

## **PENERAPAN FUN LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS 3 MIN 1 LANGKAT**

Safiya Arqiya<sup>1</sup>, Rahel Nazwa Sidadolog<sup>2</sup>, Wafiah Afridannur<sup>3</sup>, Mega Aulia<sup>4</sup>,  
Melyani Sari Sitepu<sup>5</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email : [safiya.arqiya20@gmail.com](mailto:safiya.arqiya20@gmail.com)<sup>1</sup>, [rahelnazwa287@gmail.com](mailto:rahelnazwa287@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[wafiahafri04@gmail.com](mailto:wafiahafri04@gmail.com)<sup>3</sup>, [amega3192@gmail.com](mailto:amega3192@gmail.com)<sup>4</sup>, [melyanisari@umsu.ac.id](mailto:melyanisari@umsu.ac.id)<sup>5</sup>

### **ABSTRACT**

*Fun Learning, which focuses on the psychological approach to students, creates a comfortable and conducive learning atmosphere, thereby fostering motivation to learn. This approach is important for addressing the decline in interest in learning, as explained in Tolstoy's theory, which suggests that enjoyable learning makes the material more meaningful, enhances motivation, and provides satisfaction in learning. This study aims to evaluate the effectiveness of the Fun and Project-Based Learning method in improving students' creativity and skills. The research focuses on a quantitative approach with a quasi-experimental design. Two groups are compared in this study: the experimental group that applies Fun and Project-Based Learning and the control group that uses conventional teaching methods. Data analysis is conducted quantitatively, starting from grouping data based on variables and respondents, data tabulation, to hypothesis testing. The research results show that the Fun and Project-Based Learning method significantly contributes to the improvement of students' creativity and skills compared to conventional methods.*

*Keywords: fun learning, student learning creativity*

### **ABSTRAK**

Fun learning, yang berfokus pada pendekatan psikologis siswa, menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar. Pendekatan ini penting untuk mengatasi penurunan minat belajar, sebagaimana dijelaskan dalam teori Tolstoy, bahwa pembelajaran yang menyenangkan menjadikan materi lebih bermakna, meningkatkan motivasi, dan memberikan kepuasan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode Fun and Project-Based Learning dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa. Penelitian berfokus pada pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design). Dua kelompok dibandingkan dalam penelitian ini: kelompok eksperimen dengan penerapan Fun and Project-Based Learning dan kelompok kontrol yang penggunaan metode pembelajaran konvensional. Analisis data dilakukan secara kuantitatif, mulai dari pengelompokan data berdasarkan variabel dan responden, tabulasi data, hingga pengujian hipotesis. Pada hasil penelitian ini metode Fun and Project-Based Learning berkontribusi tetap terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan siswa dibandingkan metode konvensional.

Kata Kunci: fun learning , kreativitas belajar siswa

## **A. PENDAHULUAN**

Guru diartikan sebagai seseorang yang mempunyai pengetahuan atau sedang terlibat dalam pengajaran, pelatihan, penentuan hasil penilaian, penyelenggaraan pelatihan, dan pemeliharaan ketekunan. Peran guru berkaitan dengan aktivitas pendidik pada tingkat pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, serta pendidikan menengah dalam jalur pendidikan formal yang tersedia, dan diangkat berdasarkan ketentuan yang diatur dalam peraturan perundang-undangan (Ritonga, Ruliawati, 2020). Guru memiliki peran yang krusial dalam mendorong motivasi belajar siswa. Motivasi ini perlu ditanamkan dalam diri siswa agar hasil pembelajaran mereka dapat mencapai standar yang telah ditetapkan oleh kebijakan pemerintah. (Bariyah, Jannah, & Ruwaida, 2023).

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sosial yang diperlukan bagi masa depan individu. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan sikap sosial yang dibutuhkan untuk masa depan individu. MJ Langeveld Education juga merupakan inisiatif untuk membantu anak berkembang dan menjadi dewasa agar dapat memenuhi tugas hidupnya di masa depan. Pendidikan dapat dimulai sejak anak berada dalam kandungan, atau dapat juga disebut pendidikan *in utero* (*in utero education*) yang berlangsung dalam bentuk stimulasi terhadap anak melalui interaksi antara orang tua

dengan anak selama berada dalam kandungan hingga masa dewasa. Pendidikan diharapkan dapat meningkatkan sikap, kemampuan, dan kecerdasan intelektual peserta didik sehingga menjadi individu yang berkompeten, pintar, dan berbudi luhur. (Fardiah, Murwani, & Dhieni, 2020).

Pendidikan adalah salah satu elemen utama dalam mencetak generasi masa depan yang berkompeten dan berwawasan luas. Siswa sekolah dasar (SD) berada pada tahap awal dalam membangun dasar pendidikan, sehingga sangat penting bagi mereka untuk memiliki ketertarikan belajar yang tinggi. Ketertarikan belajar mengacu pada preferensi, ketertarikan, serta rasa senang seseorang dalam memperoleh pengetahuan dan mempelajari hal baru. Penyelenggaraan pendidikan dasar mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang bermoral, mendukung pengembangan kemampuan intelektual dan spiritual peserta didik, mendukung proses perkembangan sebagai individu dan makhluk sosial yang mandiri, mendukung kreativitas siswa sekolah dasar dimaksudkan untuk memajukan.

Sebagai generasi warga negara, anak usia dini mempunyai kemampuan yang tinggi dalam menyerap segala sesuatu yang dialaminya dalam proses belajar guna memperoleh pengalaman hidup, sehingga mengembangkan seluruh aspek perkembangan: kognitif, emosional, dengan karakter yang mulia. (Anggraini, Utami, & Rahma, 2020). Pengalaman anak harus disesuaikan dengan tingkat perkembangannya dalam bentuk

belajar dan bermain yang konkrit. Anak-anak membutuhkan lingkungan yang berpusat pada anak yang memberikan peluang dan pilihan yang mendorong pembelajaran melalui permainan, eksplorasi, dan penemuan. (Asmawadi, 2021). Mencapai tujuan pendidikan memerlukan tantangan kognitif yang mendorong perkembangan holistik (Aidah Nabilah, 2021).

Dari sudut pandang pencapaian sasaran pembelajaran dan pendidikan, menumbuhkan motivasi belajar siswa menjadi tanggung jawab utama bagi guru (Haryanto, 2020). Ketika siswa memiliki motivasi untuk belajar, proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif. Guru harus berupaya secara maksimal untuk mendorong siswa melakukan hal tersebut. Dengan demikian, motivasi belajar menjadi salah satu elemen kunci dalam tercapainya sasaran pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, diperlukan upaya untuk membangkitkan minat mereka terhadap pembelajaran (Alwahidi et al., 2021). Sayangnya, proses pembelajaran di sekolah sering kali terlihat kurang fleksibel dan kaku. Pendekatan pembelajaran yang monoton dan minim fleksibilitas dapat menyebabkan turunnya minat belajar siswa, dan rendahnya minat tersebut dapat membuat metode pembelajaran yang kaku terasa lebih memberatkan. Hal ini sering terjadi karena pendekatan pembelajaran yang monoton tidak menarik perhatian siswa atau gagal memberikan motivasi. Faktor lain meliputi minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, munculnya rasa bosan dan tidak nyaman, kurangnya kebebasan dalam belajar,

serta rendahnya keterlibatan siswa secara aktif. Keadaan ini sering kali dipengaruhi oleh pendekatan belajar yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Salah satu pendekatan untuk menumbuhkan ketertarikan belajar yang lebih aktif pada siswa adalah dengan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Metode pembelajaran yang menyenangkan merupakan pendekatan di mana guru menciptakan lingkungan yang hangat dan menarik melalui berbagai unsur yang memikat selama kegiatan pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa.

Namun, realitanya sebagian besar guru masih belum berhasil memotivasi siswa dan mendorong ketertarikan mereka untuk belajar. Dalam hal ini guru berkewajiban menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa muda, misalnya dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang santai, menarik dan nyaman, dan hal ini mutlak diperlukan. Untuk itu diperlukan metode pengajaran yang sangat sesuai dengan tujuan dan keadaan proses belajar mengajar. Dunia pendidikan adalah dunia yang dinamis, dan selalu ada kebutuhan untuk inovasi. Beginilah cara Bobby DePorter mengembangkan metode belajar melalui bermain dengan memberikan saran-saran positif. Bobby DePorter (Fairus, 2023) Strategi pembelajaran yang bersifat menghibur dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, mengimplementasikan kurikulum, menyediakan materi pembelajaran, dan mendukung proses pembelajaran guna meningkatkan prestasi siswa

secara positif. Bobby DePorter (Pradana, 2022) menjelaskan bahwa pendekatan ini memudahkan guru dalam mengembangkan kurikulum untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan membagi aktivitas menjadi langkah-langkah atau fase-fase terperinci dan memberikan instruksi kepada siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah disusun

Fun Learning merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan, dengan penekanan pada aspek psikologi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Metode ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mudah dipahami, dan memotivasi siswa untuk terus belajar. Pendekatan ini menjadi salah satu solusi efektif mengingat kecenderungan siswa yang mudah kehilangan minat dan motivasi. Berdasarkan teori Tolstoy, kegiatan belajar yang menyenangkan sangat penting karena dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran, menjadikan materi lebih bermakna, memberikan motivasi belajar, dan memastikan tercapainya kepuasan dalam pembelajaran (Mufidah & Sa'diyah, 2020).

Oleh karena itu, sebagai pendidik, diperlukan metode pengajaran yang sesuai dengan tujuan serta kondisi proses belajar mengajar. Dunia pendidikan bersifat dinamis dan selalu memerlukan inovasi. Untuk itu, Bobby DePorter mengembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan dengan memberikan sugesti positif. Bobby DePorter (Seko, Lao, Kolo, & Ajito, 2022) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan adalah strategi yang menciptakan lingkungan belajar yang efektif, melaksanakan kurikulum,

menyediakan materi, dan memfasilitasi proses pembelajaran untuk meningkatkan kinerja belajar siswa. (Aini, 2020) menjelaskan bahwa metode ini mempermudah guru dalam mengembangkan kurikulum untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan membagi kegiatan menjadi langkah-langkah terperinci dan memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran yang telah disiapkan.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan, pola, atau desain yang menggambarkan suatu proses yang merinci dan menciptakan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan cara yang membawa perubahan dan perkembangan selama proses tersebut, serta berfungsi sebagai pedoman dalam fungsi pembelajaran. Rencana pelajaran dan tutorial pembelajaran disusun untuk memudahkan siswa memperoleh tidak hanya pengetahuan, tetapi juga pemahaman yang mendalam mengenai informasi yang diperoleh melalui pembelajaran (Mawikere & Hura, 2021). Peran guru sangat penting, karena seluruh proses pengembangan potensi siswa tidak akan berhasil tanpa kehadiran guru (Lebe Wele, 2020). Ada banyak cara yang dapat digunakan oleh guru untuk menyediakan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu metode yang efektif dan mudah digunakan untuk mencapai hasil yang signifikan.

Guru menghadapi tantangan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk anak mereka. Anak-anak usia dini adalah individu yang beragam dan

unik dengan karakteristik yang sesuai dengan usia mereka, seperti kemampuan kognitif. Anak harus terlibat dalam berbagai kegiatan interaktif selama proses pembelajaran. Untuk mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan keterampilan siswa, guru harus memanfaatkan kemampuan pendidikan, pribadi, sosial, dan profesional mereka untuk memberikan pengalaman belajar yang efektif bagi siswa melalui penggunaan media bermain sambil mempertahankan sifat masa kecil yang menyenangkan.

Menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat anak untuk belajar. Selain itu, guru berusaha untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk anak usia dini, yang beragam dan unik dengan karakteristik yang sesuai dengan tahap perkembangannya, termasuk kemampuan kognitifnya (Mery, 2020). Anak harus terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai kegiatan interaktif. Guru harus mendukung perkembangan intelektual, emosional, dan keterampilan anak dengan memanfaatkan keterampilan pendidikan, sosial, pribadi, serta profesionalnya untuk memberikan pengalaman belajar yang efektif. Penggunaan media bermain masih relevan dengan ciri-ciri masa kecil yang bahagia (Saragih, Undap, & Mawikere, 2021).

Metode belajar yang menyenangkan mempunyai pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar siswa, menciptakan lingkungan belajar yang baik bagi mereka untuk tekun, menyelesaikan tugas, dan mengatasi kesulitan. Kegembiraan belajar dijadikan salah satu alternatif

untuk mengatasi kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar. Metode pembelajaran yang menyenangkan juga mengurangi kesulitan belajar. Penggunaan metode ini dalam setiap pembelajaran mempunyai manfaat jangka panjang dan jangka pendek dalam meningkatkan semangat belajar siswa dan menjaga motivasinya. Menurut Vina (Safaringga, Lestari, & Aeni, 2022) Penting bagi guru untuk membangkitkan semangat siswa dan memotivasi mereka untuk meningkatkan rasa percaya diri (Safaringga et al., 2022).

Kemp (Khoerunnisa, Aqwal, & Tangerang, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah bagian dari sistem pendidikan. Model ini mencakup semua pendekatan pembelajaran yang digunakan, serta tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ini melakukan kegiatan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran menyenangkan untuk menunjukkan keefektifan metode pembelajaran menyenangkan dalam proses pembelajaran. Fokus penelitian ini adalah memperkenalkan metode pembelajaran menyenangkan yang dapat memberikan dampak positif terhadap kreativitas belajar siswa. Penelitian ini dianggap penting karena tidak ada keberhasilan pembelajaran tanpa adanya dorongan dan motivasi dari upaya belajar guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode pembelajaran menyenangkan berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design), yang

dipilih untuk mengevaluasi dampak penerapan metode Fun and Project Based Learning terhadap kreativitas dan keterampilan siswa. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok: kelompok eksperimen yang mengikuti metode Fun and Project Based Learning, serta kelompok kontrol yang menjalani pembelajaran konvensional. Metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian terstruktur yang bertujuan untuk mengkuantifikasikan data guna melakukan generalisasi. Jenis penelitian ini banyak mengandalkan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran, hingga penyajian hasil.

Dalam konteks penelitian kuantitatif, proses dimulai dengan penentuan asumsi dasar dan variabel yang akan diteliti, diikuti dengan analisis menggunakan metode-metode yang valid, sebagaimana dijelaskan oleh (Ali, Hariyati, Pratiwi, & Afifah, 2022). Proses penelitian mencakup penyusunan hipotesis, desain penelitian, pemilihan subjek, pengumpulan data, pengolahan data, analisis data, dan akhirnya penyusunan kesimpulan. Seperti yang dinyatakan oleh (Syahrizal & Jailani, 2023). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang mengumpulkan data dan menganalisis data berbentuk angka berdasarkan asumsi awal dan variabel tertentu untuk memperoleh hasil yang objektif dan terukur.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilaksanakan Tanggal 14 Desember 2024, Pada siswa kelas 3 sekolah MIN 1 LANGKAT. Dengan mengetahui pengaruh dari penerapan metode fun learning untuk meningkatkan

kreativitas siswa kelas 3 pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan guru di sekolah.

Bentuk instrumen yang digunakan adalah instrument Nontes yang berbentuk observasi dengan jumlah 5 indikator dan 14 aspek pernyataan. Setelah dibagikan ke guru maka dapat diperoleh instrument tersebut memenuhi syarat valid atau tidak. Setelah itu dilakukan juga uji hipotesis. Setelah diujikan ke peserta didik maka dapat diperoleh instrument tersebut memenuhi syarat pada kegiatan belajar dan mengajarkannya.

Dalam instrumen penelitian, observasi bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan metode pembelajaran dan respons siswa terhadap metode tersebut. Proses observasi membantu memastikan bahwa aktivitas yang dilakukan sejalan dengan rencana pembelajaran dan mendukung tujuan penelitian, seperti peningkatan kreativitas dan keterampilan siswa. Dalam praktiknya, observasi sering menggunakan lembar observasi yang mencakup indikator-indikator spesifik yang diamati, yang dirancang berdasar fokus penelitian. Indikator tersebut dapat mencakup aktivitas guru, keterlibatan siswa, interaksi kelompok, dan hasil pembelajaran. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk menilai efektivitas penerapan metode Fun Learning di kelas, dengan perhatian khusus pada dampaknya terhadap kreativitas siswa. Melalui observasi, peneliti dapat mencatat sejauh mana siswa aktif terlibat dalam pembelajaran, bagaimana mereka berkolaborasi dalam proyek, dan apakah suasana belajar yang menyenangkan berhasil

tercipta. Data yang diperoleh dari observasi ini akan dianalisis untuk mengidentifikasi hubungan antara metode pembelajaran dan peningkatan yang diharapkan. Indikator pada lembar observasi difokuskan pada penerapan metode Fun and Project Based Learning di kelas eksperimen, bertujuan untuk menilai keterlibatan siswa serta efektivitas penerapan metode pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan.

Sesuai hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti, dosen serta guru bahwa Kegiatan P5 ini telah berlangsung selama tiga tahun yang dilakukan sejak tahun ajaran 2021/2024. MIN 1 LANGKAT Mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya, dimana sebelumnya hanya kelas I dan II saja yang menerapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode fun learning tetapi saat ini sudah seluruh kelas melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut. Setelah melakukan observasi peneliti mengambil kelas III untuk diteliti mengenai implementasi Kegiatan Penerapan metode fun learning untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

### Gambar Dan Tabel

#### Deskriptif Narasumber

Penelitian mengumpulkan data berdasarkan wawancara terhadap narasumber guna memperoleh informasi yang mampu menjawab permasalahan – permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini Adapun deskripsi narasumber beserta jabatannya adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Narasumber**

No	Nama Sebagai
1.	Astik, S.Pd Wali Kelas III
2.	SriWahyuni, S.Pd. MM Perwakilan dari guru
Total	2 orang

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru walikelas III sds alulum menyatakan bahwa :

*“ Sebagai seorang guru kelas 3, saya berpendapat bahwa **Penerapan Metode Fun Learning** sebagai alat yang sangat efektif jika diterapkan pada siswa, Karena Pada Metode ini membuat siswa lebih antusias dan aktif selama pembelajaran. Mereka lebih mudah memahami materi karena belajar sambil bermain. Selain itu, saya melihat siswa lebih percaya diri dalam berpartisipasi, dan hubungan antar siswa menjadi lebih erat karena sering bekerja sama dalam kelompok.*

*Metode fun learning di kelas juga saya diterapkan dengan melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan seperti permainan edukatif, lagu-lagu pembelajaran, dan penggunaan alat peraga. Misalnya, saat belajar matematika, saya sering menggunakan permainan kuis berbasis kelompok. Untuk pelajaran bahasa Indonesia, saya menggunakan storytelling di mana siswa diberi kesempatan untuk membuat cerita pendek secara kreatif.*

Tantangan utama yang saya hadapi sebagai seorang guru dengan penerapan metode ini adalah keterbatasan waktu karena kadang aktivitas membutuhkan persiapan ekstra. Selain itu, mengelola kelas agar tetap kondusif selama kegiatan berlangsung juga membutuhkan strategi yang baik, terutama jika siswa terlalu bersemangat. Namun Saya mengatasi tantangan ini dengan membuat jadwal yang terstruktur untuk aktivitas fun learning dan menyiapkan alat serta materi pembelajaran sebelumnya. Saya juga memberi aturan yang jelas kepada siswa agar mereka tetap disiplin saat bermain

### Deskriptif Observasi

**Tabel 4.2 Hasil Observasi**

INDIKATOR	Skal a 4	Skal a 3	Skal a 2	Skal a 1
Kelancaran Siswa (Fluency)	√			
Keluwesannya Siswa (Flexibility)	√			
Keaslian Siswa (Original)	√			
Penguraian Siswa (Elaboration)	√			
Imajinasi Siswa (Imagination)	√			

Dari hasil observasi terlihat bahwa memahami materi dengan penggunaan Metode Fun Learning kepada peserta didik sangat membantu dengan sangat baik. Namun, perlu ditingkatkan dalam menciptakan terhadap lingkungan dikeluarga peserta didik.

## PENGUJIAN ANALISIS DATA

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan prosedur dalam statistika yang dipakai untuk mengevaluasi beberapa klaim atau pernyataan mengenai parameter populasi yang didasari oleh data sampel. Proses ini melibatkan pengambilan keputusan apakah akan menerima atau menolak hipotesis tertentu berdasarkan data yang tersedia dan tingkat signifikansi yang ditentukan.

Uji hipotesis juga ialah metode statistik yang dipakai untuk membuat keputusan berlandaskan data sampel serta uji klaim atau hipotesis terkait parameter populasi. Dalam proses ini, dua hipotesis dirumuskan, yaitu hipotesis alternatif (H<sub>A</sub>) dan hipotesis nol (H<sub>0</sub>). hipotesis alternatif adalah pernyataan yang ingin dibuktikan, sementara Hipotesis nol adalah pernyataan awal yang diasumsikan benar dan bertentangan dengan hipotesis alternatif.

Uji hipotesis adalah suatu prosedur statistika yang digunakan untuk menguji kebenaran sebuah pernyataan atau dugaan (hipotesis) mengenai parameter suatu populasi berdasarkan data sampel yang diperoleh. Uji hipotesis bertujuan untuk memberikan keputusan apakah suatu hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak dengan menggunakan data yang ada. Dalam penelitian, **hipotesis** biasanya dibuat berdasarkan teori atau dugaan yang ingin diuji, dan uji hipotesis bertindak sebagai alat untuk memverifikasi atau mengonfirmasi kebenaran hipotesis tersebut.



**Tabel 4.3 Uji Hipotesis**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil	51.7073	41	13.13058	2.05065
	Kelas	1.4878	41	.50606	.07903

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Hasil & Kelas	41	.974	.000

Paired Samples Test						
		Paired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pair 1	Hasil - Kelas	50.21951	12.63826	1.97376	46.23039	54.20864

Hasil Uji Hipotesis:

Ha diterima Ho ditolak

Terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y

Sig < (0,05) = 000 < 0,05 (Paired samples test)

### Pembahasan

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan ide-ide

baru, menemukan solusi inovatif, atau menghasilkan karya yang orisinal. Bagi siswa sekolah dasar, kreativitas memainkan peran krusial dalam mendukung perkembangan intelektual, emosional, dan sosial mereka. Pada fase ini, anak-anak berada pada tahap eksplorasi, sehingga kreativitas mereka dapat dipupuk melalui pembelajaran yang menyenangkan dan penuh stimulasi.

Proses berpikir kreatif melibatkan imajinasi, inovasi, dan kemampuan berpikir kritis untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau merombak yang telah ada dengan cara yang unik. Di kalangan siswa sekolah dasar, kreativitas bisa terwujud dalam bentuk seni, gagasan-gagasan unik, pemecahan masalah, atau aktivitas bermain yang inovatif. Salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran yang menyenangkan atau fun learning. Anak-anak pada umumnya lebih menyukai sistem pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mengasyikkan, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan mampu menarik perhatian serta minat mereka. Dalam konteks pendidikan, khususnya pada tingkat sekolah dasar, pengembangan kreativitas siswa dianggap vital untuk membentuk generasi yang adaptif dan inovatif.

Menurut (Sudrajat, 2024), strategi pembelajaran yang menyenangkan adalah pendekatan yang digunakan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa, menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan tidak membosankan. Penerapan metode fun learning dapat dilakukan melalui beragam aktivitas, seperti menggunakan permainan

yang relevan dengan materi pelajaran. Penelitian oleh Santoso (2017) menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui permainan memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik serta kemampuan berpikir kritis yang lebih terasah (Ilmiah et al., 2024).

## **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis, penggunaan Metode Fun Learning dalam pembelajaran untuk siswa sekolah dasar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Uji t menunjukkan bahwa rata-rata skor kreativitas belajar siswa yang menggunakan metode fun learning dalam pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakannya, dengan nilai  $p < 0,05$ , yang mengindikasikan bahwa hasilnya tidak terjadi secara kebetulan. Hal ini mengonfirmasi bahwa penggunaan metode fun learning dapat meningkatkan perhatian, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode fun learning lebih efektif dalam mendukung peningkatan kreativitas yang dimiliki siswa pada mata pelajaran disekolah.

Penting untuk dicatat bahwa penelitian ini menunjukkan hubungan positif, namun faktor-faktor lain seperti metode pengajaran dan karakteristik individu siswa juga perlu dipertimbangkan untuk pengembangan pembelajaran lebih lanjut. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan dan bertujuan untuk

mengumpulkan informasi tentang pengalaman, persepsi, hasil dan kemampuan siswa terhadap penggunaan metode fun learning dalam meningkatkan kreativitas yang dimiliki siswa serta menarik minat siswa tersebut dalam pembelajaran. Data yang diperoleh akan digunakan untuk memahami cara belajar dengan menggunakan metode fun learning pada mata pembelajaran yang ada disekolah dasar salah satunya Ilmu Pengetahuan Alam. Maka hal ini menunjukkan bahwa uji t hasil belajar signifikan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode fun learning dalam meningkatkan kreativitas yang dimiliki siswa disekolah MIN 1 LANGKAT.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan peneliti di atas dan sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

#### **1. Bagi Guru**

- Guru disarankan untuk terus berinovasi dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif, dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti permainan edukatif, alat peraga, atau teknologi digital.
- Guru perlu memahami karakteristik siswa dan menyesuaikan metode *fun learning* dengan tingkat perkembangan siswa agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan.
- Memberikan penghargaan atau pengakuan kepada siswa yang menunjukkan kreativitas selama kegiatan belajar untuk

memotivasi mereka agar lebih percaya diri.

## 2. Bagi Siswa

- Siswa disarankan untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, terutama yang melibatkan aktivitas kreatif seperti diskusi, eksperimen, dan proyek kelompok.
- Siswa perlu mengembangkan keberanian untuk mencoba ide-ide baru dan berkolaborasi dengan teman-teman dalam menyelesaikan tugas kreatif.

## 3. Bagi Sekolah

- Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penerapan metode *fun learning* dengan menyediakan fasilitas dan sumber daya yang mendukung, seperti ruang kelas yang fleksibel, alat peraga, dan akses teknologi.
- Sekolah juga dapat mengadakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menerapkan metode *fun learning* secara efektif.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Aidah Nabilah, G. (2021). Pengaruh Efektivitas Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV di SD Islam Nurul Jihad. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 149–157.  
<https://doi.org/10.30997/tjpba.v2i2.4286>
- Aini, D. N. (2020). Hubungan Antara Metode Fun Learning Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Kelompok Belajar Komunitas Kampung Lali Gadget (KLG)

Kabupaten Sidoarjo. *JPUS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 4(4), 73–80.

Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian. *Education Journal*.2022, 2(2), 1–6.

Alwahidi, A. A., Sani, M. I., Dewi, A. M., Darmawangsa, S. S., Alawiyah, T. N. A., Rohimah, S., ... Sukenti, K. (2021). Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Era New Normal di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 2–5.  
<https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i2.682>

Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini di SD Adiwiyata. *Islamika*, 2(1), 161–169.  
<https://doi.org/10.36088/islamika.v2i1.570>

Aprilia, R., & Astriani, L. (2024). Analisis Peran Guru pada Pembelajaran Matematika dengan Metode Fun Learning di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Madani, 51–60.

Ardhyantama, V. (2020). Pengembangan Kreativitas Berdasarkan Gagasan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 73–86.  
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i1.1502>

Arfandi, & Samsudin, M. A. (2021). Peran guru profesional sebagai

- fasilitator dan komunikator dalam kegiatan belajar mengajar. *EdupeDia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 5(2), 124–132.
- Arifin, A., Magito, M., Perkasa, D. H., & Febrian, W. D. (2023). Pengaruh Kompensasi, Kompetensi dan Konflik Kerja terhadap Kinerja Karyawan. *GLOBAL: Jurnal Lentera BITEP*, 1(01), 24–33. <https://doi.org/10.59422/global.v1i01.130>
- Artopo, B., Ashar, R., Erva, L., & Nizhomi, B. (2022). IMPLEMENTASI AJARAN TAMANSISWA “ TRI NGA ” MELALUI MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR, 1366–1372.
- Asmawadi, A. (2021). Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i1.16>
- Bariyah, A., Jannah, M., & Ruwaida, H. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7, 572–582. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4604>
- Buan, Y. A. L. (2021). *Guru dan Pendidikan Karakter: Sinergitas Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter di Era Milenial*. Penerbit Adab. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=nOcREAAAQBAJ>
- Dr. Toto Suharto, M. A. (2015). *FILSAFAT PENDIDIKAN ISLAM*. (R. KR, Ed.). Depok, Sleman, Yogyakarta 55282: AR-RUZZ MEDIA.
- Dr. Yohamintin, S. P. M. P. I. (2023). *Buku Ajar Etika Profesi Guru*. (E. M. Dr. Rahmat Fadhli, Ed.). Bandung: Indonesia Emas Group. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=3rHLEAAAQBAJ>
- Fairus, R. N. (2023). Pengaruh Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *EDUCARE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 02(02), 1–9.
- Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>
- Haryanto. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Fun Learning Pada Siswa Kelas XII TKJ A SMK Negeri 2 Palopo. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 459–479.
- Ilham Sanjaya, Supriyadi, H. (2021). Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik, 1–12.
- Ilmiah, J., Multidisipliner, K., Zahra, N. A., Ramadhani, P. N., Komala, P. F., Dasar, D. S., & Dasar, S. (2024). Kreativitas dalam pembelajaran pkn sd: mengajar kewarganegaraan melalui permainan dan aktivitas interaktif,

- 8(6), 756–762.
- Istifhama, L., & Aini, E. (2022). PENGARUH POLA KOMUNIKASI ORANG TUA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Keislaman*, 5, 75–93. <https://doi.org/10.54298/jk.v5i1.3409>
- Kamaliah. (2021). Hakikat Peserta Didik. *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research*, 1(1), 49–55.
- Khoerunnisa, P., Aqwal, S. M., & Tangerang, U. M. (2020). ANALISIS MODEL-MODEL PEMBELAJARAN, 4, 1–27.
- Lebe Wele, M. kala. (2020). Prima Magistra : Jurnal Ilmiah Kependidikan Meningkatkan Kemampuan Menggambar Berdasarkan Contoh dengan Metode Penugasan pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Syaloom Ende Abstrak mendapat dukungan prioritas dari pemerintah . tanggung jawab bersama an, 1(April), 125–132.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.
- Mawardi, P. (2020). Penelitian Tindakan Kelas, Penelitian Tindakan Sekolah dan Best Practice (Suatu Panduan Praktis Bagi Guru dan Kepala Sekolah). *Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media*.
- Mawikere, M. C. S., & Hura, S. (2021). Kajian Mengenai Konteks dan Strategi Pembelajaran yang Relevan bagi Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Kalasey Satu, Minahasa. *Tumou Tou Jurnal Ilmiah*, 8(2), 82–103.
- MAZIDATUR, R. (2018). PENGARUH FUN LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MI AL-AMIN BONGSARI SEMARANG BARAT. Universitas Wahid Hasyim Semarang.
- Mery, M. M. (2020). Penggunaan Media Papan Flanel untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan pada Anak Kelompok B di TKK Rherhedja 2. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 116–124. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i1.357>
- Mufidah, E., & Sa'diyah, N. A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Tematik. *IBTIDA'*, 1(1), 49–60.
- Pradana, B. F. (2022). Pengenalan Dan Penerapan Metode Fun Learning Di Era New Normal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mi Di Desa Pasunggingan. *PROSIDING KAMPELMAS (Kampus Peduli Masyarakat)*, 1(1), 299–307. Retrieved from <https://proceedings.uinsaizu.ac.id/index.php/kampelmas/article/download/53/49/128>
- Rahma, B. A., & Hidayah, H. (2022). Penerapan Pembelajaran Menyenangkan ( Joyful Learning ) Melalui Metode Pembelajaran Loose Part Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana : Universitas Negeri Semarang*, 190.

- Rahmawati, E. (2021). Konsep Pembelajaran Menyenangkan bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 171–178. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i1.568>
- Ravyansah, & Abdillah, F. (2021). Tracing “Profil Pelajar Pancasila” Within The Civic Education Textbook: Mapping Values For Adequacy. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 6(2), 96–105. <https://doi.org/10.21067/jmk.v6i2.5906>
- Ritonga, Ruliawati, dkk. (2020). *Model Pengelolaan Kinerja Guru SMA Muhammadiyah*. (D. M. M. P. Yusron, Ed.). Palembang.
- Safaringga, V., Lestari, W. D., & Aeni, A. N. (2022). Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3514–3525. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2667>
- Saragih, J., Undap, A. P. P., & Mawikere, M. C. S. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital mobile learning (studi multi situs di SMA negeri 9 Manado dan SMA Kristen Eben Haezar Manado). *Jurnal JIWP*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4659033>
- Seko, A. F., Lao, H. A. E., Kolo, C., & Ajito, T. (2022). Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan dan Hasil Belajar Pada Peserta Didik di SD Negeri Nenas. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4 SE-Articles), 1176–1179. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5418>
- Sudrajat, S. (2024). Penerapan Metode Fun Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Dini ( Studi Kasus di PAUD Ummatan Wasathon Kota Serang ), 07(01), 1802–1812.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Syukri, R. A., Bahri, A., & Khaltsun, U. (2021). Penerapan model pembelajaran fun learning dalam meningkatkan hasil belajar menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 51–60. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.212>
- Wahyudi, K. E., Raharjo, M. R., Maharani, L. A., Arini, M. J. P., Maulana, R., & Untoro, R. A. N. (2023). PENERAPAN FUN LEARNING DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI SD NEGERI MUNENG KIDUL DAN SD NEGERI MUNENG LERES 3. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 141–145.
- Wardhana, A. (2023). INSTRUMEN PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF (pp. 157–173).
- Yana, & Kamarudin. (2021).

Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Learning Start With A Question di Sekolah Dasar Abstrak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 213–219.

Yuniharto, B., & Rochmiyati, S. (2022). PENINGKATAN MINAT BELAJAR DAN KREATIVITAS MELALUI PROJECT BASED LEARNING PADA SISWA KELAS V SDN SARIHARJO. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6, 226–235. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i2.225>