PENGARUH METODE *FUN LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI PANCAINDRA MANUSIA UNTUK MURID KELAS IV DI MI AT-TAUFIQ SURABAYA

Andita Amma Azhara[1], Hery Setiyawan[2], Anna Roosyanti[3]
[1, 2, 3]PGSD FKIP Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
[1]anditaammaz08@gmail.com, [2]heri.setiyawan_fbs@uwks.ac.id,
[3]annaroosyanti_fbs@uwks.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low science learning outcomes caused by teacher-centered instruction, which limited students' active participation in the learning process. The objective of this study was to determine the effect of the fun learning method on students' science learning outcomes regarding the human sensory organs among fourth-grade students at MI At-Taufiq Surabaya in the 2025/2026 academic year. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of Class IV-A as the experimental group and Class IV-B as the control group, involving a total of 46 students. Data were collected through observation, tests, and documentation. The research instruments were validated by expert validators and categorized as highly valid. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and the Independent Samples T-Test with SPSS version 29. The findings indicated that the pre-test and post-test data in both groups were normally distributed. The homogeneity test showed that the pre-test data were homogeneous with a significance value of 0.704, whereas the post-test data were not homogeneous with a significance value of 0.022. Therefore, hypothesis testing was conducted using the Equal Variances Not Assumed row, resulting in a Sig. (2-tailed) value of 0.003 (<0.05). These findings indicate a significant difference in learning outcomes between the experimental and control groups. Therefore, it can be concluded that the implementation of the fun learning method had a significant effect on science learning outcomes regarding the human sensory organs among fourth-grade students at MI At-Taufiq Surabaya.

Keywords: fun learning, learning outcomes, science education, human sensory organs.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS murid akibat proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga menyebabkan kurangnya keterlibatan murid dalam kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode fun learning terhadap hasil belajar IPAS materi pancaindra manusia pada murid kelas IV MI At-Taufiq Surabaya Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experiment menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri atas kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol dengan jumlah keseluruhan 46 murid. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas oleh validator ahli dan dinyatakan sangat valid. Analisis

data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan Independent Samples T-Test dengan bantuan aplikasi SPSS versi 29. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test pada kedua kelas berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menunjukkan data pre-test homogen dengan nilai signifikansi 0,704, sedangkan data post-test tidak homogen dengan nilai signifikansi 0,022. Oleh karena itu, pengujian hipotesis menggunakan baris Equal Variances Not Assumed memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,003 (<0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar murid pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode fun learning berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS materi pancaindra manusia pada murid kelas IV MI At-Taufiq Surabaya.

Kata kunci: fun learning, hasil belajar, IPAS, pancaindra manusia.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu berkembang secara optimal dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun karakter. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk kepribadian bermasyarakat (Masang, 2021). Pendidikan juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan potensi individu sehingga mampu memenuhi kebutuhan hidupnya secara optimal (Qudsiyah dkk., 2023). Oleh karena itu proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif.

Keberhasilan proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan murid yang bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Guru dituntut memiliki kompetensi pedagogik yang mampu menciptakan komunikasi pembelajaran yang aktif sehingga murid terdorong untuk berpatisipasi dalam proses belajar (Nurhayani dkk., 2024). Kemampuan guru dalam membangun komunikasi yang efektif juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas hasil belajar murid (Widyastama dan Wibowo, 2025). Oleh sebab itu, pembelajaran yang aktif dan interaktif perlu terus dikembangkan di sekolah dasar.

Hasil belajar menjadi salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran karena menunjukkan perubahan kemampuan murid setelah memperoleh pengalaman belajar.

Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik (Zainudin dan Ubabuddin, 2023). Pembelajaran yang kurang bermakna sering kali menyebabkan rendahnya hasil belajar karena murid belum mampu memahami konsep secara utuh (Putra dan Erningsih, 2022). Selain itu, rendahnya keterlibatan murid selama pembelajaran juga berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang diperoleh (Darmawan dan Adi, 2026).

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga murid cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut masih dijumpai dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi pancaindra manusia yang umumnya disampaikan melalui metode ceramah tanpa melibatkan aktivitas belajar yang menarik. Padahal, pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan motivasi, keaktifan dan pemahaman konsep murid (Istiqomah dan Azzahra, 2024). Pembelajaran yang menyenangkan melalui aktivitas bermain dan penggunaan media visual juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam memahami materi (Salsabila dkk., 2024).

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *fun learning*. Metode ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui berbagai aktivitas yang mendorong keterlibatan aktif murid selama proses pembelajaran (Amelia dkk., 2025). Penerapan metode *fun learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar karena memberikan kesempatan pada murid untuk belajar melalui pengalaman langsung (Latipah dkk., 2025). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan metode *fun learning* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Welis, 2022). Hasil penelitian lain juga memperlihatkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif murid selama pembelajaran berlangsung (Sitohang dan Ginting, 2023).

Penerapan metode *fun learning* sejalan dengan karakteristik pembelajaran *deep learning* yang

menekankan pembelajaran bermakna, sadar, dan menyenangkan. Pendekatan ini mendorong murid membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami (Feriyanto dan Anjariyah, 2024). Selain itu, pembelajaran *deep learning* juga mampu meningkatkan keterlibatan murid secara kognitif, emosional, dan sosial sehingga proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir yang dialami murid (Syafi'I dan Darnaningsih, 2025).

Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), materi pancaindra manusia merupakan salah satu materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga sangat sesuai dipelajari melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung. Materi ini membahas fungsi, bagian, serta cara menjaga kesehatan alat indra sebagai bagian penting dari sistem oordinasi tubuh manusia (Wulandari dkk., 2025). Pemahaman terhadap materi pancaindra diharapkan dapat membantu murid mengenali fungsi alat indra serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Ahmad dkk., 2024). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, aktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada penerapan metode *fun learning* terhadap hasil belajar murid pada materi pancaindra manusia di kelas IV MI At-Taufiq Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *fun learning* terhadap hasil belajar murid. Hasil penelitan diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang lebih inovatif, meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPAS, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menguji pengaruh antar variabel melalui data berbentuk angka yang dianalisis dengan prosedur statistik (Siroj dkk., 2024). Pendekatan

kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh gambaran objektif mengenai hasil belajar murid melalui pengukuran yang terstruktur (Syahroni, 2022). Metode yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*, yaitu penelitian yang tidak menggunakan pengacakan subjek secara penuh namun tetap membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol (Anantasia dan Rindrayani, 2025). Desain ini memungkinkan peneliti mengamati pengaruh perlakuan melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok (Kholiyah dkk., 2023).

Penelitian dilaksanakan di MI At-Taufiq Surabaya dengan subjek murid kelas IV yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian adalah seluruh murid kelas IV yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Mardhiyah dkk., 2025). Sampel yang digunakan terdiri dari 25 murid kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 27 murid kelas IV B sebagai kelas kontrol. Penentuan sampel dilakukan secara *non-random* dengan mempertimbangkan kesesuaian kelas dalam proses pembelajaran (Haifa dkk., 2025). Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa metode *fun learning*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan awal dan akhir murid. Instrumen tes berfungsi sebagai alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data penelitian secara sistematis (Hutasuhut dan Albina, 2025). Tes dalam penelitian ini disusun dalam bentuk pilihan ganda dan esai yang disesuaikan dengan materi pancaindra manusia untuk mengukur aspek kognitif murid (Faiz dkk., 2022). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan pada kedua kelompok (Daruhadi dan Sopiati, 2024).

Teknik analisis data dilakukan menggunakan statistik inferensial dengan bantuan aplikasi SPSS. Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui distribusi data sebelum uji hipotesis dilakukan (Sofwatillah, 2024). Uji homogenitas dilakukan menggunakan

uji *Levene* untuk mengetahui kesamaan varians antara dua kelompok penelitian (Putri, 2023). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui pengaruh metode *fun learning* terhadap hasil belajar murid (Buka dkk., 2025). Data dinyatakan signifikan apabila nilai Sig. < 0,05 sehingga dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *fun learning* terhadap hasil belajar IPAS materi pancaindra manusia pada murid kelas IV MI At-Taufiq Surabaya Tahun Ajaran 2025/2026. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data pre-test bersifat homogen dengan nilai signifikansi 0,704 (>0,05), sedangkan data post-test tidak homogen dengan nilai signifikansi 0,022 (<0,05). Oleh karena itu, pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test* mengacu pada baris *Equal Variances Not Assumed*. Hasil analisis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,003 (<0,05)** sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar murid pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan metode *fun learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS murid kelas IV.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *fun learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS murid kelas IV. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Samples T-Test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003 (<0,05). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara aktif dan menyenangkan mampu meningkatkan hasil belajar murid dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil ini sejalan dengan pendapat Pujiriyanto dkk. (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan,

dan fokus peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Keberhasilan metode *fun learning* dalam penelitian ini didukung oleh penggunaan media praktikum dan video *youtube* yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada murid. Melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, dan melakukan praktikum sederhana, murid lebih mudah memahami konsep pancaindra manusia karena terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada murid seperti ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar secara langsung.

Selain itu, penggunaan media video *youtube* juga berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar murid. Penyajian materi dalam bentuk audiovisual membantu murid memahami konsep secara lebih konkret, menarik perhatian, serta meningkatkan motivasi belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ramdoni dkk. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *youtube* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar peserta didik karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *fun learning* yang dipadukan dengan media praktikum dan video *youtube* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar murid. Oleh karena itu, metode *fun learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penerapan metode *fun learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS materi pancaindra manusia pada murid kelas IV MI At-Taufiq Surabaya. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji *Independent Samples T-Test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-*tailed*) sebesar 0,003 (<0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dipadukan dengan

media praktikum dan video *youtube* mampu meningkatkan keaktifan, keterlibatan, dan pemahaman murid terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, metode *fun learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, N., Hayon, S. N. B., Wea, J. A. B., & Ere, K. (2024). *Pengenalan Konsep Panca Indra melalui Pemanfaatan Pembelajaran Interaktif pada Fase A, B dan C di SDI Paupanda 1*. *2*(6), 2521–2528.

Amelia, N. R., Hoerniasih, N., & Sutarjo. (2025). *Penerapan Metode Fun Learning dalam Mengembangkan Minat Belajar Anak Usia 4-5 Tahun di TPA Assalmaniyyah Jakarta Utara Naila*. *10*(2), 203–208.

Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). *Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen*. *5*(2), 183–192.

Buka, N., Jayamin, M. A., Kholis, N., Nursalam, & Rasyid, N. A. (2025). *Peran Validitas dan Rehabilitas dalam Evaluasi Pembelajaran*. *02*(June), 224–227.

Darmawan, D., & Adi, M. I. F. (2026). *Pengaruh Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar di SMP*. *10*, 5000–5010.

Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). *Pengumpulan Data Penelitian*. *3*(5), 5423–5443.

Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). *Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), dan Evaluasi (Evaluation) dalam Pendidikan*. *10*(3), 492–495.

Feriyanto, F., & Anjariyah, D. (2024). *Deep Learning Approach Through Meaningful , Mindful , and Joyful Learning : A Library Research*. *5*(2), 208–212.

Haifa, N. M., Nabilla, I., Rahmatika, V., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). *Identifikasi Variabel Penelitian, Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan*.

Hutasuhut, N., & Albina, M. (2025). *Instrumen Penelitian Pendidikan*.

Istiqomah, & Azzahra, N. A. (2024). *Strategi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran di Kelas*. *01*(01), 19–26. https://doi.org/10.11791/bestari.v99i1.paperID

Kholiyah, A. S., Maryani, K., & Atikah, C. (2023). *Pengaruh Media Loose Parts terhadap Kemampuan engenal Konsep Pola pada Anak Usia 4-5 Tahun*. *9*, 141–149.

Latipah, E., Nadila, & Silviyawati. (2025). *Metode Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. *1*(1), 13–21

Mardhiyah, Dinilhaq, N. A., Amelia, Y., Arini, A., Hidayatullah, R., &

Harmonedi. (2025). *Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan : Memahami Perbedaan , Implikasi , dan Strategi Pemilihan yang Tepat*.

Masang, A. (2021). *Hakikat pendidikan*. *1*(1).

Nurhayani, Asiri, F. R., Simarmata, R., & Barella, Y. (2024). *Strategi Belajar Mengajar (Project Based Learning)*. *3*(2), 255–266.

Pujiriyanti, Wahyono, S. ., Suyantiningsih, & Hardianto, D. (2021). *Pembelajaran Menyenangkan sebagai Upaya Menanggulangi Pandemi Covid-19*. *2*(1).

Putra, D. E., & Erningsih. (2022). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa dan Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. *6*, 8913–8920.

Qudsiyah, B., Laila, F., Munir, B., Suprianto, W. D., & Nurhayati. (2023). *Hakikat Pendidikan dan Manajemen Pendidikan di Sekolah*. *2*, 1297–1303.

Ramdoni, M. R., Idi, A., & Afgani, M. W. (2022). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Youtube terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik*. *5*(1), 1–8.

Salsabila, S., Nugraha, A. B., & Gusmaneli, G. (2024). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan*. *4*(2).

Siroj, R. A., Afgani, W., Fatimah, Septaria, D., Zahira, G., & Salsabila. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data*. *7*, 11279–11289.

Sitohang, Y. V. P., & Ginting, B. (2023). *Penerapan Metode Belajar Fun Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 060934 Medan Johor*.

Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). *Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah*. *15*(2), 79–91.

Syafi'i, A., & Darnaningsih. (2025). *Pendekatan Pembelajaran Berbasis Deep Learning: Mindful Learning, Meaningful Learning, dan Joyful Learning*. *2*(1), 45–57.

Syahroni, M. I. (2022). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*. *2*(3), 43–56.

Welis, R. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 58 Lubuklinggau pada Materi Lingkungan Sehat melalui Metode Fun Learning*. *April*, 102–112. https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i1.1482

Widyastama, R. D., & Wibowo, N. A. A. P. (2025). *Komunikasi Edukatif Guru dalam Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *3*(12).

Wulandari, S. A. D., Faiz, V. B. N., Herlina, V. A. D., Utami, W. D., Choirunisa, Y. J., & Arini, L. D. D. (2025). *Sistem Indra : Penglihatan, Pendengaran, Pembau, Peraba, dan Perasa*. *1*(6), 4424–4426.

Zainudin, & Ubabuddin. (2023). *Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik*. 915–931.