

# Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 58 Lubuklinggau pada Materi Lingkungan Sehat Melalui Metode *Fun Learning*

**Author:**

Ratna Welis, S.Pd.

**Affiliation:**

SDN 58 Lubuklinggau

**Corresponding email**

satriagustio@gmail.com

**Histori Naskah:**

Submit: 2022-05-05

Accepted: 2022-05-09

Published: 2022-05-09



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

**Abstrak:**

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) merupakan tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Di SD Negeri 58 Lubuklinggau Kelas I untuk mata pelajaran IPA ditentukan ketuntasan individual 70% dan ketuntasan klasikal 85%. Data di lapangan menunjukkan bahwa hasil ulangan harian mata pelajaran IPA di sekolah tersebut belum tercapai ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar individual baru mencapai 62,45%, sedangkan ketuntasan klasikal baru mencapai 37,55% dari 29 siswa. Data ini menunjukkan bahwa perlu upaya yang sungguh-sungguh untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam rangkaian kegiatan siklus I dan siklus II menghasilkan simpulan metode *Fun Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA terhadap materi Lingkungan sehat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang berupa rata-rata tes tiap siklus yang dicapai pada prasiklus ke siklus I sebesar 11,03, sebesar 10,87, dari siklus I siklus II. Demikian juga ketuntasan klasikal juga meningkat sebesar sebesar 24,87% dari pra siklus ke siklus I, sebesar 61,90%, dari siklus I ke siklus II

**Kata kunci:** *Fun Learning*, Hasil Belajar, IPA, Metode

---

## Pendahuluan

Belajar berarti perbaikan dari tingkah laku dan kecakapan-kecakapan (manusia), atau memperoleh kecakapankecakapan dan tingkah laku yang baru. Jadi, perubahan perbaikan yang terjadi dalam belajar itu terutama ialah perubahan perbaikan dari fungsi-fungsi psikis yang menjadi syarat dan mendasari perbaikan tingkah laku dan kecakapan-kecakapan. Termasuk di dalamnya perubahan pengetahuan, minat dan perhatian yang dibentuk oleh tenaga-tenaga atau fungsi-fungsi psikis dalam pribadi manusia.

Proses tersebut melibatkan interaksi antara peserta didik dan guru yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar. Agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dibutuhkan peran aktif peserta didik dengan didukung perencanaan yang sistematis dari guru. Guru harus mampu mengembangkan diri dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan hasil belajar pesesrta didik. Guru merupakan salah satu faktor penentu dalam mencapai tujuan pembelajaran (Parlina et al., 2021)

Pembelajaran merupakan suatu proses mengatur yang dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017) . Hal tersebut dapat direalisasikan dengan penerapan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Dalam aktifitas belajar mengajar di kelas, peran seorang guru tidak dapat diganti oleh perangkat elektronika semoderen apapun. Hal ini disebabkan karena dalam proses belajar mengajar yang diharapkan tidak sekedar menyampaikan materi pelajaran. Aspek profesionalisme seorang guru yang di

tuntut untuk mengembangkan pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan memilih strategi yang tepat dan sesuai dengan keadaan psikologi peserta didiknya (rentang usia 6-12), khususnya dalam mata pelajaran IPA. Guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana yang nyaman dan kondisi bagi murid agar tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran yang ada dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Penggunaan model yang tepat dapat menumbuhkan kreativitas murid sehingga mereka menjadi manusia yang mandiri kreatif dan bertanggung jawab.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) merupakan tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Di SD Negeri 58 Lubuklinggau Kelas I untuk mata pelajaran IPA ditentukan ketuntasan individual 70% dan ketuntasan klasikal 85%. Data di lapangan menunjukkan bahwa hasil ulangan harian mata pelajaran IPA di sekolah tersebut belum tercapai ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar individual baru mencapai 62,45%, sedangkan ketuntasan klasikal baru mencapai 37,55% dari 29 siswa. Data ini menunjukkan bahwa perlu upaya yang sungguh-sungguh untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka harus dilakukan penilaian terhadap proses hasil belajar siswa. Pelaksanaan penilaian tersebut dapat dilakukan melalui observasi dan tes ulangan. Penilaian setelah pembelajaran dikatakan berhasil jika 85% dari jumlah siswa telah mencapai nilai KKM (70). Dengan kata lain pembelajaran yang berhasil adalah apabila 85% siswa dapat menguasai minimal 70% materi pelajaran, hal ini disebut juga ketuntasan belajar secara klasikal.

Berdasarkan pengamatan penulis selama mengajar di Kelas I SD Negeri 58 Lubuklinggau, prestasi belajar IPA masih sangat rendah. Hal ini didukung oleh data yang menunjukkan bahwa nilai pelajaran IPA yang belum mencapai ketuntasan. Kurangnya kemampuan tersebut, khususnya pada materi lingkungan sehat, tercermin dari rendahnya hasil yang diperoleh siswa ketika ulangan harian. Dari 29 siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 11 orang (37.24%) sedangkan yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 18 orang (62.07%) dengan rata-rata nilai 43,45. Rendahnya nilai ulangan tersebut disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu penyebabnya dari faktor anak juga tidak terlepas dari faktor guru yang mengajar.

Untuk memperoleh hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, maka diperlukan langkah-langkah yang tepat dalam menerapkan model dan metode pembelajaran (Yuliana et al., 2021). Penulis memilih metode *Fun Learning* dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa Kelas I SD Negeri 58 Lubuklinggau terhadap materi Lingkungan sehat, dengan pertimbangan: (1) siswa Kelas I SD Negeri 58 Lubuklinggau belum memahami terhadap materi Lingkungan sehat, (2) dalam buku paket atau buku pelajaran siswa Kelas I SD terdapat materi Lingkungan sehat, (3) materi Lingkungan sehat bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa tentang perlunya memahami materi lingkungan sehat dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas yang diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPA tentang Lingkungan sehat melalui metode *Fun Learning*.”

Penelitian relevan yang pernah dilakukan sebelumnya (Mayah, 2021) mengungkapkan bahwa Model Pembelajaran *Fun Learning* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar meningkat dari sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Penerapan pembelajaran menggunakan Metode Pembelajaran *Fun Learning* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan hasil observasi yang guru pengamat lihat, dan peserta didik tertarik terhadap menggunakan Metode Pembelajaran *Fun Learning* sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

## **Studi Literatur**

### **Model Pembelajaran *Fun Learning***

Tantangan kognitif bisa dipilah melalui beragam metode pembelajaran yang sesuai dengan anak, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* yaitu sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri anak (Daniel, 2012) sehingga anak berada dalam kondisi yang menyenangkan, tahan dan sigap dalam menghadapi beragam bentuk tantangan (Nurtiani & Heilisa, 2017).

Metode *Fun Learning* adalah metode yang digunakan untuk memperlihatkan sesuatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkenaan dengan bahan pelajaran (Supriyanto, 2015). Sedangkan menurut Syah sebagaimana dikutip oleh (Komalasari, 2010) metode *Fun Learning* adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokokbahasan atau materi yang sedang disajikan. Pembelajaran kondusif, nyaman dan menyenangkan (*Fun Learning*) akan membuat anak merasa tidak dibebani atau tidak dipaksa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan teori Tolstoy bahwa belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran karena sangat membantu bagi peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar, dan menyediakan kepuasan belajar (Freire, 2008).

Sebagai salah satu metode interaksi edukatif, metode *Fun Learning* mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan metode lainnya. Menurut Komalasari (2010: 60) keuntungan metode *Fun Learning* antara lain:

1. Perhatian siswa dapat dipusatkan kepada hal-hal yang dianggap penting oleh guru sehingga hal-hal yang penting dapat diamati seperlunya. Perhatian siswa lebih mudah dipusatkan pada proses belajar dan tidak tertuju pada hal-hal lain.
2. Dapat mengurangi kesalahan-kesalahan jika dibandingkan dengan hanya membaca di dalam buku, karena siswa telah memperoleh gambaran yang jelas dari hasil pengamatannya,
3. Kalau siswa turut aktif bereksperimen, maka siswa akan memperoleh pengalaman-pengalaman praktek untuk mengembangkan kecakapannya dan memperoleh pengakuan dan penghargaan dari teman-teman dan gurunya,
4. Beberapa masalah yang menimbulkan pertanyaan pada diri siswa dapat dijawab pada waktu mengamati proses, *Fun Learning*/eksperimen.

Sedangkan kelemahan metode *Fun Learning* sebagai berikut:

1. Anak didik terkadang sukar melihat dengan jelas benda yang akan dipertunjukkan.
2. Tidak semua benda dapat di ajarkan
3. Sukar dimengerti bila di ajarkan oleh guru yang kurang menguasai apa yang di *Fun Learning*kan (Supriyanto, 2015:124).

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah hasil dari adanya proses interaksi, proses belajar dan evaluasi belajar yang dilakukan oleh guru dengan siswa melalui kegiatan pembelajaran mengatakan bahwa, hasil belajar merupakan hasil akhir yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan proses belajar yang dapat dijadikan ukuran apakah siswa tersebut sudah berhasil dalam memahami materi yang disampaikan atau belum (Sembiring & ., .

2013). Hasil belajar siswa ditandai dengan skala nilai berupa huruf, symbol serta angka. Hasil belajar tidak hanya digunakan sebagai evaluasi seberapa dalam pengetahuan yang didapat oleh siswa tetapi juga pengalaman apa saja yang telah didapatkan setelah proses pembelajaran berlangsung (Syachtiyani & Trisnawati, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut maka yang di maksud dengan hasil belajar dalam penelitian ini adalah pencapaian indikator selama proses belajar, melalui usaha siswa untuk mencapainya dan hasil belajar tersebut dalam bentuk nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru. Nilai tes hasil belajar dapat digunakan untuk menilai kemajuan belajar siswa. Hasil belajar siswa juga dapat diketahui melalui raport pada setiap semester. Hasil belajar digunakan guru sebagai ukuran atau kriteria dalam mencapai sesuatu tujuan pendidikan, untuk mengukur hasil belajar siswa digunakan alat penilaian hasil belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa saat dilakukan pengambilan data, peneliti mempetakan menjadi 2, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terkait kesiapan siswa, intelegensi, bakat, minat, perhatian dan cacat tubuh dan adapun faktor eksternal terkait bagaimana cara guru menjelaskan materi yang diajarkan (Lapasere et al., 2022).

Menurut Slameto (Thobroni, 2015), menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga golongan yaitu faktor yang ada pada diri siswa itu sendiri yang meliputi:

1. Faktor biologis, yang meliputi kesehatan, gizi, pendengaran dan penglihatan. Jika salah satu faktor biologis terganggu, hal itu akan mempengaruhi hasil belajar.
2. Faktor psikologis, yang meliputi inteligensi, minat dan motivasi, serta perhatian ingatan berpikir.
3. Faktor kelelahan yang meliputi jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani ditandai dengan lemah tubuh, lapar, haus, dan mengantuk. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk mmnghasilkan sesuatu akan hilang.

### **Metode Penelitian**

Penelitian tindakan kelas direncanakan terdiri dari dua siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengna perubahan yang ingin dicapai, untuk mengetahui siswa menunjukkan kemampuan menyelesaikan soal serta keberhasilannya maka dengan di berikan tes dapat melihat kemajuan siswa. Didalam pelaksanaan ini mengacu kepada rancangan beberapa siklus I dan II meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas adalah sebagai suatu bentuk kebijakan yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan serta memperbaiki kondisi di mana praktik pembelajaran tersebut dilakukan serta dilakukan secara kolaboratif (Saminanto, 2011).

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pengolahan metode eksperimen, observasi aktivitas siswa dan guru, dan tes formatif. Dalam menganalisis data, penulis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kualitatif dan statistik kuantitatif. Statistik kualitatif adalah pengumpulan dan penyajian data dibuat dalam bentuk: uraian yang disajikan dalam lembar observasi, tabel dan grafik. Sedangkan data deskriptif kuantitatif adalah data yang dianalisis untuk menemukan persentase dan nilai rata-rata, dapat disajikan dalam bentuk tabel distribusi atau grafik

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Perencanaan**

Pelaksanaan perbaikan dalam penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 58 Lubuklinggau. Subjek penelitian yang akan diteliti adalah siswa kelas I SD Negeri 58 Lubuklinggau dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang, siswa laki-laki 14 orang dan siswa putri 15 orang

**2. Pelaksanaan**

Waktu pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini dengan jadwal sebagai berikut untuk pra siklus dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2021. Pelaksaaan siklus 1 pada tanggal 18 Mei 2021 dan pelaksanaan siklus II pada tanggal 25 Mei 2021.

**3. Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran**

Data hasil obeservasi dan ulangan harian setiap siklus diolah dengan analisis persentase. Hasil analisis tersebut diperoleh data hasil analisis observasi dan data hasil analisis tes persiklus.

Analisis hasil observasi terhadap keaktifan belajar pratindakan, siklus I dan siklus II menghasilkan data sebagai berikut.

**Tabel 1**

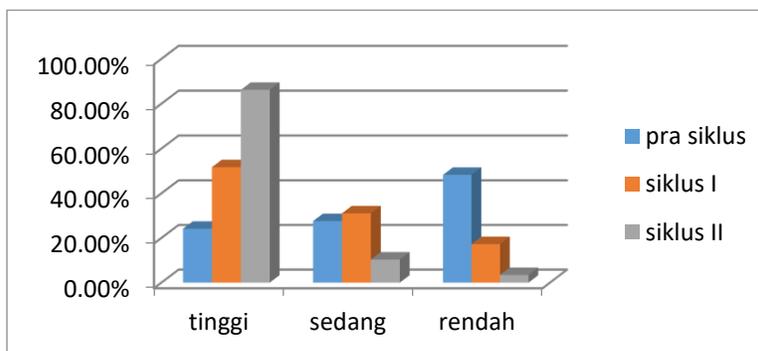
**Hasil Analisis Observasi Terhadap Keaktifan belajar Siswa**

No	Keaktifan belajar	Pratindakan		Siklus I		Sikus II	
		∑ Siswa	%	∑ Siswa	%	∑ Siswa	%
1	Tinggi	7	24.14%	15	51.72%	25	86.21%
2	Sedang	8	27.59%	9	31.04%	3	10.35%
3	Rendah	14	48.28%	5	17.24%	1	3.45%
Jumlah		29	100	29	100	29	100

Berdasarkan tabel 4.1 di atas terlihat bahwa telah terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa dari pra-siklus (siklus 0) pengamatan sebelum perbaikan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Setelah perbaikan pembelajaran siklus I telah terjadi peningkatan jumlah siswa yang keaktifan belajarnya tinggi sebanyak 8 atau jika dipersentasekan sebesar 27.59%, dan dari siklus I ke siklus II sebanyak 10 dan jika dipersentasekan sebesar 34.48%.

**Bagan 1**

**Keaktifan belajar IPA Kelas I SD Negeri 58 Lubuklinggau**



Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan metode *fun learning*, terlebih dulu peneliti melakukan observasi awal melakukan pra siklus untuk mengidentifikasi

permasalahan – permasalahan yang ada pada saat berlangsungnya proses pembelajaran dikelas I SD Negeri 58 Lubuklinggau. Observasi dilaksanakan dengan memperhatikan guru mengajar, keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Hasil analisis Tes prasiklus (sebelum tindakan perbaikan) dalam tabel berikut:

**Tabel 2**

**Daftar nilaiPrasiklus Siswa Kelas I SD Negeri 58 Lubuklinggau**

No	Nama Siswa	Prasiklus	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	AH	50		√
2	ARM	30		√
3	AA	40		√
4	AS	40		√
5	ATD	50		√
6	ASa	45		√
7	AHi	50		√
8	CS	50		√
9	DS	70	√	
10	DA	40		√
11	DL	30		√
12	EES	75	√	
13	FH	40		√
14	FM	75	√	
15	GR	40		√
16	GSR	75	√	
17	HT	50		√
18	IF	65	√	
19	KT	40		√
20	LR	75	√	
21	MAS	70	√	
22	MA	70	√	
23	MP	40		√
24	NA	40		√
25	OR	75	√	
26	PA	70	√	
27	RA	40		√
28	YTA	40		√
29	ZA	75	√	
	Jumlah	1550	11	18
	Rata-rata	43,45		
	% ketuntasan $\geq 70$		37.24%	62.07%
Nilai	Tertinggi	75		
	Terendah	30		

Dari tabel di atas diketahui bahwa rata-rata tes pada prasiklus sebesar 43,45, ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 37.24%. Nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 30.

Tabel 3

## Daftar nilai Siklus I Siswa Kelas I SD Negeri 58 Lubuklinggau

No	Nama Siswa	Siklus I	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	AH	60		√
2	ARM	40		√
3	AA	60		√
4	AS	40		√
5	ATD	60		√
6	ASa	60		√
7	AHi	60		√
8	CS	60		√
9	DS	80	√	
10	DA	60		√
11	DL	60		√
12	EES	80	√	
13	FH	60		√
14	FM	80	√	
15	GR	40		
16	GSR	80	√	
17	HT	60		√
18	IF	80	√	
19	KT	60		√
20	LR	80	√	
21	MAS	80	√	
22	MA	80	√	
23	MP	60		√
24	NA	60		√
25	OR	80	√	
26	PA	80	√	
27	RA	40		√
28	YTA	50		√
29	ZA	80	√	
Jumlah		1870	11	18
Rata-rata		64,48		
% ketuntasan $\geq 70$			62.07%	37.93%
Nilai	Tertinggi	80		
	Terendah	40		

Dari tabel di atas diketahui bahwa rata-rata tes pada Siklus sebesar 64,48 ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 62.07%. Nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40.

Tabel 4

## Daftar nilai Siklus II Siswa Kelas I SD Negeri 58 Lubuklinggau

No	Nama Siswa	Siklus II	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	AH	60		√

No	Nama Siswa	Siklus II	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
2	ARM	60		√
3	AA	70	√	
4	AS	60		√
5	ATD	60		√
6	ASa	70	√	
7	AHi	70	√	
8	CS	60		√
9	DS	80	√	
10	DA	70	√	
11	DL	70	√	
12	EES	80	√	
13	FH	80	√	
14	FM	100	√	
15	GR	70	√	
16	GSR	100	√	
17	HT	70	√	
18	IF	80	√	
19	KT	70	√	
20	LR	80	√	
21	MAS	80	√	
22	MA	100	√	
23	MP	70	√	
24	NA	70	√	
25	OR	80	√	
26	PA	80	√	
27	RA	75	√	
28	YTA	70	√	
29	ZA	100	√	
Jumlah		2185	24	5
Rata-rata		75,35		
% ketuntasan $\geq 70$			82.76%	17,24%
Nilai	Tertinggi	100		
	Terendah	60		

Dari tabel di atas diketahui bahwa rata-rata tes pada Siklus II sebesar 75,35 ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 82.76%. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Dari hasil Prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dibandingkan dalam tabel berikut :

**Tabel 5**

**Daftar nilai tiap siklus Siswa Kelas I SD Negeri 58 Lubuklinggau**

No	Nama Siswa	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	AH	50	60	60

No	Nama Siswa	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
2	ARM	30	40	60
3	AA	40	60	70
4	AS	40	40	60
5	ATD	50	60	60
6	ASa	45	60	70
7	AHi	50	60	70
8	CS	50	60	60
9	DS	70	80	80
10	DA	40	60	70
11	DL	30	60	70
12	EES	75	80	80
13	FH	40	60	80
14	FM	75	80	100
15	GR	40	40	70
16	GSR	75	80	100
17	HT	50	60	70
18	IF	65	80	80
19	KT	40	60	70
20	LR	75	80	80
21	MAS	70	80	80
22	MA	70	80	100
23	MP	40	60	70
24	NA	40	60	70
25	OR	75	80	80
26	PA	70	80	80
27	RA	40	40	75
28	YTA	40	50	70
29	ZA	75	80	100
	Jumlah	1550	1870	2185
	Rata-rata	43,45	64,48	75,35
	% ketuntasan $\geq 70$	37.24%	62.07%	82.76%
Nilai	Tertinggi	30	80	100
	Terendah	75	40	60

Dari tabel diatas rata-rata tes mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu sebesar 11.03 dari prasiklus ke siklus I, dan 10,87 dari siklus I ke siklus II, ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan sebesar 24.87% dari prasiklus ke siklus I, dan 20.69% dari siklus I ke siklus II. KKM individual sebesar 70% dan ketuntasan klasikal 85% sudah terlampaui, sehingga tidak perlu lagi melanjutkan pada siklus yang ke tiga:

#### 4. Refleksi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

##### a. Prasiklus (Sebelum Tindakan Perbaikan)

Berdasarkan hasil analisis ulangan harian IPA di Kelas I SD Negeri 58 Lubuklinggau, diketahui rata-rata tes setiap siklus pada prasiklus sebesar 43.45. dan ketuntasan belajar 37.24% artinya terdapat 11 orang siswa yang tuntas. Berdasarkan diskusi dengan kolaborator, rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa dikarenakan pembelajaran kurang menarik dan sulit dipahami karena belum menggunakan metode *Fun Learning*.

### **b. Siklus I**

Pada pembelajaran siklus I dilakukan upaya perbaikan dengan menggunakan metode *Fun Learning*. Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa meningkat. Hal ini diketahui dengan data peningkatan jumlah siswa yang keaktifan belajarnya tinggi sebesar 27.59%. Siswa yang keaktifan belajarnya sedang naik menjadi 41.04% dan siswa yang keaktifan belajarnya rendah turun menjadi 17.24%. Rata-rata tes pada siklus I yang dicapai siswa pun mengalami peningkatan sebesar 11.03. Ketuntasan klasikal juga meningkat sebesar 24.87%.

Refleksi yang dilakukan bersama kolaborator menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan belajar belum memuaskan, karena sebagian besar siswa belum terlibat dalam kegiatan *Fun Learning*. Peningkatan hasil belajar juga belum memuaskan, karena ketuntasan individual sebesar 70% belum tercapai, ketuntasan klasikal sebesar 85% juga belum tercapai. Diskusi bersama kolaborator menghasilkan kesimpulan bahwa harus dilakukan upaya perbaikan pada pembelajaran siklus II.

### **c. Siklus II**

Tindakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II adalah dengan lebih banyak melibatkan siswa dalam kegiatan belajar tentang lingkungan sehat dengan metode *Fun Learning*. Selain itu dilakukan juga kegiatan guru melakukan bimbingan kepada siswa ketika kegiatan *Fun Learning*. Dengan demikian siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi lingkungan sehat lebih mudah memahami. Refleksi bersama supervisor 2 menyimpulkan bahwa dengan perbaikan ini menghasilkan peningkatan keaktifan belajar. Hal ini dibuktikan oleh data yang menunjukkan bahwa siswa yang keaktifan belajarnya tinggi meningkat sebesar 34.48%, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata ulangan tes siklus II yang dicapai siswa meningkat sebesar 10,87 dan ketuntasan belajar klasikal menjadi 20.69%. Peningkatan hasil belajar juga sudah cukup memuaskan, karena ketuntasan individual sebesar 70% sudah tercapai, ketuntasan klasikal sebesar 85% juga sudah tercapai. Diskusi bersama kolaborator menghasilkan kesimpulan bahwa upaya perbaikan tidak perlu dilanjutkan pada pembelajaran siklus III.

## **Kesimpulan**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam rangkaian kegiatan siklus I dan siklus II menghasilkan simpulan metode *Fun Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA terhadap materi Lingkungan sehat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang berupa rata-rata tes tiap siklus yang dicapai pada prasiklus ke siklus I sebesar 11.03, sebesar 10,87, dari siklus I ke siklus II. Demikian juga ketuntasan klasikal juga meningkat sebesar sebesar 24.87% dari pra siklus ke siklus I, sebesar 61,90%, dari siklus I ke siklus II.

## **Referensi**

- Daniel, W. (2012). *Happy Student*. BPK Gunung Mulia.
- Freire, P. (2008). *Pendidikan Kaum Tertindas, terj: tim redaksi*. Jakarta: , 2008. LP3ES.
- Komalasari. (2010). *Model Pembelajaran Aktif*. Penerbit Rineka Cipta.

- Lapasere, S., Rizal, Surahman, Pahriadi, & Basri, A. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa Kelas V SDN 1 Poso. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 8(1), 39–43. <https://doi.org/10.30596/edutech.v8i1.9356>
- Mayah, M. (2021). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN FUN LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN MATERI KEUTUHAN NEGARA KESATUAN REPUBLIK INDONESIA DI KELAS V.A SD NEGERI 210 PALEMBANG. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 19(1), 92. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v19i1.4997>
- Nurtiani, A. T., & Heilisa. (2017). EFEKTIVITAS METODE FUN LEARNING TERHADAP KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK KELOMPOK B DI TK METHODIST BANDA ACEH. *Jurnal Buah Hati*, 4(2), 75–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/buahhati.v4i2.556>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Parlina, T., Satria, T. G., & Yuneti, A. (2021). Pengembangan Buku Cerita Dongeng Berbantuan Boneka Tangan di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 24–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i1.112936>
- Saminanto. (2011). *Ayo Praktik PTK*. Rasail.
- Sembiring, R. B., & . M. (2013). STRATEGI PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2). <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- Supriyanto. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran Inovatif*. Universitas terbuka.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Thobroni. (2015). *Sintaks 45, Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. UMM Press.
- Yuliana, E., Satria, T. G., & Kusnanto, R. A. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia SD. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 203–210. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1356>