

“FUN LEARNING” SEBAGAI ALTERNATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA MI TERDAMPAK COVID-19 DI DESA SAWO KABUPATEN GRESIK

Mazidatun Nadhifah^a, Vina Pandu Winata^b, Khafidhoh Nurul Aini^c

^aProgram Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan,
ifahnadhifah83@gmail.com, Jl. Airlangga No. 03 Sukodadi, Lamongan.

^bProgram Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan,
vinapandu892@gmail.com, Jl. Airlangga No. 03 Sukodadi, Lamongan.

^cProgram Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan,
khafidhohnurul@unisda.ac.id, Jl. Airlangga No. 03 Sukodadi, Lamongan.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *fun learning* sebagai alternatif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II MI Nurul Huda Desa Sawo Kabupaten Gresik tahun pelajaran 2021/2022. Penentuan subjek didasarkan hasil survey tim peneliti. Instrumen yang digunakan berupa soal soal test, panduan pelaksanaan *fun learning*, serta angket minat belajar siswa. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara blended yaitu penggabungan antara daring dengan luring. Data yang digunakan adalah hasil test, test dan angket minat belajar matematika yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan metode *fun learning*. Berdasarkan rekapitulasi dan reduksi data yang telah dilakukan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Siswa kelas 2 MI Nurul Huda lebih aktif mengikuti kegiatan belajar di kelas dengan menggunakan metode *fun learning*, sehingga metode ini sangat tepat menjadi alternatif metode pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran Matematika. (2) Hasil angket minat belajar matematika siswa menunjukkan peningkatan, yang berarti belajar dengan bermain dapat mengembalikan dan meningkatkan minat belajar matematika siswa. (3) Hasil tes akhir menunjukkan peningkatan pemahaman dan pengetahuan siswa setelah penerapan program *fun learning*, yang berarti siswa semakin semangat dalam belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan program *fun learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan digemari siswa.

Kata Kunci: Minat Belajar, matematika, *fun learning*.

ABSTRACT

This research is a descriptive qualitative research, which aims to describe the application of the fun learning method as an alternative to increase students' interest in learning mathematics. The subjects of this research were class II students of MI Nurul Huda, Sawo Village, Gresik Regency, for the 2021/2022 academic year. Determination of the subject is based on the results of the survey or observations of the researcher team. The instruments used in this research are test questions, fun learning implementation guidelines, and student learning interest questionnaires. The research was carried out in a blended manner, namely combining online and offline. The data used are the results of tests, tests and questionnaires of interest in learning mathematics given before and after the application of the fun learning method. Based on the recapitulation and data reduction that has been done, the results of this study indicate that: (1) Grade 2 students of MI Nurul Huda are more active in participating in learning activities in class using the fun learning method, so this method is very appropriate to be an alternative learning method in class, especially in the classroom. math. (2) The results of the questionnaire on students' interest in learning mathematics showed an increase, which means that learning by playing can restore and increase students' interest in learning mathematics. (3) The final test results show an increase in students' understanding and knowledge after the implementation of the fun learning program, which means that students are more enthusiastic about learning. So it can be concluded that by implementing a fun learning program can create a learning atmosphere that is fun and popular with students.

Keywords: Interest in learning, mathematic, *fun learning*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi manusia dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Sifatnya mutlak untuk setiap orang baik di lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satunya pendidikan di tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtida'iyah yang bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar baca, tulis, hitung, dan pengetahuan serta keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangan serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan ke jenjang yang lebih lanjut (Susanto, 2013). Implikasinya terdapat sebuah proses pembelajaran yang berupa interaksi antara pendidik dan peserta didik guna mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Interaksi yang dimaksud sebagai upaya untuk mengarahkan anak didik kedalam proses belajar.

Terdapat banyak hambatan dalam proses belajar, yang berpengaruh pada sistem pendidikan. Salah satunya adalah pandemi COVID-19 (*Coronavirus Disease-19*) yang telah mempengaruhi sistem pendidikan di seluruh dunia yang mengharuskan penutupan sekolah dalam kurun waktu lama dan karantina di rumah (*self quarantine*), serta pembelajaran secara online. Hal ini dikarenakan penutupan sekolah dan karantina di rumah menyebabkan hilangnya rutinitas

sehari-hari dan koneksi sosial yang terbatas hanya melalui media-media tertentu serta proses belajar secara bergilir untuk mematuhi protokol kesehatan guna mengurangi dampak penyebaran COVID-19. Keterbatasan tersebut menjadi faktor keterlambatan akademik, salah satunya siswa dituntut belajar mandiri sehingga mengakibatkan kurang minatnya siswa dalam belajar. Dalam hal ini salah satu kurang minatnya siswa dalam belajar adalah pada mata pelajaran matematika.

Mengingat matematika merupakan pelajaran yang dianggap cukup sulit dan banyak menggunakan logika, sehingga menjadikan matematika adalah salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih. Pelajaran matematika cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang "kurang diminati" atau "kalau bisa dihindari" oleh sebagian siswa (Rohani, 2004: 6). Diperlukan adanya minat belajar matematika yang tinggi dalam diri peserta didik, karena minat belajar ini sangat menentukan sukses atau tidaknya kegiatan seseorang, peningkatan minat belajar matematika ini sangat diperlukan, mengingat bahwa prestasi belajar pada umumnya meningkat jika minat belajar bertambah.

Harus diakui, upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika tidak bisa dilakukan secara

tergesa-gesa (*instant*). Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya minat siswa dalam belajar matematika, maka perlu dicarikan metode dan suasana pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan metode *Fun Learning*. *Fun Learning* adalah metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga apa yang diajarkan akan mudah diterima dengan senang hati dan ketika sesuatu itu mudah diterima maka siswa akan mudah melakukan suatu perubahan.

Oleh karena itu, berdasarkan masalah di atas peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul ***“Fun Learning” Sebagai Alternatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Mi Terdampak Covid-19 Di Desa Sawo Kabupaten Gresik.***

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono yang dikutip dari penelitian (Jayusman dan Oka, 2020: 15), bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau

menghubungkan dengan variabel yang lain. Sedangkan menurut Sudjana dan Ibrahim yang dikutip dari penelitian (Jayusman dan Oka, 2020: 15), penelitian deskriptif merupakan “penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang”. Menurut Moleong (2017: 6), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui sekaligus memahami fenomena apa yang dialami oleh individu atau subjek, baik berupa motivasi, perilaku, persepsi, tindakan, atau yang lainnya secara holistik, kemudian penelitian kualitatif ini diungkapkan dengan cara deskripsi atau menggunakan kata-kata sekaligus bahasa, pada suatu konteks yang alamiah dan juga memanfaatkan berbagai macam metode yang alamiah pula.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif dilakukan dengan cara mencari informasi berkaitan dengan gejala yang ada, dijelaskan dengan jelas tujuan yang akan diraih, merencanakan bagaimana melakukan pendekatannya, dan mengumpulkan berbagai macam data sebagai bahan untuk membuat laporan. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui gambaran mengenai minat belajar yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode

Fun Learning. Mata pelajaran yang digunakan adalah Matematika. Adapun materi yang diterapkan sebagai berikut:

Tabel 1. Materi dan Metode

Konsep Materi	Bentuk <i>Fun Learning</i>
Pengenalan dan Pengurutan Bilangan.	Metode Kartu Bilangan.
Penjumlahan dan Pengurangan.	Metode Lompat Kelinci.
Lebih dari, Kurang dari, Sama dengan.	Metode Story Buaya.
Pola Bilangan.	Tempel Gambar dan Tempel Angka.
Pengukuran Satuan Baku dan Satuan Tidak Baku.	Metode Menyanyi dan Menempel Gambar.

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena pada penelitian ini peneliti memahami apa yang terjadi pada siswa sekaligus memahami apa yang dibutuhkan siswa untuk meningkatkan minat belajarnya masa pandemi covid-19 ini. Penelitian ini dilakukan di MI Nurul Huda Desa Sawo Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik. Subjek penelitian ini yaitu kelas II MI Nurul Huda yang terdiri

16 siswa pada semester ganjil Tahun Pembelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilakukan secara daring dan luring mengikuti aturan pemerintah terkait pandemi Covid-19. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket minat dan tes soal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada tahap pertama siswa MI Nurul Huda diberikan angket minat belajar yang digunakan untuk mengukur seberapa besar minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Hasil dari pengisian angket tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika masih tergolong sedang dan rendah. Hal tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Angket Minat (awal)

No	Nama	Minat Awal	Ket.
1.	ANK	37	Sedang
2.	AKA	30	Rendah
3.	ANL	33	Rendah
4.	AKZ	32	Rendah
5.	DI	32	Rendah
6.	IF	36	Sedang
7.	KK	33	Rendah
8.	KF	31	Rendah

9.	LN	33	Rendah
10.	LKH	32	Rendah
11.	MAS	35	Sedang
12.	RTW	31	Rendah
13.	S	34	Sedang
14.	SR	31	Rendah
15.	SAR	30	Rendah
16.	VFP	33	Rendah

Pembahasan

Pada tahap selanjutnya, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan 5 materi yang telah ditentukan. Kegiatan pembelajaran tersebut dilaksanakan secara daring maupun luring. Pembelajaran daring dilakukan karena melihat kondisi wilayah yang masih menerapkan PPKM, hal tersebut mengakibatkan seluruh aktifitas sekolah dilakukan di rumah masing-masing atau non tatap muka.

Pada pembelajaran daring peneliti membuat sebuah video untuk masing-masing materi yang telah ditentukan. Sedangkan untuk pembelajaran luring, dilakukan dengan cara langsung mempraktekkan metode pada siswa. Sebelum dimulainya pembelajaran, siswa diberikan pre-test untuk mengetahui bagaimana pengetahuan siswa terhadap materi-materi yang akan diberikan. Mengingat materi-materi yang akan

diberikan merupakan materi yang telah siswa lalui pada saat kelas 1.

Berdasarkan hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan, dari keseluruhan siswa dapat terlihat bagaimana antusiasnya siswa dalam menerima pembelajaran yang dilakukan. Saat diberikan kesempatan untuk menjawab maupun mempraktekkan secara langsung, siswa dengan semangat berebut untuk menjawab dan mempraktekkan. Bahkan para siswa menginginkan untuk menjawab dan mempraktekkan beberapa kali.

Selanjutnya setelah selesai melaksanakan semua pelajaran atau semua materi, peneliti memberikan beberapa soal tes untuk mengetahui bagaimana pengetahuan siswa pada materi yang telah disampaikan menggunakan beberapa metode-metode *fun learning*. Kemudian peneliti juga memberikan angket minat belajar siswa untuk mengukur minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika yang telah peneliti ajarkan. Hasil angket tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat belajar pada siswa, karena skor-skor yang didapatkan siswa tergolong tinggi dan meningkat dari angket sebelumnya. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Angket Minat (akhir)

No	Nama	Minat Akhir	Ket.
1.	ANK	39	Tinggi
2.	AKA	31	Rendah
3.	ANL	35	Sedang
4.	AKZ	33	Sedang
5.	DI	36	Sedang
6.	IF	40	Tinggi
7.	KK	33	Sedang
8.	KF	37	Sedang
9.	LN	35	Sedang
10.	LKH	33	Sedang
11.	MAS	40	Tinggi
12.	RTW	33	Sedang
13.	S	39	Tinggi
14.	SR	35	Sedang
15.	SAR	35	Sedang
16.	VFP	37	Sedang

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di atas, menunjukkan bahwa peneliti mampu menemukan cara untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa melalui metode-metode yang telah dilaksanakan. Kemudian peneliti mampu menemukan cara untuk membuat metode-metode yang digemari siswa melalui belajar sekaligus bermain. Selain itu peneliti

mampu untuk menemukan cara untuk membuat metode yang cocok untuk situasi pandemi covid-19 seperti ini. Metode-metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini meliputi Metode Kartu Bilangan, Metode Lompat Kelinci, Metode Story Buaya, Tempel Gambar dan Tempel Angka, Metode Menyanyi dan Menempel Gambar. Kelima metode tersebut efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar, efektif untuk menciptakan suasana menyenangkan saat pembelajaran pada masa pandemi covid-19 seperti ini, sekaligus menjadi metode yang digemari oleh para siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan mengenai *Fun Learning* sebagai alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa MI terdampak COVID-19 Desa Sawo-Gresik dapat disimpulkan:

1. Siswa kelas 2 MI Nurul Huda lebih aktif mengikuti kegiatan belajar di kelas dengan menggunakan metode *Fun Learning*, sehingga metode ini sangat tepat menjadi alternatif metode pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran Matematika.
2. Hasil angket minat belajar matematika siswa menunjukkan peningkatan, yang berarti belajar

dengan bermain dapat mengembalikan dan meningkatkan minat belajar matematika siswa.

3. Hasil tes akhir menunjukkan peningkatan pemahaman dan pengetahuan siswa setelah penerapan program *Fun Learning*, yang berarti siswa semakin semangat dalam belajar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan program *Fun Learning* dapat meningkatkan minat belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan digemari siswa, serta sesuai jika diterapkan pada masa pandemi covid-19 seperti ini.

Saran

Berdasarkan temuan yang penulis temukan dalam penelitian ini, ada beberapa saran penulis terkait penelitian ini, diantaranya:

1. Bagi sekolah, dengan adanya hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan masukan dan pertimbangan sebagai salah satu bahan alternatif dalam kemajuan pelajaran matematika serta bisa dijadikan acuan untuk lebih meningkatkan semangat dan minat siswa dalam belajar matematika.
2. Bagi guru matematika, hendaknya dapat menggunakan metode

pengajaran yang dapat membangkitkan semangat dan minat siswa seperti belajar dan bermain sehingga siswa dapat turut aktif dalam pembelajaran. Menggunakan *Fun Learning* dapat dijadikan alternatif dalam mengembangkan minat belajar siswa dengan pertimbangan siswa tidak hanya mendengarkan namun juga mempraktikkan sehingga siswa lebih aktif dan tidak mudah bosan.

3. Bagi siswa, hendaknya dapat dijadikan sebagai bekal pengetahuan tentang metode belajar menyenangkan sehingga termotivasi untuk selalu semangat belajar dan tidak menganggap bahwa matematika adalah sesuatu yang membosankan dan menakutkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini seperti menganalisis keefektifan strategi *Fun Learning* dalam belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Jayusman, I., dan Oka, A.K.S. "Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah". *Jurnal*

Artefak. April 2020, 7(1), hal. 13-20.

- Moleong, L. J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhsetyo, Gatot. 2013. *Pembelajaran matematika di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zahroh, Farida. 2019. *Metode Fun Learning dalam Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD*. <http://jatengpos.co.id/metode-fun-learning-dalam-pembelajaran-tematik-kelas-1-sd/> (diakses pada tanggal 15 November 2020).