) pembelajaran ke-4 di halaman 59 yaitu gambar pertumbuhan katak.



Gambar 2 Fase Pertumbuhan Katak

Guru memberikan penjelasan bahwa katak merupakan makhluk hidup yang juga bisa mengalami pertumbuhan. Katak disebut sebagai hewan amfibi karena dapat hidup di dua alam yaitu di darat maupun di air. Guru juga menjelaskan bahwa katak merupakan hewan pemakan serangga yang mana memiliki ciri-ciri tubuh yang licin dan berwarna hijau, bergerak dengan cara melompat karena memiliki kaki belakang yang lebih panjang, selain itu katak juga pandai berenang karena kakinya memiliki selaput yang membantunya dalam berenang di air. Guru menjelaskan materi tersebut disertai dengan beberapa sisipan humor dan mempraktekan cara katak melompat sehingga membuat siswa tertawa dan ada juga yang mengikuti gerakan guru. Adanya sisipan humor dalam pembelajaran membuat siswa menjadi terhibur dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran sehingga menimbulkan ketertarikan serta motivasi siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Setelah itu guru meminta siswa memperhatikan kembali gambar dalam buku dengan guru yang mulai menjelaskan daur hidup katak yang dimulai dari telur, kemudian telur akan menetas menjadi berudu atau kecebong, setelah berusia 3 bulan kecebong akan berubah menjadi katak muda yang memiliki kaki yang sempurna namun masih memiliki ekor kecebong, kemudian yang terakhir katak muda akan berkembang menjadi katak dewasa yang mana sudah memiliki bentuk tubuh yang sempurna. Setelah guru selesai menjelaskan, guru menunjuk

beberapa siswa yang terlihat bermain sendiri dan tidak memperhatikan materi untuk menjawab pertanyaan sesuai materi yang ada di buku. Dan ketika siswa tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru, guru menegur siswa tersebut disertai dengan candaan dan kalimat humor yang membuat siswa tertawa dan suasana kelas menjadi menyenangkan dan rileks.

Pada kegiatan inti yaitu guru memberikan *game* atau permainan yang diberi nama lempar tangkap soal. Ketika mendengar guru mengatakan akan melakukan *game* siswa terlihat antusias dan senang sehingga siswa mengikuti arahan guru dengan senang hati tanpa harus adanya paksaan dari guru. Pada kegiatan ini guru membentuk siswa menjadi 4 kelompok:

a. Kelompok 1:

- 1) Abyan Faiz A.
- 2) Ayatulloh Ali K.
- 3) Bintang Alfito
- 4) Fauzan Luthfi N.
- 5) Fauzi Luthfi N.
- 6) Fikri Haekal F.

b. Kelompok 2:

- 1) Desy Septiana
- 2) Fayza Amara N.
- 3) Felda Valeria A.
- 4) Inaya Azmi A.
- 5) Kalila Naura Rahma
- 6) Nabilah Amorita A.
- 7) Najwa Khaira W.

c. Kelompok 3:

- 1) Gazela Arya P.
- 2) Kenzo Virgilio
- 3) Khalif Rasya A.

- 4) Mirza Raziq H.
- 5) M. Kafa Jauhar
- 6) M. Randi Al Faridzi
- 7) Ruvy Al Fachrizzi P.

d. Kelompok 4:

- 1) Muhammad Rizky
- 2) Muhammad Zeeva
- 3) Namia Kanza S.
- 4) Nur Azizah Putri R.
- 5) Rama Prasetyo A.
- 6) Rayyaa Nafiisah Y.
- 7) Sofi Hasna H.

kemudian guru meminta siswa duduk sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi.



Gambar 3 pembagian kelompok untuk *game*

Sebelum itu guru sudah terlebih dahulu menyiapkan soal pertanyaan sesuai materi yang akan digunakan pada saat *game* dimulai. Berikut soal dan pertanyaan yang telah dibuat oleh guru:

- 1) Katak disebut juga sebagai hewan apa?
- 2) Mengapa katak disebut hewan amfibi?
- 3) Daur hidup katak dimulai dari apa?
- 4) Fase selanjutnya yaitu telur katak akan menetas menjadi?
- 5) Setelah berusia 3 bulan kecebong akan berubah menjadi apa?

- 6) setelah berubah menjadi katak muda kemudian fase selanjutnya adalah?
- 7) Katak yang sudah memiliki bentuk yang sempurna berumur berapa bulan?
- 8) Sebutkan ciri-ciri katak!
- 9) Jelaskan alasan mengapa katak pandai melompat!
- 10) Jelaskan alasan mengapa katak pandai berenang!

Setelah itu guru membuat gulungan bola dari kertas bekas yang mana bola kertas tersebut yang akan digunakan untuk melempar dan yang akan ditangkap oleh kelompok yang kebagian menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh guru. Hal ini dilakukan agar masing-masing siswa bisa mengemukakan jawaban atas pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Kemudian guru membuat tabel penilaian atau skor di papan tulis untuk mencatat perolehan skor yang didapat oleh masing-masing kelompok. Setiap pertanyaan yang dijawab dengan benar akan mendapatkan skor 10 dan jawaban yang salah akan mendapatkan skor 0. *Game* atau permainan dilaksanakan dengan baik oleh semua siswa, mereka melakukan sesuai dengan aturan yang berlaku, bersaing secara kompetitif, dan suasana kelas menjadi riang dan gembira diisi oleh keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan yang sudah disediakan. Setiap kelompok yang terkena lemparan bola kertas rata-rata bisa menjawab soal dengan benar dan percaya diri. Setelah permainan selesai, skor yang telah didapatkan masing-masing kelompok dihitung bersama-sama dengan siswa. Kelompok yang memenangkan permainan karena menjawab pertanyaan dengan benar dan mendapatkan skor paling banyak akan mendapatkan reward dan apresiasi berupa tepuk tangan dan hadiah berupa jajan, uang atau barang. Setelah *game* atau permainan selesai guru meminta siswa untuk kembali pada tempat duduknya masing-masing.

Pada kegiatan penutup yaitu guru menyampaikan kesimpulan materi pada hari ini. Guru juga menanyakan kembali kepada siswa terkait materi yang baru saja dipelajari dan banyak siswa yang menjawab pertanyaan guru dengan baik dan benar. Kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa agar selalu bersyukur kepada Allah swt karena menciptakan makhluk hidup dengan berbagai keunikannya serta menjaga sesama makhluk hidup. Setelahnya guru memberikan soal sesuai materi yang telah dipelajari dan menyuruh siswa agar mengerjakan sendiri di selembar kertas dan langsung dikumpulkan ke depan. Guru juga memberikan tugas untuk dikerjakan oleh siswa, tugas tersebut dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya. Tugas tersebut yaitu siswa diminta untuk menceritakan dengan kalimatnya sendiri tentang cara daur hidup katak. Setelah itu guru menutup pembelajaran hari ini dengan mengucapkan hamdalah bersama dengan siswa dan mengakhiri pertemuan dengan ucapan salam yang juga dijawab salam dengan serentak oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi di atas, guru sudah menerapkan metode *fun learning* sesuai dengan langkah penerapan macam-macam metode *fun learning* berdasarkan teori yang ada pada bab II, yaitu teori metode *fun learning* menurut Sriyanti Mustafa.<sup>78</sup> Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran pertama guru menerapkan metode *fun learning* dengan kegiatan bernyanyi. Bernyanyi merupakan metode pembelajaran menggunakan syair-syair yang dilagukan dan menyesuaikan dengan materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan guru yang menciptakan sebuah tepuk dan lagu yang menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan, yaitu tepuk dan lagu tentang perkembangan kupu-kupu. Bernyanyi juga merupakan kegiatan

---

<sup>78</sup> Sriyanti Mustafa, dkk, “*Fun Learning Method in Effecting the Students Interest in Learning Mathematics*”, *Jurnal Kreano*, Vol. 14, No. 1, 2023.

dimana kita mengeluarkan suara secara beraturan dan berirama baik diiringi musik ataupun tanpa iringan musik. Hal ini dibuktikan ketika guru dan siswa secara serentak bernyanyi bersama tepuk dan lagu perkembangan kupu-kupu yang telah dipelajari. Kegiatan bernyanyi tidak bisa dipisahkan dengan dunia anak-anak karena bernyanyi dapat memudahkan anak dalam memahami sesuatu. Hal tersebut terbukti dengan siswa yang lebih cepat memahami materi yang diberikan dan ingatan yang lebih tajam setelah secara berulang-ulang menyanyikan tepuk dan lagu perkembangan kupu-kupu. Oleh karena itu siswa bisa dengan mudah menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru terkait dengan perkembangan kupu-kupu. Bernyanyi membuat suasana belajar menjadi riang dan bergairah sehingga perkembangan siswa dapat distimulasi secara optimal. Hal ini dibuktikan dengan respon siswa ketika diajak bernyanyi bersama. Siswa terlihat begitu senang, gembira, nyaman, dan menikmati pembelajaran di dalam kelas. Selain bernyanyi, pada pembelajaran pertama guru juga menerapkan beberapa sisipan kalimat humor. Sisipan humor dalam pembelajaran adalah komunikasi yang dilakukan oleh guru menggunakan kata-kata, bahasa, dan gambar yang mampu membuat siswa tertawa. Hal tersebut dibuktikan ketika guru menjelaskan materi diselingi dengan kata-kata dan bahasa yang lucu sehingga membuat siswa tertawa menanggapi humor yang dilontarkan oleh guru. Hal itu yang membuat suasana pembelajaran dalam kelas terasa rileks, nyaman dan tidak menegangkan sehingga siswa mudah dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Penggunaan humor saat proses pembelajaran dapat membantu memotivasi serta meningkatkan minat belajar siswa terlebih disaat siswa sedang merasa bosan, jenuh dan mengalami penurunan konsentrasi belajar. Hal ini dibuktikan ketika ditengah-tengah guru menjelaskan materi dan terdapat siswa yang ngobrol sendiri atau tidak memperhatikan guru, maka guru langsung menegur siswa dengan melontarkan kata

atau kalimat humor yang membuat siswa tertawa sehingga ketika guru menegur siswa tersebut suasana kelas tidak terasa tegang dan menakutkan bagi siswa. Ketika siswa merasa senang dan gembira maka siswa akan mudah untuk diarahkan dalam pembelajaran tanpa guru harus membentak atau menegur dengan suara yang keras.

Sedangkan pada pembelajaran kedua guru menerapkan metode *fun learning* dengan kegiatan *game* atau permainan. Permainan merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah dan biasanya diterapkan dengan tujuan untuk *refreshing*. Hal ini sesuai dengan apa yang dilakukan oleh guru pada pembelajaran kedua yaitu dengan guru membuat *game* lempar tangkap soal dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok akan bersaing secara kompetitif dengan memperhatikan aturan yang telah dibuat oleh guru. Permainan juga disebutkan sebagai suatu perbuatan yang menyenangkan dan dilakukan atas kehendak sendiri tanpa paksaan yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan dalam kegiatannya. Bermain memang tidak bisa dipisahkan dari anak-anak, sehingga ketika guru menerapkan permainan lempar tangkap soal dalam pembelajaran bahasa Indonesia antusias serta rasa senang dalam diri siswa muncul sehingga mereka akan melakukannya dengan sukarela tanpa adanya paksaan dari guru. *Game* memiliki daya tarik yang sangat baik karena mampu memberikan pengalaman yang baru sehingga informasi yang tersimpan di dalamnya mampu tersampaikan dan diingat oleh semua pemainnya. Hal itu dibuktikan dengan semangat serta respon siswa yang terlihat ada ketertarikan dalam belajar serta mengikuti berjalannya permainan lempar tangkap soal dengan baik. Selain itu, setiap permainan pasti memberikan kesan serta pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, ketika siswa merasa senang maka penjelasan materi yang diberikan oleh guru akan diterima dan diingat dengan baik oleh siswa. Hal itu

terlihat ketika siswa dalam menjawab soal pertanyaan yang dilontarkan oleh guru, mereka menjawab dengan semangat dan percaya diri dan rata-rata jawaban yang diberikan oleh siswa itu benar. Selain *game* atau permainan lempar tangkap soal, pada pembelajaran kedua guru juga menerapkan metode *fun learning* berupa sisipan kata-kata atau kalimat humor. Hampir sama seperti pada pembelajaran pertama, guru memberikan sisipan kata dan kalimat humor pada saat menjelaskan materi perkembangan katak. Sisipan humor yang diberikan guru bukan hanya berupa kata atau kalimat tapi juga ditambah dengan gerakan dan mimik muka yang lucu ketika mempraktikkan katak melompat. Hal tersebut memberikan hiburan tersendiri bagi siswa yang membuat siswa tertawa ketika pembelajaran. Ketika menegur siswa yang bermain sendiri dan tidak memperhatikan materi pun guru tetap memberikan sisipan humor agar siswa tidak tegang tetapi tetap menerima arahan guru dengan baik. Adanya sisipan humor memang sudah menjadi ciri khas dari pak Alfian Fendi P. selaku guru kelas III B, karena beliau memang terkenal lucu dan humoris oleh siswa dan mempunyai keahlian tersendiri dalam mengelola suasana pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dari awal sampai akhir pembelajaran. Hal itu membuat siswa lebih berminat dan tertarik untuk belajar bahasa Indonesia, berani bertanya, menanggapi pertanyaan, dan mengekspresikan pendapatnya.

Setelah itu guru melakukan evaluasi hasil belajar mengenai materi yang telah dipelajari. Evaluasi yang dilakukan berupa tes lisan dan tes tertulis berupa pertanyaan singkat. Kemudian guru sudah melakukan kegiatan penutup dengan baik yaitu memberikan kesimpulan dan motivasi kepada siswa.

Data ini diperoleh peneliti melalui pengamatan secara langsung aktivitas yang dilakukan guru di dalam kelas, aktivitas siswa, dan penilaian hasil belajar yang dilakukan menggunakan

metode *fun learning*. Metode *fun learning* sendiri merupakan metode pembelajaran berbasis permainan dimana kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan sehingga nantinya akan terbentuk sebuah pembelajaran yang efektif, aktif, dan partisipatif. Selain itu siswa lebih berminat dan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas karena penyajian materi yang diselingi dengan *game* atau permainan, bernyanyi, bercerita, sisipan humor, tebak kata, serta adanya tambahan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga nantinya siswa terhindar rasa malas, bosan, dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Menurut beberapa siswa kelas III B yang bernama Ruvi Al fahrizzi Purwa dan Nur Azizah Putri Ramadhani mengatakan bahwa dengan diterapkannya metode *fun learning* ini khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran serta dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam belajar. Karena dengan diadakannya *game* atau permainan, bernyanyi, bercerita, sisipan ungkapan humor, tebak kata, serta media pembelajaran yang menarik, siswa dapat memberikan respon yang baik ketika mengikuti pembelajaran di kelas karena suasana hati siswa yang gembira dan senang dalam belajar akan membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.<sup>79</sup>

Pembelajaran di atas sudah menggambarkan pelaksanaan metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong sesuai dengan teori metode *fun learning* menurut Sriyanti Mustafa, bahwa suasana belajar yang menyenangkan harus diciptakan sedemikian rupa agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar serta tidak merasa terbebani dengan beragam materi, siswa akan memberikan respon yang positif

---

<sup>79</sup> Hasil Wawancara dengan Ruvi Alfachrizi P. dan Nur Azizah Putri R., Siswa Kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga, Pada Tanggal 10 Agustus 2023.

dan kembali mendapatkan antusiasme serta motivasi dalam belajar bahasa Indonesia. Dengan demikian kegiatan belajar akan berjalan dengan baik.

### C. Evaluasi Metode *Fun Learning*

Evaluasi merupakan bentuk usaha yang dilakukan oleh guru untuk menentukan keberhasilan siswa dalam memenuhi kompetensi. Untuk mengukur pemahaman siswa selama pembelajaran terkait materi yang dijelaskan guru menggunakan tes yang dilakukan secara individu atau kelompok.<sup>80</sup> Tes tersebut dapat berupa tes lisan dan tes tertulis sebagai suatu usaha untuk mengevaluasi siswa dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan dan tertulis yang dilakukan secara individu maupun berkelompok.

Soal lisan dilaksanakan ketika pembelajaran berlangsung dimana siswa secara langsung diberikan pertanyaan oleh guru, seperti menanyakan materi sebelumnya yang telah dibahas: apakah masih ingat pada pertemuan sebelumnya kita membahas tentang apa? Apa saja tahapan pertumbuhan kupu-kupu? Kupu-kupu termasuk dalam kelompok hewan apa? Apa saja tahapan pertumbuhan katak? Katak disebut hewan apa?. Sedangkan untuk soal tertulis disiapkan oleh guru dengan menyesuaikan materi yang akan dipelajari di hari tersebut. Soal yang dibuat bukan soal pilihan ganda, tetapi berupa soal isian singkat atau *essay*.

Evaluasi pembelajaran juga dilakukan guru pada akhir semester seperti Penilaian Akhir Semester (PAS) dan Penilaian Akhir Tahun (PAT). Dalam evaluasi PAS dan PAT tersebut guru melakukan evaluasi dengan tiga tahapan yaitu tes, pengukuran dan evaluasi. Tahap tes dilakukan oleh siswa dengan mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru sesuai dengan standar tingkatannya. Tahap pengukuran yaitu guru melakukan pemeriksaan terhadap jawaban siswa dan mengoreksi

---

<sup>80</sup> Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III bapak Alfian Fendi P. pada tanggal 10 Agustus 2023.

benar atau salahnya. Tahap selanjutnya yaitu tahap penilaian, setelah guru mengetahui hasil kerja siswa maka langkah selanjutnya guru memberikan nilai yang sesuai dengan hasil kerjanya. Setelah tahap penilaian guru akan mengetahui data nilai siswa yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Bagi siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM maka guru akan mengadakan remedi dengan tujuan memperbaiki nilai siswa. Dengan adanya data tersebut guru dapat mengevaluasi dan memperbaiki agar pembelajaran selanjutnya menjadi lebih baik lagi.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B menggunakan metode *fun learning* ini terlihat siswa yang bertambah pemahamannya terhadap materi pelajaran bahasa Indonesia, siswa menjadi lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan guru dengan metode *fun learning* dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah yang monoton dan membosankan. Dengan metode *fun learning* guru menciptakan suasana pembelajaran yang santai, siswa juga dapat belajar dengan hal-hal yang menyenangkan dan lebih termotivasi lagi untuk ingin tahu pada pelajaran yang diberikan.<sup>81</sup>

Berdasarkan penyajian data di atas evaluasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III B di MI Ma'arif NU Bajong sudah memuaskan. Hal ini terbukti dengan meningkatnya motivasi dalam belajar, bertambahnya pengetahuan siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru melakukan evaluasi pencapaian siswa baik selama pembelajaran maupun setelah pembelajaran.<sup>82</sup> Selain itu, penilaian juga dilakukan untuk menilai keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini memungkinkan guru untuk mengetahui sejauh mana kemampuan yang

---

<sup>81</sup> Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III B bapak Alfian Fendi P. pada tanggal 10 Agustus 2023.

<sup>82</sup> Berdasarkan hasil dokumentasi berupa daftar nilai peserta didik kelas III B MI Ma'arif NU Bajong.

dimiliki oleh siswa dan memberikan umpan balik tentang bagaimana mereka dapat meningkatkan proses pembelajaran dan membuatnya menjadi lebih menarik.

Berdasarkan hasil pengambilan data penelitian yang dikumpulkan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi, guru kelas III B dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode *fun learning* telah merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan teori.

Siswa merasa senang belajar menggunakan metode *fun learning*, hal ini dapat dilihat dari indikator keberhasilan setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III B di MI Ma'arif NU Bajong yaitu nilai siswa yang mengalami peningkatan<sup>83</sup> dan keaktifan siswa ketika mengikuti pembelajaran.<sup>84</sup> Hal tersebut dikarenakan guru yang memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran dengan baik. Dengan menggunakan metode *fun learning* bernyanyi, *game* atau permainan secara berkelompok, dan sisipan humor berupa kata atau kalimat, dan gerakan yang dibuat oleh guru membuat siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena dapat mengembangkan pemahaman siswa, meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, menemukan pengetahuan baru, meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, mentrasfer pengetahuan yang mereka miliki, memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menanggapi dan mengembangkan keterampilan kognitif siswa.

Aktivitas dan nilai siswa pada pembelajaran pertama memang belum maksimal, karena siswa yang masih belum terbiasa dengan keberadaan peneliti pada saat proses pembelajaran dan masih ada siswa yang belum termotivasi untuk belajar serta tidak memperhatikan pembelajaran. Untuk meningkatkan aktivitas tersebut guru memberikan

---

<sup>83</sup> Berdasarkan hasil dokumentasi berupa hasil evaluasi siswa kelas III B MI Ma'arif NU Bajong.

<sup>84</sup> Berdasarkan hasil observasi di kelas III B di MI Ma'arif NU Bajong.

perhatian dan menegur siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran. Pada pembelajaran kedua siswa lebih enjoy dan lebih tertantang dalam mengikuti pembelajaran karena menggunakan metode *fun learning* dengan teknik permainan lempar tangkap soal. Peran aktif siswa terlihat dari kontribusi pendapat dan kesungguhan mereka dalam bekerja sama selama diskusi dalam permainan berlangsung dan juga peran serta mereka dalam menjawab soal sebanyak mungkin agar mendapatkan *reward* atau penghargaan dari guru. Setiap anggota tim, baik yang merupakan siswa berkemampuan tinggi, berkemampuan sedang, maupun siswa yang berkemampuan rendah saling berkompetisi dalam permainan agar dapat menjadi kelompok terbaik. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan terjadi pada pembelajaran kedua. Dengan kata lain metode *fun learning* dengan teknik permainan ini mengajak siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.<sup>85</sup>

Siswa kelas III B yang bernama Ruvi Al fachrizzi dan Nur Azizah Putri Ramadhani mengatakan bahwa adanya metode *Fun Learning* yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan kegiatan bernyayi, *game* atau permainan, dan sisipan humor, membuat siswa lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Serta dengan adanya tambahan media pembelajaran yang menarik berupa “3D *butterfly life cycle*” siswa memberikan respon yang baik ketika mengikuti pembelajaran di kelas karena suasana hati siswa yang gembira dan senang dalam belajar sehingga membuat siswa lebih memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Mereka juga mengatakan bahwa pak Alfian menjadi guru terfavorit bagi mereka karena pak Alfian yang memang terkenal lucu dan humoris serta selalu meninggalkan kesan yang baik dan menyenangkan bagi siswa ketika pembelajaran di dalam kelas.<sup>86</sup>

---

<sup>85</sup> Berdasarkan Hasil Observasi di Kelas III B MI Ma'arif NU Bajong.

<sup>86</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Siswa Kelas III B MI Ma'arif NU Bajong.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode *fun learning* sudah tepat dan efektif karena dengan diterapkannya metode *fun learning* tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sesuai harapan guru. Hal ini sesuai dengan penjelasan pada bab II yang menjelaskan bahwa dengan menggunakan metode *fun learning* dapat mendorong minat serta antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Setelah melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B dengan menggunakan metode *fun learning*, ada beberapa kendala yang dialami oleh guru. Berdasarkan wawancara dengan bapak Alfian Fendi P., kendala yang dirasakan ketika menggunakan metode *fun learning* adalah mempersiapkan lagu yang pas sesuai dengan materi untuk dinyanyikan bersama siswa, persiapan *game* atau permainan yang dilakukan di dalam kelas disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari, pengondisian siswa di dalam kelas agar selalu fokus dan memperhatikan arahan dari guru, perbedaan kecepatan siswa dalam menangkap arahan dari guru, dan waktu yang terbatas dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong diperoleh beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam proses penerapan metode *fun learning*. Adapun faktor pendukung pelaksanaan metode *fun learning* yaitu guru memahami proses metode *fun learning* dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan guru membimbing serta mengawasi siswa dengan benar mengenai pembelajaran menggunakan metode *fun learning* sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu terkait pengondisian siswa dimana terkadang mood siswa yang kadang naik turun maksudnya adalah siswa senang dan mudah diatur dan terkadang juga siswa susah untuk diatur. Dalam menerapkan metode *fun learning* ini juga membutuhkan waktu dan persiapan yang cukup matang karena menerapkannya membutuhkan waktu yang cukup

lama sedangkan alokasi waktu pada pembelajaran bahasa Indonesia hanya satu jam pelajaran.



## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III B MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga terlaksana secara sistematis, dengan cara guru melakukan tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Pada tahap perencanaan guru telah merancang pelaksanaan metode *fun learning* dengan baik sesuai dengan yang dijelaskan dalam bab II, yaitu merencanakan perangkat pembelajaran seperti RPP yang di dalamnya meliputi KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, bahan ajar, metode pembelajaran berupa metode *fun learning*, media/sumber belajar berupa media 3D *butterfly life cycle*, langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menerapkan kegiatan tepuk dan bernyanyi lagu tahapan pertumbuhan kupu-kupu, *game* atau permainan lempar tangkap soal, serta sisipan humor, dan yang terakhir evaluasi pembelajaran berupa tes tertulis walaupun masih belum maksimal dalam pelaksanaannya.
2. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *fun learning* juga dilaksanakan sesuai dengan langkah pembelajaran dan penerapan macam-macam metode *fun learning* berdasarkan teori yang ada pada bab II. Adapun macam-macam metode *fun learning* yang diterapkan pada saat pembelajaran yaitu *game* atau permainan, bernyanyi, dan sisipan humor.
3. Pada tahap evaluasi yaitu guru menggunakan tes yang dilakukan secara individu. Tes tersebut berupa tes tertulis sebagai suatu usaha untuk mengevaluasi siswa dengan cara mengajukan pertanyaan secara tertulis dan dikerjakan secara individu. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, siswa menjadi rileks dalam belajar, siswa tidak mendapatkan tekanan dan paksaan dalam belajar, mengembangkan pemahaman siswa, menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa dalam belajar, menemukan pengetahuan baru, meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa, membuat siswa lebih berani untuk bertanya, berani mengemukakan pendapatnya dan juga menanggapi pendapat orang lain.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian terkait Implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III B di MI Ma'arif NU Bajong maka peneliti memberikan masukan untuk dijadikan rujukan dan rekomendasi untuk meningkatkan kinerja guru MI Ma'arif NU Bajong sebagai berikut:

### **1. Kepala Madrasah MI Ma'arif NU Bajong**

Kepala Madrasah MI Ma'arif NU Bajong hendaknya bisa memberikan bimbingan dan pembinaan kepada semua guru, khususnya dalam menjaga serta menumbuhkan motivasi belajar guru. Selain itu juga melengkapi fasilitas yang memadai untuk kelancaran proses pembelajaran di dalam kelas.

### **2. Tenaga Pendidik**

- a. Guru hendaknya terus melakukan inovasi menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang bisa menumbuhkan motivasi belajar dan keaktifan siswa.
- b. Guru mengadakan evaluasi RPP agar mengetahui kesesuaian antara rencana dengan pelaksanaannya dalam pembelajarannya di dalam kelas.

### **3. Siswa Kelas III B**

Siswa kelas III B hendaknya memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi agar memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami ilmu yang disampaikan.

#### 4. Peneliti Selanjutnya

Dari hasil penelitian yang sudah didapatkan penelitian ini bisa dikembangkan lagi terkait implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia ataupun mata pelajaran lainnya. Maka dari itu, peneliti menyarankan pada peneliti selanjutnya untuk melakukan kajian terhadap jurnal dan buku terkait metode *fun learning*, serta dapat menambahkan instrument lain yang relevan untuk mengumpulkan data lebih banyak lagi.



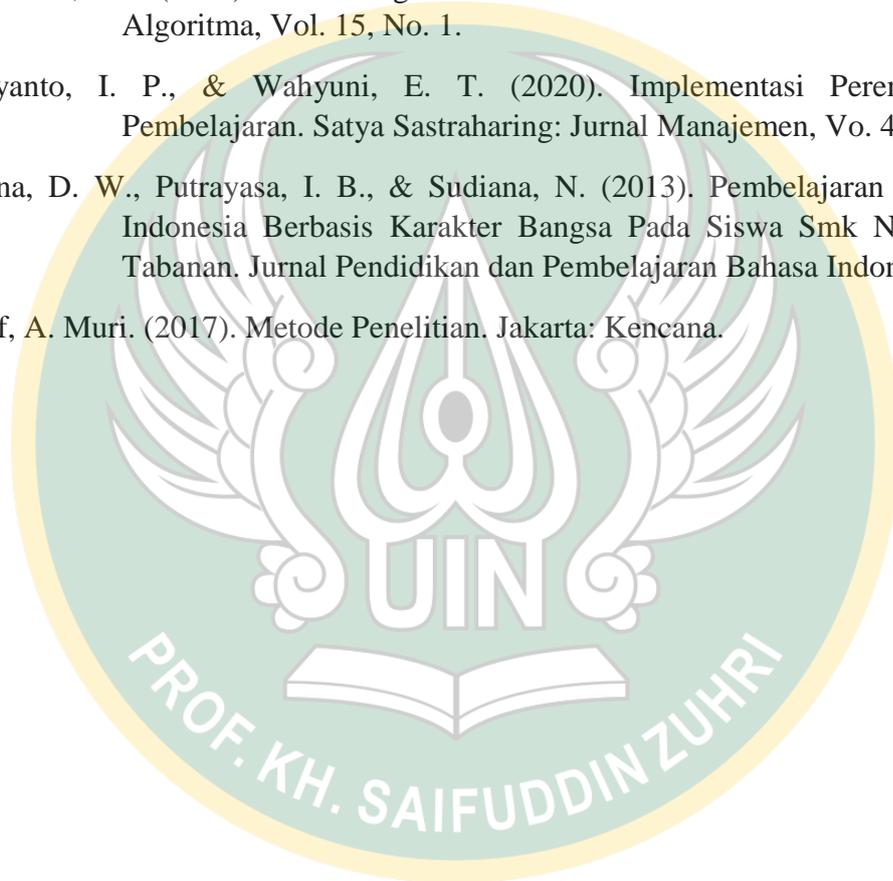
## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, S., & Baadilla, I. (2022). Analisis Nilai Karakter melalui Media Animasi Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 5.
- Aqib, M. A., & Laily, M. A. (2022). Implementation Fun Teaching In Online Qur'an Learning During Pandemic At Madrasah Ibtidaiyah Al-Hikmah. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, Vol. 3, No. 1.
- Asip, Muhammad. (2022). Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Fadhillah, D. (2019). Pengaruh metode tebak kata terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas iv sdn taman cibodas kota tangerang. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, Vol. 2, No. 1.
- Fithrah, R., Toruan, J. L., & Maestro, E. (2012). Peningkatan Kemampuan Bernyanyi Melalui Solfegio Dalam Pembelajaran Vokaldi MAN Lubukalung. *Jurnal Sendratasik*, Vol. 1, No. 1.
- Fitriana, Nur. (2016). Pengaruh Penerapan Metode *Fun Learning* Terhadap Minat Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Gowa. Skripsi, Makassar: Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar.
- Halidjah, S. (2012). Evaluasi keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 1.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). *Game* Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, Vol. 5, No. 2.
- Handayani, P., Sari, L. S., & Jonata, J. (2021). Pemanfaatan Metode Fun Teaching untuk Siswa MI/SD dalam Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol. 1, No. 4.
- Hardani, dkk. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Ilyas, M., & Syahid, A. (2018). Pentingnya metodologi pembelajaran bagi guru. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 4, No. 1.

- KBBI VI Daring. 2016. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> pada tanggal 24 Januari 2024, pukul 06.00 WIB.
- Khanifatul. (2013). Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Edukasia Islamika*, Vol. 7, No. 2.
- Layyinah, Leni. (2017). Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Based On Scientific Approach Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran. *Jurnal Tarbawy*, Vol. 4, No. 1.
- Lutvaidah, U. (2016). Pengaruh metode dan pendekatan pembelajaran terhadap penguasaan konsep matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, Vol. 5, No. 3.
- Mamonto, N., Sumampow, I., & Undap, G. (2018). Implementasi Pembangunan Infrastruktur Desa Dalam Penggunaan Dana Desa Tahun 2017 (Studi) Desa Ongkaw Ii Kecamatan Sinonsayang Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Eksekutif*, Vol.1, No. 1.
- Moleong, Lexy J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mufidah, E., & Sa'diyah, N. A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Fun Learning* Dalam Pembelajaran Tematik. *IBTIDA'*, Vol. 1, No. 1.
- Mulyati, Y. (2014). Hakikat keterampilan berbahasa. Jakarta: PDF Ut. ac. Id.
- Mustafa, Sriyanti dkk. (2023). *Fun Learning Method* in Effecting the Students Interest in Learning Mathematics. *Jurnal Kreano*, Vol. 14, No. 1.
- Oktavia, H. (2017). Penggunaan Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 1 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017 (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Pamungkas, E. R., Husna, D. U., Agustin, E., & Yuliana, V. (2022). Strategi Pembelajaran Guru PAI bagi Tunawicara. *TSAQOFAH*, Vol. 2, No. 6.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Nomor 16.

- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan metode pembelajaran berorientasi student centered menuju masa transisi kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.6, No. 2.
- Putri, I. G. A. C. A., Putra, D. K. N. S., & Zulaikha, S. (2014). Pengaruh metode pembelajaran SQ3R terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 2, No. 1.
- Raco, J.R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Ramadhan, K., Astuti, L. W., & Verano, D. A. (2015). *Game* edukasi tebak gambar bendera negara menggunakan metode Linear Congruential Generator (LCG) berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, Vol. 6, No. 2.
- Ridwan, R., & Awaluddin, A. F. (2019). Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Raodhatul Athfal. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 13, No. 1.
- Rohmad. 2017. *Pengembangan Instrumen Evaluasi dan Penelitian*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Sa'diyah, T. (2022). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *KASTA: Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya dan Terapan*, Vol. 2, No. 3.
- Setiawati, N., Putra, D., & Zukhairina, Z. (2023). Penerapan Metode Bercerita Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, Vol. 2, No. 1.
- Sintaria, S. (2016). peningkatan hasil belajar matematika metode fun teaching pada siswa kelas iv sd negeri. *school education journal pgsd fip unimed*, Vol. 5, No. 1.
- Stit, S., Nusantara, P., & Ntb, L. (2021). Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 5.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 2.
- Syahrul, S. (2016). Penerapan metode *Fun Learning* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Jurnal Konfiks*, Vol. 3, No. 1.

- Tambak, S. (2016). Metode bercerita dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, Vol. 1, No. 1.
- Taufan, M. (2018). Pengaruh strategi pembelajaran sisipan humor terhadap hasil belajar matematika. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 1.
- Tresnawati, D. (2018). Perancangan *Game* Edukasi Tebak Gambar. *Jurnal Algoritma*, Vol. 15, No. 1.
- Widiyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, Vo. 4, No. 2.
- Yusana, D. W., Putrayasa, I. B., & Sudiana, N. (2013). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Bangsa Pada Siswa Smk Negeri 2 Tabanan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 2.
- Yusuf, A. Muri. (2017). *Metode Penelitian*. Jakarta: Kencana.





# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Profil Madrasah

### A. Profil MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga

#### 1. Data Madrasah

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| a. NSM                           | : 111233030032                               |
| b. NPSN                          | : 60710528                                   |
| c. Nama Madrasah                 | : MI Ma'arif NU Bajong                       |
| d. Nama Kepala Madrasah          | : Siti Khudriyati, S.Pd.I                    |
| e. Alamat Sekolah                | : Jln. Madrasah, Rt 03 Rw 01,<br>Desa Bajong |
| f. Daerah Sekolah                | : Pedesaan                                   |
| g. Kelompok Sekolah              | : Swasta                                     |
| h. Status Akreditasi             | : A  |
| i. Nilai Akreditasi              | : 91   |
| j. No Sertifikat Akreditasi      | : 489/BAN-SM/SK/2019                         |
| k. Tanggal Sertifikat Akreditasi | : 27 Mei 2019                                |
| l. Waktu Belajar                 | : Pagi                                       |
| m. No. Hp                        | : 081392653632                               |
| n. Status Tanah                  | : Wakaf                                      |
| o. NPWP                          | : 03.100.834.5-529.000                       |
| p. Penyelenggara                 | : Yayasan LP Ma'arif NU                      |
| q. Luas bangunan                 | : 961 m <sup>2</sup>                         |
| r. Luas tanah                    | : 1041 m <sup>2</sup>                        |
| s. Bangunan sekolah              | : Milik Sendiri                              |
| t. NPWP                          | : 03.100.834.5-529.000                       |
| u. Lokasi Sekolah                |  |
| Jarak Ke pusat Kecamatan         | : 4 km                                       |
| Jarak Ke Pusat Kabupaten         | : 10 km                                      |
| Terletak pada lintasan           | : Desa                                       |
| v. Perjalanan Perubahan Sekolah  |  |
| Tahun 1991                       | : Diakui                                     |
| Tahun 1997                       | : Disamakan                                  |

Tahun 2006 : Terakreditasi B  
Tahun 2013 : Terakreditasi B  
Tahun 2019 : Terakreditasi A

## 2. Visi, Misi, dan Tujuan MI Ma'arif NU Bajong

Madrasah Ibtidaiyah MI Ma'arif NU Bajong sebagai lembaga pendidikan dasar berciri khas Islam perlu mempertimbangkan harapan murid, orang tua murid, lembaga pengguna lulusan madrasah dan masyarakat dalam merumuskan visinya. Madrasah Ibtidaiyah MI Ma'arif NU Bajong juga diharapkan merespon perkembangan dan tantangan masa depan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi; era informasi dan globalisasi yang sangat cepat. Dibawah ini dikemukakan visi, misi, dan tujuan pendidikan di MI Ma'arif NU Bajong:

### a. Visi

”Terwujudnya siswa yang berkarakter, berprestasi dan peduli lingkungan”.

### b. Misi

Sesuai dengan visi di atas maka sekolah mempunyai tugas-tugas yang harus dilaksanakan sebagai Misi di sekolah, yaitu :

- 1) Meningkatkan prestasi akademik maupun non akademik sesuai dengan perkembangan IPTEK dan tuntutan masyarakat.
- 2) Menumbuhkan semangat religius, kedisiplinan dan kekeluargaan pada seluruh warga sekolah.
- 3) Mewujudkan penghayatan, keterampilan dan pengamalan terhadap ajaran agama Islam menuju terbentuknya insan yang beriman dan bertakwa.
- 4) Mewujudkan pendidikan yang berkepribadian dinami, terampil, menguasai pengetahuan, teknologi dan seni.

5) Mengembangkan potensi bakat dan minat siswa secara maksimal.

c. Tujuan

Tujuan Madrasah Ibtidaiyah MI Ma'arif NU Bajong, Kecamatan Bukateja, Kabupaten Purbalingga sebagai berikut:

1) Tujuan Jangka Menengah (6 tahun).

- a) Menciptakan kualitas edukatif melalui peningkatan kompetensi guru.
- b) Peningkatan kemampuan dasar (afektif, kognitif, dan psikomotor) siswa dalam bidang ilmu pengetahuan.
- c) Peningkatan kemampuan dasar (afektif, kognitif, dan psikomotor) siswa dalam bidang Pendidikan Agama Islam.
- d) Lulusan Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Bajong, Kecamatan Bukateja, Kabupaten Purbalingga harus mampu menguasai Bahasa Inggris secara aktif.
- e) Lulusan Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Bajong, Kecamatan Bukateja, Kabupaten Purbalingga dapat menghafal Surat-surat pendek dalam Al Quran. (minimal 25 surat).
- f) Lulusan MI Ma'arif NU Bajong, Kecamatan Bukateja, Kabupaten Purbalingga mampu melaksanakan ibadah sholat dengan baik dan benar.

2) Tujuan Jangka Pendek (1 tahun)

- a) Semua siswa setiap kelas mampu menghafal setidaknya lima surat pendek dalam Al Quran dengan baik dan benar.
- b) Seluruh siswa tiap kelas menguasai kompetensi tentang menulis dan membaca al quran sesuai tingkatannya.

c) Peningkatan mutu guru melalui program gemar membaca

d) Peningkatan mutu siswa melalui program pengembangan bakat dan minat.

### 3. Keadaan Guru dan Siswa MI Ma'arif NU Bajong

#### a. Data Keadaan Guru

No	Nama/NIP	Status Pegawai	Pendi-Dikan	Tugas Utama	Status Sertifikasi
1	Siti Khudriyati, S.Pd.I NIP. 196707152006042002	PNS	S1	Kepala	Sudah
2	Uswatun Khasanah, S.Pd.I NIP. 198205202007012010	PNS	S1	Guru	Sudah
3	Nuryati, S.Pd.I NIP. 197810172007102002	PNS	S1	Guru	Sudah
4	Siti Makhyati, S.Pd. NIP. 198205052005012001	PNS	S1	Guru	Sudah
5	Unik Tinatih, S.Pd.I	Honor	S1	Guru	Sudah
6	Fika Anami, S.Pd.	Honor	S1	Guru	Sudah
7	Alfian Fendi P., M.Pd.	Honor	S2	Guru	-
8	Nuning Indriyani, S.Pd.	Honor	S1	Guru	-
9	Fahim Yustahar, S.Pd.	Honor	S1	Guru	-
10	Nurul Khofiah, S.Pd.	Honor	S1	Guru	-
11	Ajeng Lelika Sugesti, S.Pd.	Honor	S1	Guru	-

12	Unsi Rahmah Suryani, S.Pd.I	Honor	S1	Guru	Sudah
13	Nur Afifah Afiyani	Honor	S1	Guru	
14	Dwi Astuti, S.Pd. I	Honor	S1	Guru	Sudah
15	Nur Hikmah, S. Pd.	Honor	S1	Guru	-
16	Fatkhul Muheni	Honor	SMP	Pegawai	-
17	Siti Muanah	Honor	SMP	Pegawai	-

b. Data Keadaan Siswa MI Ma'arif NU Bajong Tahun 2023/2024

No	Kelas	Jumlah Siswa		
		Laki- laki	Perempuan	Jumlah
1	I A	13	9	22
2	I B	10	11	21
3	II A	13	10	23
4	II B	10	9	19
5	III B A	17	9	26
6	III B B	16	11	27
7	IV	19	14	33
8	V A	15	13	28
9	V B	21	6	27
10	VI A	14	12	26
11	VI B	18	10	28
	<b>JUMLAH</b>	<b>166</b>	<b>144</b>	<b>280</b>

#### 4. Kurikulum

MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga sudah memiliki dokumen KTSP K13 baik dokumen I (KTSP) Dokumen II (Silabus), dan Dokumen III B (RPP) secara lengkap, untuk Tahun Pelajaran 2022/2023 MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga sudah lengkap menggunakan kurikulum 2013.

#### 5. Sarana Prasarana

NO	Sarana dan Prasarana	Jumlah	keterangan
1.	Kursi Guru dan Pegawai	14	Terdapat 2 yang rusak ringan.
2.	Meja Guru dan Pegawai	15	Hanya 1 yang rusak ringan.
3.	Lemari Arsip	4	Semua dalam kondisi baik
4.	Kursi Siswa	290	Terdapat 10 yang rusak ringan
5.	Meja Siswa	285	Terdapat 10 yang rusak ringan dan 5 yang rusak berat.
6.	Lemari	8	Terdapat 5 yang rusak ringan dan 1 yang rusak berat.
7.	Rak	5	Terdapat 1 yang rusak ringan
8.	Tempat Tidur	1	Dalam kondisi baik
9.	Toilet/ Kamar Mandi	4	Dalam kondisi baik. Terdapat 2 WC putri, 1 WC guru, 1 WC putra
10.	Kantin Madrasah	1	Dalam kondisi baik
11.	Ruang TU	1	Dalam kondisi baik
12.	Ruang Kelas	11	Dalam Kondisi baik
13.	Ruang Kepala Sekolah	1	Dalam kondisi baik

14.	Perpustakaan	1	Dalam kondisi baik
15.	Ruang Sirkulasi	1	Dalam kondisi baik
16.	UKS	1	Dalam kondisi baik
17.	Ruang Guru	1	Dalam kondisi baik
18.	Ruang Laboratorium	1	Dalam kondisi baik
19.	Gedung Sekolah	1	Terdapat dua lantai

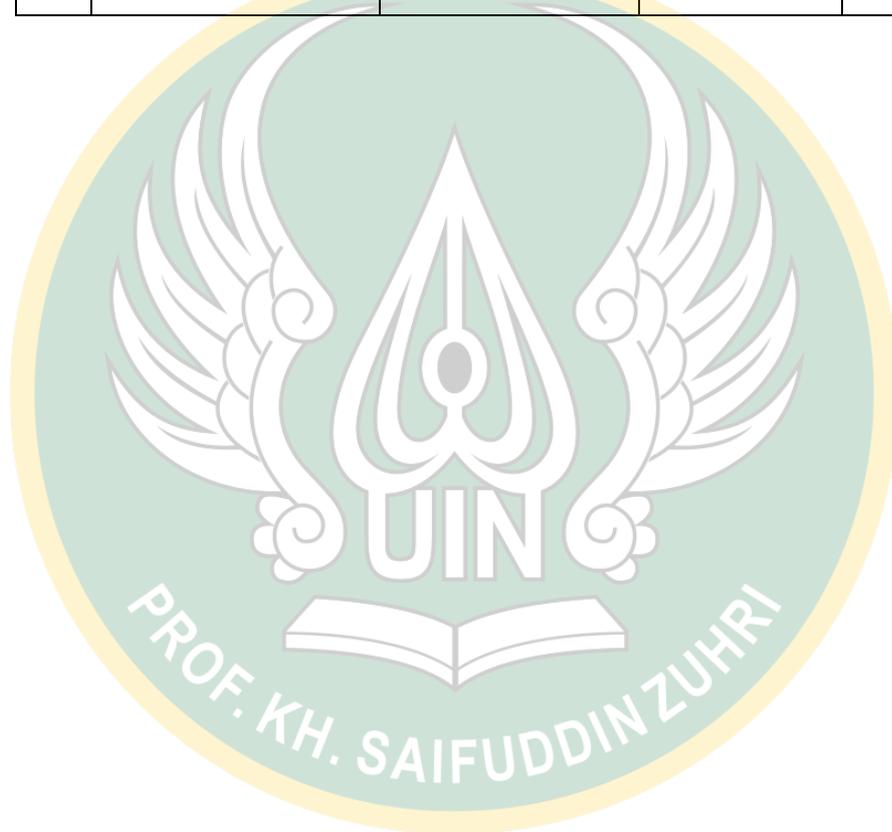
#### 6. Organisasi Madrasah

##### **Struktur Organisasi MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga**

Kepala Madrasah	: Siti Khudriyati, S.Pd.I
Ketua Komite	: Ibnu Ngafan
Waka Kurikulum	: Uswatun Khasanah, S.Pd.I
Waka Kesiswaan	: Nuning Indriyati, S.Pd.
Waka Sarpras	: Alfian Fendi P., M.Pd.
Bendahara	: Nuryati, S.Pd.
Tata Usaha	: Fika Anami, S.Pd.
Guru Kelas I	: Uswatun Khasanah, S.Pd.I Nuning Indriyani, S.Pd.
Guru Kelas II	: Nur Afifah A., S.Pd. Unsi Rahmah S., S.Pd.I
Guru Kelas III	: Unik Tinatih, S.Pd.I Alfian Fendi P. M.Pd.
Guru Kelas IV	: Fika Anami, S.Pd.
Guru Kelas V	: Ajeng Lelika S., S.Pd. Nurul Khofiyah, S.Pd.
Guru Kelas VI	: Siti Makhyati, S.Pd. Nuryati, S.Pd.I
Guru PAI	: Nur Hikmah, S.Pd
Guru PJOK	: Dwi Astuti, S.Pd.I

7. Data Prestasi Siswa MI Ma'arif NU Bajong Tahun 2023/2024

NO	Nama Siswa	Tanggal Kegiatan	Jenis Lomba	Tingkat
1.	Reinji Nur R.	3 Maret 2023	Qosidah	Provinsi
2.	Sheila Dias V.	3 Maret 2023	Pidato	Provinsi
3.	M. Khafif	3 Maret 2023	Bulu Tangkis	Provinsi
4.	Berliana Maryam F.	3 Maret 2023	Lari	Provinsi



## Lampiran 2 Pedoman Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi

### PEDOMAN OBSERVASI

No	Jenis Kegiatan	Keterangan	
		Sudah	Belum
1	Implementasi Metode <i>Fun Learning</i> pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 3 MI Ma'arif NU Bajong		
2	Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran		
3	Sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran		

### PEDOMAN WAWANCARA

#### A. Pedoman Wawancara Dengan Kepala Madrasah MI Ma'arif Nu Bajong

1. Apa visi dan misi MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga?
2. Bagaimana keadaan guru dan berapa jumlah siswa di MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga?
3. Metode pembelajaran apa yang biasanya digunakan guru MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga dalam pembelajaran?
4. Apakah guru MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga biasa menggunakan metode *Fun Learning*?
5. Bagaimana pendapat ibu tentang pembelajaran menggunakan metode *Fun Learning*?
6. Upaya apa yang dilakukan oleh ibu selaku kepala madrasah dalam meningkatkan proses pembelajaran?
7. Kurikulum apa yang dipakai di MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga dalam proses pembelajaran?

## **B. Pedoman Wawancara dengan Guru kelas III B MI Ma'arif NU Bajong**

1. Berapakah jumlah siswa di kelas 3?
2. Bagaimana karakteristik siswa kelas 3?
3. Persiapan apa saja yang bapak lakukan sebelum pembelajaran?
4. Apakah bapak selalu membuat RPP sebelum pembelajaran?
5. Metode pembelajaran apa yang biasa bapak gunakan?
6. Bagaimana cara bapak menerapkan metode *Fun Learning* dalam pembelajaran?
7. Bagaimana reaksi siswa setelah bapak menggunakan metode *Fun Learning*?
8. Menurut bapak, apa perbedaan metode *Fun Learning* dengan metode lainnya?
9. Apa saja kendala yang bapak alami dengan metode *Fun Learning* dalam pembelajaran?
10. Bagaimana mengatasi kendala tersebut?
11. Apa saja kelebihan menggunakan metode *Fun Learning* dalam pembelajaran?
12. Bagaimana cara bapak mengetahui siswa yang sudah memahami materi yang bapak sampaikan?
13. Evaluasi seperti apa saja yang bapak gunakan dalam pembelajaran?
14. Apakah bapak melakukan tindak lanjut kepada siswa yang masih belum paham?

## **C. Pedoman Wawancara dengan Siswa Kelas III B MI Ma'arif NU Bajong**

1. Bagaimana penyampaian materi yang diberikan guru, apakah mudah dipahami?
2. Bagaimana pembelajaran dengan metode *Fun Learning* apakah menyenangkan?
3. Setelah menggunakan metode *Fun Learning* apakah kalian lebih bisa memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru?

4. Apakah guru biasanya memberikan pembelajaran menggunakan media?
5. Apakah kalian ikut aktif selama pembelajaran?
6. Apakah guru biasanya memberikan evaluasi pembelajaran?
7. Apakah guru biasanya memberikan pengayaan tindak lanjut?

### PEDOMAN DOKUMENTASI

NO	Jenis Dokumentasi	Keterangan	
		Ada	Tidak
1	Foto wawancara dengan narasumber		
2	Foto kegiatan pembelajaran kelas 3		
3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas 3 semester 1		
4	Materi Pembelajaran kelas III B		
5	Profil madrasah		
6	Visi, Misi, dan Tujuan madrasah		
7	Organisasi Madrasah		
8	Kurikulum Madrasah		
9	Data Tendik		
10	Data Siswa		
11	Sarana dan Prasarana		
12	Prestasi Madrasah		
13	Hasil evaluasi guru selama pembelajaran		

### Lampiran 3 Hasil Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi

#### HASIL OBSERVASI

No	Jenis Kegiatan	Keterangan	
		Sudah	Belum
1	Implementasi Metode <i>Fun Learning</i> pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 3 MI Ma'arif NU Bajong	√	
2	Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran	√	
3	Sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran	√	

#### HASIL WAWANCARA

##### A. Hasil Wawancara dengan Kepala Madrasah MI Ma'arif NU Bajong

1. Apa visi dan misi MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga?

Jawaban: Visinya yaitu terwujudnya siswa yang berkarakter, berprestasi dan peduli lingkungan. Sedangkan misinya yaitu meningkatkan prestasi akademik maupun non akademik sesuai dengan perkembangan IPTEK dan tuntutan masyarakat, menumbuhkan semangat religius, kedisiplinan dan kekeluargaan pada seluruh warga sekolah, mewujudkan penghayatan, keterampilan dan pengamalan terhadap ajaran agama Islam menuju terbentuknya insan yang beriman dan bertakwa, mewujudkan pendidikan yang berkepribadian dinami, terampil, menguasai pengetahuan, teknologi dan seni, mengembangkan potensi bakat dan minat siswa secara maksimal.

2. Bagaimana keadaan guru dan berapa jumlah siswa di MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga?

Jawaban: Guru yang ada di MI Ma'arif NU Bajong berjumlah 15 dengan kepala madrasah. Guru yang menjadi wali kelas berjumlah 11, Adapun 4

yang lain sebagai guru mapel, tenaga kependidikan dan administrasi. Sebagian besar guru yang berjuang di MI Ma'arif NU Bajong adalah masyarakat sekitar di Bajong. Kelas di MI Ma'arif NU Bajong berjumlah 11 rombel. Adapun jumlah siswa di MI Ma'arif NU Bajong yaitu 281 siswa. Kelas 1 berjumlah 44 siswa, kelas 2 berjumlah 48 siswa, kelas 3 berjumlah 53 siswa, kelas 4 berjumlah 32 siswa, kelas 5 berjumlah 47 siswa, dan kelas 6 berjumlah 57 siswa.

3. Metode pembelajaran apa yang biasanya digunakan guru MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga dalam pembelajaran?

4. Jawaban: Karena gurunya banyak ada 15 orang jadi metode pembelajaran yang digunakan variatif dan menyesuaikan dengan materi pembelajaran dan juga tergantung kemampuan masing-masing guru. Metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah metode ceramah. Namun dalam menerapkan metode ceramah tentu saja guru mengolaborasikan dengan metode pembelajaran yang lain seperti metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode problem solving, metode *Fun Learning*, dan metode lainnya. Banyak guru yang sudah bisa menerapkan metode yang kreatif dan menyenangkan serta menyesuaikan dengan materi pembelajarannya.

5. Apakah guru MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga biasa menggunakan metode *Fun Learning*?

Jawaban: Ada beberapa guru yang juga sudah menerapkan metode *Fun Learning*. Awalnya metode *Fun Learning* ini biasa diterapkan oleh pak Alfian kemudian guru-guru yang lain mulai mengikuti jejak pak Alfian dengan melihat dan belajar tentang metode *Fun Learning* karena metode *Fun Learning* dianggap sebagai sesuatu yang baru dan sangat menyenangkan dan ketika pembelajaran pun membuat anak-anak menjadi senang. Jadi sejauh ini sudah ada guru yang mengikuti jejak pak Alfian dalam menerapkan metode *Fun Learning* dalam pembelajaran.

6. Bagaimana pendapat ibu tentang pembelajaran menggunakan metode *Fun Learning*?

Jawaban: Menurut pendapat saya pembelajaran menggunakan metode *Fun Learning* sangat bagus dan cocok diterapkan untuk anak-anak jenjang MI/SD. Karena suasana pembelajaran dalam jenjang MI/SD memang harus menyenangkan, tidak selalu monoton tetapi juga harus ada hiburannya. Kalau bisa setiap hari di kelas harus ada diterapkan metode *Fun Learning* meskipun hanya beberapa mata pelajaran tetapi berusaha dan berupaya dalam setiap kelas nantinya akan diterapkan metode *Fun Learning*.

7. Upaya apa yang dilakukan oleh ibu selaku kepala madrasah dalam meningkatkan proses pembelajaran?

Jawaban: Banyak usaha dan upaya yang dilakukan misalnya dengan mengikuti diklat yang online maupun offline. Dan guru-guru pun diberikan motivasi untuk mengikuti sehingga setiap kali ada diklat-diklat yang ada kaitannya dengan pembelajaran insyaallah ada guru yang selalu dikirim untuk hadir mewakili sekolah. Diupayakan juga dan diberi motivasi kepada seluruh guru agar selalu belajar dan mencari sendiri hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran melalui teknologi yang sudah canggih dan modern.

8. Kurikulum apa yang dipakai di MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga dalam proses pembelajaran?

Jawaban: Kurikulum yang digunakan di MI Ma'arif NU Bajong yaitu kurikulum merdeka untuk kelas 1 dan 4 dikarenakan guru-guru masih melakukan sosialisasi dan pelatihan secara online, sedangkan kelas yang lain menggunakan kurikulum k13.

## **B. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas III B MI Ma'arif NU Bajong**

1. Berapakah jumlah siswa di kelas 3?

Jawaban: Jumlah seluruh siswa kelas 3 ada 53 anak dan dibagi menjadi dua kelas. Kelas 3A berjumlah 26 siswa sedangkan kelas 3B berjumlah 27 siswa.

2. Bagaimana karakteristik siswa kelas 3?

Jawaban: Karakteristik anak kelas 3 bermacam-macam mba, siswanya asik, ada yang sangat aktif, ada yang suka cari perhatian, ada yang pendiam, ada juga yang anaknya cerewet dan aktif bertanya terus. Tetapi secara keseluruhan alhamdulillah anak-anak kelas 3 cenderung aktif.

3. Persiapan apa saja yang bapak lakukan sebelum pembelajaran?

Jawaban: persiapan yang dilakukan sebelum pembelajaran ya pastinya membuat RPP dulu, kemudian belajar dan menyiapkan materi yang akan dipelajari, membuat media pembelajaran, membuat tepuk dan lagu yang sesuai materi jika ada kegiatan bernyanyi, dan menyiapkan segala hal yang akan dilakukan dalam pembelajaran misalnya persiapan *game*, *ice breaking*, dan lainnya.

4. Apakah bapak selalu membuat RPP sebelum pembelajaran?

Jawaban: Iya mba, saya membuat RPP sebelum pembelajaran, tetapi saya senangnya dirapel beberapa minggu sebelumnya atau sekalian pas awal sebelum dimulainya pembelajaran, karna kalo membuat RPP H-1 itu tidak ada waktunya mba, saya kerepotan. Jadi biasanya saya membuatnya sekali jadi untuk semuanya.

5. Metode pembelajaran apa yang biasa bapak gunakan?

Jawaban: Banyak mba, ada metode *Fun Learning*, TGT, sosiodrama, dan biasanya juga mengajak anak belajar diluar atau *outdoor learning* agar siswa bisa mengamati secara langsung objek yang sedang dipelajari.

6. Bagaimana cara bapak menerapkan metode *Fun Learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia?

Jawaban: kalau metode *Fun Learning* kan memang basicnya happy y amba, jadi kita beri *ice breaking* dulu pada anak kemudian dirapihkan dahulu anak-anaknya. Kita bisa dengan membuat media yang menarik yang membuat siswa senang, dan juga cara pembawaan kita sebagai guru dalam mengajar bagaimana caranya agar selalu menyenangkan dan tidak membuat anak bosan ketika belajar. Tapi yaa tergantung kita juga dalam membawakan materi, mood anak juga berpengaruh ketika pembelajaran. Jadi kalau kita

mau menerapkan metode *Fun Learning* yang terpenting kita dulu sebagai pengajar happy, urusan masalah diluar sekolah tidak usah dipikir.

7. Bagaimana reaksi siswa setelah bapak menggunakan metode *Fun Learning*?

Jawaban: Yaa antusias sih sudah jelas mba, apalagi ketika anak-anak diajak untuk bernyanyi, melakukan *game*, dan diberi media yang menarik dan aneh yang belum pernah anak lihat apalagi medianya buatan tangan sendiri itu membuat anak heran dan antusias.

8. Menurut bapak apa perbedaan metode *Fun Learning* dengan metode lainnya?

Jawaban: kalau menurut saya, metode *Fun Learning* lebih mengeksplor banyak tenaga dan memang lebih asik, jadi anak-anak dan saya pun tidak terlalu terbebani ketika mengajar dengan metode *Fun Learning*. Jadi kalo sudah fun ya sudah kita juga belajarnya happy-happy saja. Sedangkan metode yang lain seperti misalnya TGT kan itu juga ada unsur bermain ya mba, tetapi kalau TGT itu senengnya pas di akhir, atau metode yang lainnya happy nya hanya di awal atau di tengah pembelajaran saja. Tetapi kalau metode *Fun Learning* itu menciptakan suasana yang menyenangkan dari awal hingga akhir pembelajaran.

9. Apa saja kendala yang bapak alami ketika menerapkan metode *Fun Learning* dalam pembelajaran?

Jawaban: Kendala yang pertama persiapan mencari medianya yang agak sulit, terus yang kedua pengkondisian anak kadang ada yang caper, untuk keseluruhan sih tidak ada kendala yang besar ya mba.

10. Bagaimana mengatasi kendala tersebut?

Jawaban: Dengan suara yang maksimal tentunya mba, dengan gojekan atau candaan dengan kata atau kalimat humor misalkan dengan memanggil nama anak bukan dengan nama aslinya atau panggilan yang lucu sehingga membuat anak tertawa dan fresh lagi sebelum mulai belajar.

11. Apa saja kelebihan menggunakan metode *Fun Learning* dalam pembelajaran?

Jawaban: kelebihanannya ya anak lebih cepat paham materi yang disampaikan, tidak terlalu tegang dalam pembelajaran, anak tidak bosan walaupun posisi belajar di dalam kelas, dan dalam hati masing-masing anak itu sudah merasakan kesenangannya masing-masing, kemudian lebih bisa mengeksplor dalam pembelajarannya ketika menggunakan metode *Fun Learning*.

12. Bagaimana cara bapak mengetahui siswa yang sudah memahami materi yang bapak sampaikan?

Jawaban: Yaa bisa dilihat dari tingkah lakunya mba, juga bisa dilihat dari hasil jawaban, diakhir pembelajaran juga pasti saya tanya lagi mba tentang pembelajaran hari ini, ya yang ga bisa jawab, diam aja ya berarti ga paham, kalo yang jawab keras ya itu mereka paham mba.

13. Evaluasi seperti apa saja yang bapak gunakan dalam pembelajaran?

Jawaban: Evaluasinya ya ada lisan ada tertulis mba, kalo lisan di kelas dikasih pertanyaan siapa yang bisa jawab, kalo yang tertulis itu untuk ulangan harian atau mengerjakan soal yang ada di buku tematik.

14. Apakah bapak melakukan tindak lanjut kepada siswa yang masih belum paham?

Jawaban: iya mba, biasanya kalau ada anak yang kurang paham dan kurang mampu menangkap materinya diberi soal remedi mba, anak disuruh mengerjakan lagi dengan soal yang berbeda atau soal yang sama juga boleh.

### **C. Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas III B MI Ma'arif NU Bajong**

Narasumber : 1. Ruvi Al Fachrizzi Purwa

2. Nur Azizah Putri Ramadhani

1. Bagaimana penyampaian materi yang diberikan guru, apakah mudah dipahami?

Jawaban: Iya mba mudah dipahami

2. Bagaimana pembelajaran dengan metode *Fun Learning* apakah menyenangkan?

Jawaban: Iya mba, menyenangkan banget

3. Setelah menggunakan metode *Fun Learning* apakah kalian lebih bisa memahami pembelajaran yang disampaikan guru?

Jawaban: iya mba jadi lebih paham

4. Apakah guru biasanya memberikan pembelajaran menggunakan media?

Jawaban: Kadang pake kadang engga mba

5. Apakah kalian ikut aktif selama pembelajaran?

Jawaban: iya mba aktif

6. Apakah guru biasanya memberikan evaluasi pembelajaran?

Jawaban: iya mba, biasanya dikasih soal setelah pembelajaran atau tebak-tebakan kalau mau istirahat dan mau pulang

7. Apakah guru biasanya memberikan pengayaan tindak lanjut?

Jawaban: iya mba, biasanya dikasih PR

### HASIL DOKUMENTASI

NO	Jenis Dokumentasi	Keterangan	
		Ada	Tidak
1	Foto wawancara dengan narasumber	√	
2	Foto kegiatan pembelajaran kelas 3	√	
3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas 3 semester 1	√	
4	Materi Pembelajaran kelas III B	√	
5	Profil madrasah	√	
6	Visi, Misi, dan Tujuan madrasah	√	
7	Organisasi Madrasah	√	
8	Kurikulum Madrasah	√	
9	Data Tendik	√	
10	Data Siswa	√	
11	Sarana dan Prasarana	√	
12	Prestasi Madrasah	√	
13	Hasil evaluasi guru selama pembelajaran	√	

## Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MI/SD  
Kelas / Semester : 3 /1  
Tema : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup (Tema 1)  
Sub Tema : Pertumbuhan Hewan (Sub Tema 3)  
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia  
Pembelajaran ke : 1  
Alokasi waktu : 35 menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

NO	Kompetensi	Indikator
3.4	Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1 Memahami makna kata/istilah yang berhubungan dengan pertumbuhan kupu- kupu. 3.4.2 Mengidentifikasi kata/istilah yang berhubungan dengan pertumbuhan kupu- kupu pada sebuah gambar.
4.4	Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.	4.4.1 Menyebutkan makna kata/istilah yang berhubungan dengan pertumbuhan kupu- kupu berdasarkan sebuah gambar dengan tepat. 4.4.2 Membuat kesimpulan tentang kata/istilah yang berhubungan dengan pertumbuhan kupu- kupu berdasarkan sebuah gambar dengan tepat.

### **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah membaca, siswa dapat mengidentifikasi ide pokok dari informasi yang disajikan tentang pertumbuhan dan perkembangan kupu-kupu dengan tepat.
2. Setelah membaca, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi yang disajikan tentang pertumbuhan dan perkembangan kupu-kupu dengan tepat.

### **D. MATERI**

1. Teks bacaan dan gambar tentang pertumbuhan dan perkembangan kupu-kupu.

### **E. METODE DAN STRATEGI PEMBELAJARAN**

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. *Fun Learning* (bernyanyi, humor)

### **F. MEDIA/SUMBER BELAJAR**

1. Media 3D Butterfly Life Cycle
2. Buku Tematik Kelas 3

### **G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

1. Pendahuluan (10 menit)
  - Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.
  - Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal.
  - Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.
  - Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
  - Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang pengalaman siswa melihat kupu-kupu.
2. Kegiatan Inti (15 menit )
  - Mengamati
    - Siswa mengamati gambar daur hidup kupu-kupu
    - Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tahapan daur hidup kupu-kupu.
    - Siswa membaca teks tentang pertumbuhan dan perkembangan kupu-kupu.
    - Siswa menuliskan tahapan perkembangan atau daur hidup kupu-kupu dengan bahasanya sendiri.
    - Siswa membuat tulisan sesuai dengan informasi yang disajikan di buku dan informasi yang di dengar dari penjelasan guru.

- Menanya
    - Guru bertanya kepada siswa tentang pertumbuhan kupu-kupu sesuai dengan teks bacaan.
    - Melalui stimulus guru, siswa menanyakan tentang pertumbuhan kupu-kupu.
  - Mengeksplorasi
    - Guru mengajak siswa tepuk dan bernyanyi tahap pertumbuhan kupu-kupu disertai dengan gerakan.
    - Siswa mengamati media 3D Butterfly Life Cycle kemudian menyebutkan gambar yang ditunjuk oleh guru.
3. Penutup (10 menit)
- Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari
  - Guru mengadakan tes kemampuan akhir melalui pertanyaan singkat
  - Guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran
  - Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengakhiri pertemuan dengan ucapan salam.

## H. PENILAIAN

1. Teknik
  - a. Tes
  - b. Non tes
2. Bentuk
  - Tes
    - a. Tulis
    - b. Tes unjuk kerja, dan proyek
  - Non Tes
    - a. Observasi
    - b. Penilaian Diri

Mengetahui,  
Kepala Madrasah



**Siti Khudriyati, S.Pd.I.**  
NIP. 196707152006042002

Bajong,.....2023  
Guru Kelas III B



**Alfian Fendi P., M.Pd.**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MI/SD  
Kelas / Semester : 3 /1  
Tema : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup (Tema 1)  
Sub Tema : Pertumbuhan Hewan (Sub Tema 3)  
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia  
Pembelajaran ke : 4  
Alokasi waktu : 35 menit

### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

NO	Kompetensi	Indikator
3.4	Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1 Memahami makna kata/istilah yang berhubungan dengan pertumbuhan katak. 3.4.2 Mengidentifikasi kata/istilah yang berhubungan dengan pertumbuhan katak pada sebuah gambar.
4.4	Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.	4.4.1 Menyebutkan makna kata/istilah yang berhubungan dengan pertumbuhan katak berdasarkan sebuah gambar dengan tepat. 4.4.2 Membuat kesimpulan tentang kata/istilah yang berhubungan dengan pertumbuhan katak berdasarkan sebuah gambar dengan tepat.

### **C. TUJUAN**

1. Setelah membaca, siswa dapat mengidentifikasi ide pokok dari informasi yang disajikan tentang pertumbuhan dan perkembangan katak dengan tepat.
2. Setelah membaca, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi yang disajikan tentang pertumbuhan dan perkembangan katak dengan tepat.
3. Siswa dapat membuat kesimpulan tentang kata/istilah yang berhubungan dengan pertumbuhan katak berdasarkan sebuah gambar dengan tepat.

### **D. MATERI**

1. Teks bacaan dan gambar tentang pertumbuhan dan perkembangan katak.

### **E. METODE DAN STRATEGI PEMBELAJARAN**

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. *Fun Learning* (*game* lempar tangkap soal)

### **F. MEDIA/SUMBER BELAJAR**

1. Buku Tematik Kelas 3

### **G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

1. Pendahuluan (10 menit)
  - Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.
  - Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal.
  - Guru memberikan rangsangan dengan tepuk semangat dan semangat pagi.
  - Guru menanyakan kembali materi sebelumnya yang telah dipelajari.
  - Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.
  - Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
  - Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang pengalaman siswa melihat katak.
2. Kegiatan Inti (15 menit)
  - Mengamati
    - Siswa mengamati gambar daur hidup katak
    - Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tahapan daur hidup katak.
    - Siswa membaca teks tentang pertumbuhan dan perkembangan katak.
    - Siswa membuat tulisan sesuai dengan informasi yang disajikan di buku dan informasi yang di dengar dari penjelasan guru.

- Menanya
    - Guru bertanya kepada siswa tentang pertumbuhan katak sesuai dengan teks bacaan.
    - Melalui stimulus guru, siswa menanyakan tentang pertumbuhan katak.
  - Mengeksplorasi
    - Guru mengajak siswa bermain *game* lempar tangkap soal.
    - Guru membentuk siswa menjadi 4 kelompok, dan menyuruh mereka duduk sesuai kelompok yang sudah dibentuk.
    - Guru menyiapkan soal yang telah dibuat sebelumnya
    - Guru menyampaikan peraturan yang berlaku selama *game* dimulai.
    - *Game* dimulai dan guru melemparkan bola kertas yang sudah dibuat pada kelompok siswa secara acak.
    - Kelompok yang mendapat lemparan bola kertas dari guru harus menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan guru.
    - Kemudian guru menulis perolehan poin di papan tulis yang sudah di buat tabel.
    - Kelompok yang mendapat poin terbanyak akan mendapat reward berupa hadiah atau lainnya.
3. Penutup (10 menit)
- Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari
  - Guru mengadakan tes kemampuan akhir melalui pertanyaan singkat
  - Guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran
  - Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengakhiri pertemuan dengan ucapan salam.

## H. PENILAIAN

1. Teknik
  - a. Tes
  - b. Non tes
2. Bentuk
  - Tes
    - a. Tulis
    - b. Tes unjuk kerja, dan proyek
  - Non Tes
    - a. Observasi
    - b. Penilaian Diri

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

Bajong,.....2023  
Guru Kelas III B



Siti Khudriyati, S.Pd.I.  
NIP. 196707152006042002

Alfian Fendi P., M.Pd.



## Lampiran 5 Data Siswa

### Data Siswa Kelas III B B MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga

NO	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Abyan Faiz Adhyasta	L
2.	Ayatulloh Ali Khomaini	L
3.	Bintang Alfito	L
4.	Desy Septiana	P
5.	Fauzan Luthfi Nursafa	L
6.	Fauzi Luthfi Nursafi	L
7.	Fayza Amara Nur Haryadi	P
8.	Felda Valeria Azzahra	P
9.	Fikri Haekal Faqih	L
10.	Gazela Arya Pratama	L
11.	Inaya Azmi Athifa	P
12.	Kalila Naura Rahma	P
13.	Kenzo Virgilio	L
14.	Khalif Rasya Al Fawwazi	L
15.	Mirza Raziq Hanan	L
16.	Muhammad Kafa Jauhar Attaqi	L
17.	Muhammad Randi Al Faridzi	L
18.	Muhammad Rizky Chovidnatan	L
19.	Muhammad Zeeva Al Kasyaf	L
20.	Nabilah Amorita Azzah	P
21.	Najwa Khaira Wilda	P
22.	Namia Kanza Syakila	P
23.	Nur Azizah Putri Ramadhani	P
24.	Rama Prasetyo Adriel	L
25.	Rayyaa Nafiisah Yumna	P
26.	Ruvi Al Fachrizzi Purwa	L
27.	Sofi Hasna Humaira	P

## Lampiran 6 Hasil Evaluasi Siswa

### Hasil Evaluasi Siswa Kelas III B MI Ma'arif NU Bajong

NO	Nama Siswa	Nilai 1	Nilai 2
1.	Abyan Faiz Adhyasta	70	85
2.	Ayatulloh Ali Khomaini	75	85
3.	Bintang Alfito	60	90
4.	Desy Septiana	70	85
5.	Fauzan Luthfi Nursafa	65	90
6.	Fauzi Luthfi Nursafi	70	98
7.	Fayza Amara Nur Haryadi	70	90
8.	Felda Valeria Azzahra	70	98
9.	Fikri Haekal Faqih	70	85
10.	Gazela Arya Pratama	70	98
11.	Inaya Azmi Athifa	60	80
12.	Kalila Naura Rahma	70	85
13.	Kenzo Virgilio	75	80
14.	Khalif Rasya Al Fawwazi	60	85
15.	Mirza Raziq Hanan	65	80
16.	Muhammad Kafa Jauhar Attaqi	70	85
17.	Muhammad Randi Al Faridzi	70	80
18.	Muhammad Rizky Chovidnatan	70	98
19.	Muhammad Zeeva Al Kasyaf	65	80
20.	Nabilah Amorita Azzah	70	80
21.	Najwa Khaira Wilda	70	90
22.	Namia Kanza Syakila	65	85
23.	Nur Azizah Putri Ramadhani	75	90
24.	Rama Prasetyo Adriel	75	85
25.	Rayyaa Nafiisah Yumna	60	87
26.	Ruvi Al Fachrizzi Purwa	70	97
27.	Sofi Hasna Humaira	65	85

## Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan

### DOKUMENTASI WAWANCARA



Wawancara dengan Kepala Madrasah Ibu Siti Khudriyati, S.Pd.I.



Wawancara dengan Guru Kelas III B bapak Alfian Fendi P., M.Pd.



Wawancara dengan Siswa Kelas III B



Wawancara dengan Siswi Kelas III B

## DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN



Guru Membuka Pembelajaran



Guru dan siswa melakukan tepuk semangat dan tepuk diam



Guru dan Siswa berdoa bersama



Bernyanyi “aku ingin jadi teman baikmu”



Guru Menjelaskan Materi disertai dengan sisipan humor



Guru Mencontohkan tepuk dan bernyanyi pertumbuhan kupu-kupu



Siswa Menulis lagu dan guru mendiktekannya



Guru dan siswa bernyanyi bersama tahap pertumbuhan kupu-kupu



Guru Menunjukkan Media 3D Butterfly life cycle dan meminta siswa menjawab gambar yang ditunjuk guru



Siswa mengerjakan soal dari guru



Pembagian Kelompok *Game* lempar tangkap soal



Siswa duduk sesuai kelompoknya masing-masing untuk bermain *game* lempar tangkap soal



Guru Menutup Pembelajaran



## Lampiran 8 Blanko Bimbingan Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
 www.uinsaizu.ac.id

### BLANGKO BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Din Adn Putri Damayanti  
 No. Induk : 1917405183  
 Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/PGMI  
 Pembimbing : Anggityas Sekarinasih, M.Pd.  
 Nama Judul : Implementasi Metode Fun Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 3 MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	Kamis, 3 November 2022	Revisi Pada Penulisan Judul, rumusan masalah, kajian pustaka, Metode Penelitian, metode Pengumpulan data diperjelas, daftar pustaka dan referensi diperbanyak lagi.		
2.	Rabu, 14 Desember 2022	Revisi Penambahan manfaat Penelitian bagi MI yang di observasi, Spasi awal Paragraf diperbaiki.		
3.	Rabu, 14 Desember 2022	Revisi Pada jenis Penelitian disingkatan lagi isinya, Penambahan pada kerangka konseptual sub Pembelajaran Bahasa Indonesia.		
4.	Rabu, 21 Desember 2022	Isi proposal skripsi sudah lengkap dan sudah bagus.		

Purwokerto, 22 Desember 2022  
 Dosen Pembimbing

Anggityas Sekarinasih, M.Pd.  
 NIP. 199205112018012002

## Lampiran 9 Surat Rekomendasi Seminar Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

---

**REKOMENDASI  
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Dengan ini kami Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa:

Nama : Din Adn Putri Damayanti  
NIM : 1917405183  
Semester : 7  
Jurusan/Prodi : FTIK/PGMI  
Tahun Akademik : 2021-2022  
Judul Proposal Skripsi : Implementasi Metode Fun Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 3 MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga

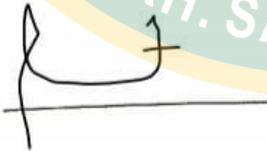
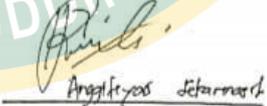
Menerangkan bahwa proposal skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk diseminarkan apabila yang bersangkutan telah melengkapi berbagai persyaratan akademik yang telah ditentukan.

Demikian rekomendasi seminar proposal skripsi ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 22 Desember 2022

Mengetahui,  
Koordinator Prodi PGMI

Dosen Pembimbing

## Lampiran 10 Surat Keterangan Lulus Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126

Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553

www.uinsaizu.ac.id

### SURAT KETERANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

No.B.e- 8 /Un.19/FTIK.J.PGMI/PP.05.3/01/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Prodi PGMI, pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

IMPLEMENTASI METODE FUN L EARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS 3 MI MA'ARIF NU BAJONG

Sebagaimana disusul oleh,

Nama : DIN ADN PUTRI DAMAYANTI  
NIM : 1917405183  
Semester : VIII  
Program Studi : PGMI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 03/01/2023

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 03/01/2023

Koordinator Program Studi



Dr. H. Siswadi, M.Ag.

## Lampiran 11 Surat Izin Riset Individu



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.2820/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/05/2023  
Lamp. : -  
Hal : **Pemohonan Ijin Riset Individu**

25 Mei 2023

Kepada  
Yth. Kepala MI Ma'arif NU Bajong  
Kec. Bukateja  
di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

1. Nama : Din Adn Putri Damayanti
2. NIM : 1917405183
3. Semester : 8 (Delapan)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru MI
5. Alamat : Sidareja 07/05, kec. Sidareja kab. Cilacap
6. Judul : Implementasi Metode Fun Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 3 MI Ma'arif NU Bajong

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Objek : Metode fun learning
2. Tempat / Lokasi : MI Ma'arif NU Bajong
3. Tanggal Riset : 26-05-2023 s/d 26-07-2023
4. Metode Penelitian : Kualitatif deskriptif

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

An. Dekan  
Ketua Jurusan Pendidikan  
Madrasah



Ali Muhandi

Tembusan :

1. Arsip

## Lampiran 12 Surat Keterangan Riset Individu



**PENGURUS CABANG NAHDLATUL ULAMA PURBALINGGA  
LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF  
MI MA'ARIF NU BAJONG**

Badan Hukum Nomor : AHU-75.AH.01.08. Tahun 2015  
Jl. Madrasah RT 03 RW 01 Bajong, Bukateja, Purbalingga  
e-mail : [mimaarifnubajong@yahoo.com](mailto:mimaarifnubajong@yahoo.com)

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 073.2/MI/I/2024

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam, semoga dengan rahmatnya kita senantiasa diringankan dan dipermudah segala urusan, Aamiin.

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala MI Ma'arif NU Bajong :

Nama : Siti Khudriyati, S.Pd.I  
NIP : 196707152006042002  
Jabatan : Kepala MI Ma'arif NU Bajong Purbalingga

Menerangkan bahwa :

Nama : Din Adn Putri Damayanti  
NIM : 1917405183  
Semester : 9  
Jurusan : Pendidikan Madrasah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan penelitian di MI Ma'arif NU Bajong guna untuk menyelesaikan tugas skripsi dengan judul "IMPLEMENTASI METODE FUN LEARNING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS 3 MI MA'ARIF NU BAJONG PURBALINGGA"

Demikian surat keterangan ini kami buat, semoga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Purbalingga, 3 Januari 2024

Kepala MI Ma'arif NU Bajong



Siti Khudriyati, S.Pd.I  
NIP. 1967071552006042002

## Lampiran 13 Blanko Bimbingan Skripsi



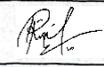
**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

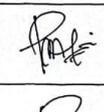
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

### BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Din Adn Putri Damayanti  
NIM : 1917405183  
Jurusan/Prodi : PGMI  
Pembimbing : Anggityas Sekarinasih, M.Pd.  
Judul Bajong : Implementasi Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III B MI Ma'arif NU

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	Kamis, 3 November 2022	Bimbingan Proposal Skripsi <ul style="list-style-type: none"><li>- Revisi pada penulisan judul, rumusan masalah, kajian Pustaka, metode penelitian, metode pengumpulan data diperjelas, daftar Pustaka dan referensi diperbanyak</li></ul>		
2	Rabu, 14 Desember 2022	<ul style="list-style-type: none"><li>- Menambahkan manfaat penelitian bagi MI yang diobservasi, spasi awal paragraph diperbaiki</li><li>- Pada jenis penelitian disinkronkan lagi isinya, penambahan pada kerangka konseptual sub pembelajaran bahasa Indonesia</li></ul>		

3	Rabu, 21 Desember 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Isi proposal skripsi sudah lengkap dan sudah baik</li> <li>- ACC proposal skripsi</li> </ul>		
4	Selasa, 26 September 2023	<p>Bimbingan Pasca Proposal Skripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi pada penulisan Footnote</li> <li>- Penambahan sumber untuk menguatkan pendapat</li> <li>- Revisi latar belakang masalah diruntut lagi dengan benar</li> <li>- Memberi penguatan alasan pemilihan metode fun learning untuk diteliti, alasan kenapa menarik untuk diteliti</li> </ul>		
5	Kamis, 28 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi pada definisi konseptual, implementasi digabung langsung dengan metode fun learning, jangan dipisah</li> <li>- Penambahan daftar isi</li> <li>- Pada penelitian terkait ditambah jurnal problematika bahasa Indonesia</li> <li>- Bagian wawancara diperjelas lagi tujuan dan isinya</li> </ul>		
6	Selasa, 7 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Data wawancara, observasi, dan dokumentasi diperkuat dengan footnote</li> <li>- Pada gambar atau foto diberi keterangan dibawahnya</li> <li>- Revisi penulisan subab pada bab IV</li> </ul>		
7	Selasa, 21 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kesamaan antara analisis data dengan pelaksanaan pembelajaran</li> <li>- Penambahan bab V</li> </ul>		
8	Jum'at, 8 Desember 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perbaikan footnote pada penelitian terkait</li> <li>- Penambahan jurnal pada penelitian terkait tentang problematika bahasa Indonesia</li> <li>- Perbaikan urutan penulisan pada penelitian terkait</li> <li>- Diperjelas tujuan wawancara di bab III</li> <li>- Diperjelas terkait waktu wawancara dan observasi</li> <li>- Revisi pada bab IV bagian perencanaan pembelajaran</li> </ul>		

9	Rabu, 13 Desember 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penambahan foto pada bab IV sebagai bukti pada pembelajaran kedua</li> <li>- Penambahan teks lagu pada bab IV bagian pelaksanaan</li> <li>- Penambahan hasil wawancara guru dan siswa pada bab IV</li> <li>- Dikuatkan lagi bab IV dengan data-data yang sudah didapatkan</li> <li>- Revisi abstrak pada bagian latar belakang masalah</li> </ul>		
10	Kamis, 28 Desember 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi penulisan tahun pada judul skripsi</li> <li>- Abstrak diperjelas lagi di bagian hasil penelitian</li> <li>- Revisi penulisan kata kunci pada abstrak</li> </ul>		
11	Rabu, 3 Januari 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi pada bab IV dipersingkat lagi di bagian awal</li> <li>- Revisi penulisan lagu dibuat menjorok dan 1 spasi pada pelaksanaan pembelajaran</li> <li>- Skripsi dilengkapi lampirannya</li> </ul>		
12	Kamis, 11 Januari 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ACC skripsi</li> </ul>		

Purwokerto, 11 Januari 2024  
Pembimbing

  
**Anggitivas Sekarinasih, M.Pd.**  
NIP.199205112018012002



## Lampiran 14 Surat Rekomendasi Munaqosyah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

### REKOMENDASI MUNAQOSYAH

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Din Adn Putri Damayanti  
NIM : 1917405183  
Semester : 9  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Angkatan Tahun : 2019  
Judul Skripsi : Implementasi Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III B MI Ma'arif NU Bajong

Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosyahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan.

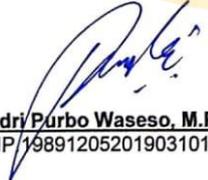
Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alikum Wr.Wb.*

Dibuat di : Purwokerto Tanggal : 11 Januari 2024

Mengetahui,  
Koordinator Prodi PGMI

Dosen Pembimbing

  
**Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I.**  
NIP. 198912052019031011

  
**Anggityas Sekarinasih, M.Pd.**  
NIP. 199205112018012002

## Lampiran 15 Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

### **SURAT KETERANGAN**

**No. 1822/UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/7/2023**

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

Nama : Din Adn Putri Damayanti  
NIM : 1917405183  
Prodi : PGMI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : Senin, 26 Juni 2023  
Nilai : A(91)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 3 Juli 2023

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Suparjo, M.A.

NIP. 19730717 199903 1 001

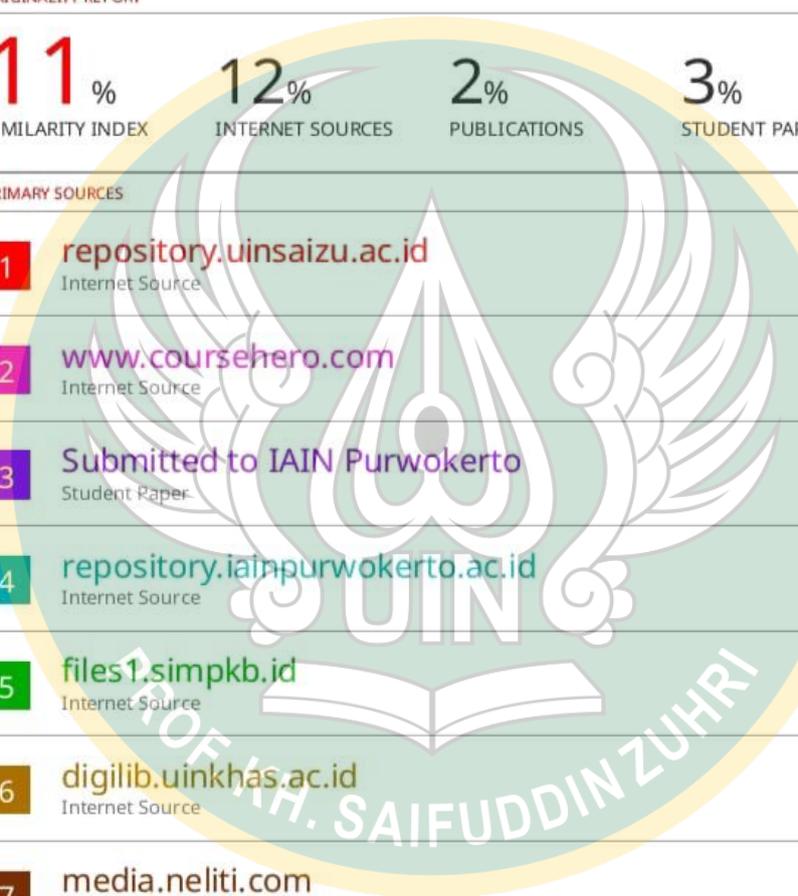
## Lampiran 16 Hasil Cek Plagiasi

Skripsi\_Din Adn Putri Damayanti\_1917405183

### ORIGINALITY REPORT



### PRIMARY SOURCES



<b>1</b>	<a href="https://repository.uinsaizu.ac.id">repository.uinsaizu.ac.id</a> Internet Source	<b>6%</b>
<b>2</b>	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	<b>1%</b>
<b>4</b>	<a href="https://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<a href="https://files1.simpkb.id">files1.simpkb.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<a href="https://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<a href="https://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	<b>1%</b>

## Lampiran 17 Sertifikat BTA PPI

  
IAIN PURWOKERTO

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**  
**UPT MA'HAD AL-JAMI'AH**

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0281-635624, 628250 | www.iainpurwokerto.ac.id

---

**SERTIFIKAT**  
Nomor: In.17/UPT.MAJ/15710/14/2020

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

**NAMA** : DIN ADN PUTRI DAMAYANTI  
**NIM** : 1917405183

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	91
# Tartil	:	80
# Imla'	:	75
# Praktek	:	75
# Nilai Tahfidz	:	75



  
Purwokerto, 14 Agt 2020

  
ValidationCode

## Lampiran 18 Sertifikat EPTUS

**MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA**  
**STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT**  
Il. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsatzu.ac.id | www.sib.uinsatzu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية بجمهورية إندونيسيا  
جامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو  
الوحدة لتنمية اللغة

**CERTIFICATE**  
الشهادة  
No.: B-120/Un.19/UPT.Bhs/PP.009/921/I/2022

This is to certify that  
Name : DIN ADN PUTRI DAMAYANTI :  
Place and Date of Birth : Cilacap, 14 Juli 2001 :  
Has taken : EPTUS :  
with Computer Based Test,  
organized by Language Development Unit on : 24 Juli 2019 :  
with obtained result as follows :  
Listening Comprehension: 48 Structure and Written Expression: 47 Reading Comprehension: 52  
فهم السموع فهم المقروء  
Obtained Score : 490 : المجموع الكلي :  
فهم العبارات والتراكيب

تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو.  
Purwokerto, 24 Januari 2022  
Head of Language Development Unit,  
رئيسة الوحدة لتنمية اللغة  
Ade Ruswatie, M. Pd.  
NIP. 19860704 201503 2 004


**PROF. KH. SAIFUDDIN ZUHRI**

CS Copyright Angkor Certificate

## Lampiran 19 Sertifikat IQLA

	<b>MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA</b> <b>STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO</b> <b>LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT</b> Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia   www.uinsatzu.ac.id   www.sib.uinsatzu.ac.id   +62 (281) 635624	<b>وزارة الشؤون الدينية بجمهورية إندونيسيا</b> <b>جامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو</b> <b>الوحدة لتنمية اللغة</b> Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia   www.uinsatzu.ac.id   www.sib.uinsatzu.ac.id   +62 (281) 635624
<b>CERTIFICATE</b> الشهادة No.: B-120/Un.19/UPT.Bhs/PP.009/921/I/2022		
<b>This is to certify that</b>		منحت إلى
<b>Name</b>	: <b>DIN ADN PUTRI DAMAYANTI</b> :	الاسم
<b>Place and Date of Birth</b>	: <b>Cilacap, 14 Juli 2001</b> :	محل وتاريخ الميلاد
<b>Has taken</b>	: <b>EPTUS</b> :	وقد شارك/ت الاختبار
<b>with Computer Based Test,</b>		على أساس الكمبيوتر
<b>organized by Language Development Unit on:</b>	<b>24 Juli 2019</b> :	التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ
<b>with obtained result as follows</b>	:	مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي:
<b>Listening Comprehension: 48</b>	<b>Structure and Written Expression: 47</b>	<b>Reading Comprehension: 52</b>
فهم السموع	فهم العبارات والتركيب	فهم المقروء
<b>Obtained Score :</b>	<b>490</b>	<b>المجموع الكلي :</b>
The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو.		
		<b>Purwokerto, 24 Januari 2022</b> <b>The Head of Language Development Unit,</b> رئيسة الوحدة لتنمية اللغة <b>De Ruswatie, M. Pd.</b> NIP. 19860704 201503 2 004
 <b>PROF. KH. SAIFUDDIN ZUHRI</b>		

## Lampiran 20 Sertifikat KKN

The certificate is titled "Sertifikat" and is issued by the Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) of Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. It certifies that the student, **DIN ADN PUTRI DAMAYANTI** (NIM: 1917405183), from the Faculty of Tarbiyah & Ilmu Keguruan, has successfully completed the 50th anniversary service (KKN) in 2022 with a grade of **A (92)**. The certificate includes a QR code for validation and a small portrait of the student. The background features a large watermark of the university's logo and the name of the rector, Prof. K.H. Saifuddin Zuhri.

**Sertifikat**  
Nomor Sertifikat : 0965/K.LPPM/KKN.50/09/2022

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)  
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **DIN ADN PUTRI DAMAYANTI**  
NIM : **1917405183**  
Fakultas : **Tarbiyah & Ilmu Keguruan**  
Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-50 Tahun 2022,  
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **A (92)**.

  
  
Certificate Validation

PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

Lampiran 21 Sertifikat PPL



## Lampiran 22 Sertifikat Aplikom

# SERTIFIKAT

## APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
**UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA**  
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-635524 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126



**IAIN PURWOKERTO**

Nb. IN.17/UPT-TIPD/9514/IN2022

SKOR	HURUF	ANGKA
86-100	A	4.0
81-85	A-	3.6
76-80	B+	3.3
71-75	B	3.0
66-70	B-	2.6

Diberikan Kepada:

**DIN ADN PUTRI DAMAYANTI**  
NIM: 1917405183  
Tempat / Tgl. Lahir: Cilacap, 14 Juli 2001

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan **LULUS Ujian Akhir Komputer** pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program **Microsoft Office** yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.

MATERI	NILAI
Microsoft Word	80 / B+
Microsoft Excel	83 / A-
Microsoft Power Point	80 / B+



Purwokerto, 09 Maret 2022  
Kepala UPT TIPD

**Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc**  
NIP. 19801215 200501 1 003

PROF. KH. SAIFUDDIN ZUHRI

## Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Din Adn Putri Damayanti  
Tempat, Tanggal lahir: Cilacap, 14 Juli 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
No. Telp/HP : 0895321019037  
Email : [dinadnputri@gmail.com](mailto:dinadnputri@gmail.com)  
NIM : 1917405183  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Sidareja 07/05, Sidareja, Cilacap  
Hobby : Travelling dan memasak  
Motto Hidup : Tidak ada kerugian ketika kita berbuat kebaikan  
Riwayat Pendidikan :

1. TK Pertiwi Tambaksari lulus tahun 2007
2. MI Nurul Amin Al-Hidayah lulus tahun 2013
3. SMP Nasional Sidareja lulus tahun 2016
4. SMA Negeri 1 Sidareja lulus tahun 2019
5. UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri masuk tahun 2019

Pengalaman Organisasi:

1. Anggota REMAS SMA Negeri 1 Sidareja

Demikian riwayat hidup saya ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Purwokerto, 11 Januari 2024  
Saya yang menyatakan,



**Din Adn Putri Damayanti**  
NIM. 1917405183