

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pandemi Covid-19 telah merubah seluruh tatanan kehidupan masyarakat, virus ini tidak hanya menyerang negara Indonesia saja namun juga melanda dunia. Keberadaan Covid-19 membuat masyarakat harus menghentikan aktivitas di luar rumah yang semestinya dilakukan seperti biasanya. Masyarakat diharuskan menjaga jarak aman atau disebut juga *physical distancing* suatu keadaan dimana masyarakat diisolasi dan dikarantina di dalam rumah masing-masing termasuk dalam melaksanakan pekerjaan sehingga setiap orang yang rentan tidak akan tertular virus Covid-19. Apabila masyarakat ingin keluar rumah untuk memenuhi kebutuhan pokok seperti membeli perlengkapan kebutuhan sehari-hari masyarakat diwajibkan menggunakan masker dan menjaga jarak aman dengan orang lain.

Pelaksanaan isolasi mandiri dan karantina yang dihimbau oleh pemerintah tidak hanya berimbas pada pekerjaan masyarakat saja, akan tetapi berdampak juga pada perubahan sistem pendidikan yang harus tetap berjalan. Pandemi virus Covid-19 berdampak pada proses kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilaksanakan di lingkungan sekolah kini berubah menjadi dengan belajar di rumah.

Kondisi ini tentu tidaklah mudah dilalui masyarakat, dimana orang tua harus ikut berperan sebagai guru ketika belajar di dalam rumah. Siswa diberikan tugas sebagai cara untuk mengetahui pencapaian atau penilaian kemampuan siswa. Adapun kecemasan yang terjadi pada siswa dimana tugas yang diberikan oleh guru dijadikan sebagai kegiatan memindahkan aktivitas kelas dari belajar di sekolah menjadi belajar di rumah dibebankan dengan tugas yang lebih banyak.

Kegiatan belajar dari rumah ini menyebabkan guru dan siswa kehilangan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung antara satu sama lain dalam menjalin hubungan sosial. Keadaan ini belum bisa dilaksanakan karena adanya himbuan *physical distancing* dari pemerintah guna melakukan pencegahan terhadap penyebaran virus Covid-19. Belajar dari rumah tentu berbeda dengan kegiatan belajar di sekolah, selain adanya perangkat pembelajaran, kegiatan belajar

juga didukung oleh metode pembelajaran yang tepat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Anjuran untuk melakukan pembelajaran di rumah atau biasa disebut dengan pembelajaran daring sesuai dengan edaran dari Kemendikbud RI Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) pada Satuan Pendidikan dan Surat Sekjen Mendikbud nomor 35492/A.A5/HK/2020 tanggal 12 Maret 2020 perihal Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) serta Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama (Menag), Menteri Kesehatan (Menkes), dan Menteri Dalam Negeri (Mendagri) tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Semester Genap Tahun Ajaran dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Covid-19.

Bilfaqih dan Qomarudin (2015, hlm. 1) menjelaskan “Pembelajaran daring merupakan suatu kegiatan pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Sedangkan Thorme (dalam Kuntarto, 2017, hlm. 102) menyebutkan “pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, *streaming* video, pesan suara (*voice note*), email, telepon konferensi, dan teks *online* animasi”. Sementara itu Sanjaya (2020, hlm. 14) menjelaskan “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan pemanfaatan teknologi atau jaringan internet dalam proses pembelajaran”. Dari beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan secara tatap muka tetapi menggunakan media elektronik yang memudahkan siswa untuk belajar.

Pembelajaran daring dilakukan menggunakan gadget masing-masing baik berupa *smartphone*, tablet, laptop, atau komputer. Saat ini terdapat berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran daring seperti *WhatsApp*, *Telegram*, *Google Classroom* dan aplikasi lainnya. *WhatsApp* merupakan salah satu aplikasi paling populer saat ini untuk melakukan diskusi online antara guru dan siswa.

Beralihnya sistem pembelajaran di sekolah menjadi sistem pembelajaran di rumah yakni menggunakan sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) menyebabkan berbagai macam permasalahan seperti membuat beberapa siswa sulit memahami materi pembelajaran, saat guru memberikan tugas terkadang ada beberapa siswa yang mengirimkannya dihari berikutnya, kurangnya partisipasi orang tua dalam pembelajaran daring, pembelajaran cenderung monoton dan membosankan karena guru hanya memberikan tugas saja, kemudian kurangnya siswa memperhatikan dan berkontribusi saat pembelajaran karena beranggapan tidak terlihat langsung oleh guru. Selain itu dalam pembelajaran daring sulitnya menerapkan metode pembelajaran.

Pada pembelajaran daring ini minat untuk belajar siswa akan mudah sekali naik turun. Agar minat siswa untuk belajar senantiasa tetap naik dalam waktu ke waktu, maka setiap siswa harus memiliki keinginan untuk belajar. Agar keinginan untuk tetap terus belajar itu ada dan semakin meningkat frekuensinya, maka setiap siswa harus memiliki motif-motif tertentu yang menyebabkan ia tetap semangat belajar. Keseluruhan motif yang menjadikan siswa menjadi semangat belajar ini, secara umum dapat dikatakan sebagai motivasi. Menurut Umam (2012, hlm. 159) pengertian dari motivasi tercakup “berbagai aspek tingkah atau perilaku manusia yang dapat mendorong seseorang untuk berperilaku atau tidak berperilaku”. Sedangkan menurut Usman (2013, hlm. 276) “Motivasi ialah dorongan yang dimiliki oleh seseorang untuk dapat berbuat sesuatu, sedangkan motif adalah kebutuhan (*need*), keinginan (*wish*), dorongan (*desire*) atau impuls”.

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu cara mengatasi masalah tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan menggunakan metode *Fun Teaching*. *Fun* memiliki makna menyenangkan. Sedangkan *teaching* berarti pembelajaran. Maka *Fun Teaching* adalah salah satu metode pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan. Kismoro (2016, hlm. 88) menjelaskan *Fun Teaching* merupakan “suatu metode belajar dengan sejumlah siswa dimana siswa tersebut merasa senang, nyaman, tenang dan tidak ada tekanan dalam belajar”. Jadi metode *Fun Teaching* merupakan upaya kreatif dari guru sebagai cara

untuk menimbulkan perasaan senang dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh siswa.

Berdasarkan peneliti terdahulu yang telah dilakukan oleh Rahayu Fitri AS pada tahun 2020 dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran daring yang telah dilaksanakan guru digrup *WhatsApp* dapat berjalan dengan baik. Adapun faktor yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran tersebut adalah memberikan berbagai sumber informasi yang didapatkan dari internet serta interaksi guru, orang tua dan siswa mengalami peningkatan. Selain itu ada faktor yang menghambat dalam proses pembelajaran ialah dari faktor guru dan juga siswa tentang pembelajaran daring, kendala lain dari sarana prasarana termasuk di dalamnya akses internet yang masih kurang, serta peran orang tua yang rendah didalam membantu siswa pada proses kegiatan pembelajaran daring.

Adapun penelitian selanjutnya dilakukan oleh Tiara Cintiasih pada tahun 2020. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan penerapan pembelajaran daring menggunakan berbagai macam aplikasi, menggunakan RPP 1 lembar serta evaluasi LKS tertulis yang dapat dibawa pulang lalu dibawa kembali ke sekolah. Faktor yang menghambat penerapan pembelajaran daring adalah kurang efektif dan kurang efisiensi dalam waktu, rendahnya semangat siswa serta rendahnya pemahaman terhadap materi. Selain itu faktor yang mendukung pembelajaran daring adalah sekolah memberikan fasilitas WiFi kepada guru sekolah, serta siswa mendapatkan kuota internet secara gratis.

Peneliti selanjutnya yaitu Herlina Oktavia pada tahun 2017. Hasil penelitian ini yaitu metode *Fun Teaching* berdampak positif terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Penggunaan metode *Fun Teaching* menyebabkan siswa menjadi aktif serta mudah dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatnya hubungan antara guru dengan siswa. Adapun meningkatnya hasil belajar ini dibuktikan dari meningkatnya presentase KKM siswa yang telah tuntas disiklus I sebesar 75% dan yang tidak tuntas sebesar 25% dari 24 siswa. Pada siklus II hasil belajar siswa yang telah tuntas sebesar 95% serta yang tidak tuntas sebesar 4% dari 24 siswa dan dapat dinyatakan berhasil meningkat.

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa metode *Fun Teaching* yang digunakan dalam pembelajaran daring dapat berjalan dengan baik. Metode *Fun Teaching* yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan

dapat meningkatkan motivasi dan menciptakan suasana belajar yang gembira serta menyenangkan di dalam proses pembelajaran daring serta dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode *Fun Teaching*. Maka penulis membuat judul sebagai berikut “Analisis Penggunaan Metode *Fun Teaching* pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar”.

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana konsep metode *Fun Teaching* di sekolah dasar?
2. Bagaimana pelaksanaan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar?
3. Apakah metode *Fun Teaching* pada pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui konsep metode *Fun Teaching* di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui metode *Fun Teaching* pada pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan referensi tentang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran diberbagai jenjang pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar khususnya dengan menggunakan metode *Fun Teaching*.

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian studi literatur yang dilakukan peneliti diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Penelitian ini semoga bermanfaat bagi pembaca, peneliti, guru serta mahasiswa khususnya mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar.

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

#### **a. Bagi penulis**

Dapat menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan penulis dalam menulis penelitian, dan dapat menambah pengalaman dalam menerapkan metode *Fun Teaching* secara langsung ke lapangan.

#### **b. Bagi peserta didik**

Dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran daring baik secara mandiri ataupun berkelompok.

#### **c. Bagi guru**

Dapat menambah masukan, wawasan serta pengalaman baru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa melalui metode *Fun Teaching*.

#### **d. Bagi sekolah**

Dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi sekolah, terutama dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran. Selain itu, dapat meningkatkan reputasi dan kualitas sekolah.

## **E. Definisi Variabel**

Variabel menurut Hatch dan Farhady (Sugiyono, 2017, hlm. 3) adalah “atribut atau obyek yang memiliki variasi antara satu sama lainnya”. Sedangkan menurut Sugiyono (2017, hlm. 3) “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini menggunakan dua macam variabel yaitu:

### **1. Variabel Bebas (Variabel Independen)**

Variabel bebas merupakan “variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat” (Sugiyono, 2017, hlm. 4). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu metode *Fun Teaching*.

### **2. Variabel Terikat (Variabel Dependen)**

Variabel terikat merupakan “variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas” (Sugiyono, 2017, hlm. 4). Variabel terikat pada penelitian ini yaitu motivasi belajar.

## **F. Landasan Teori dan Telaah Pustaka**

### **1. Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan adanya interaksi dua arah dari guru dengan siswa melalui pengalaman yang diperoleh. Komalasari (2011, hlm. 3) menjelaskan “pembelajaran adalah suatu sistem atau proses pembelajaran subyek didik/pembelajar yang direncanakan atau di desain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik/pembelajar dapat tercapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”. Sedangkan Usman (dalam Hamid, 2011, hlm.207) menjelaskan “pembelajaran merupakan sebuah proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik, yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk tercapai tujuan tertentu”. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Sagala, 2011, hlm.62) “pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Adapun pengertian pembelajaran menurut Corey (dalam Sagala, 2011, hlm.61) adalah

“suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari Pendidikan”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

### **b. Ciri-Ciri Pembelajaran**

Pembelajaran dilaksanakan semata-mata untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu tujuan pembelajaran. Ketuntasan peserta didik dalam mencapai kompetensi-kompetensi pembelajaran dan bagi pendidik yaitu mencapai target pembelajaran. Untuk mencapai itu semua memerlukan kesiapan yang matang bagi kedua belah pihak, khususnya bagi pendidik yang mempunyai peran sebagai dalang dalam pembelajaran. Ada tiga ciri khas dalam sistem pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (2011, hlm. 57) yaitu:

- 1) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- 2) Kesalingan ketergantungan, antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
- 3) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem pemerintahan, semuanya memiliki tujuan. Sistem alami seperti: ekologi, sistem kehidupan hewan, memiliki unsur-unsur yang saling ketergantungan satu sama lain, disusun sesuai dengan rencana tertentu, tetapi tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan sistem menuntun proses merancang sistem. Tujuan utama sistem pembelajaran agar siswa belajar. Tugas seorang perancang sistem adalah mengorganisasi tenaga, material, dan prosedur agar siswa belajar secara efisien dan efektif.

### **c. Tujuan Pembelajaran**

Pembelajaran dilakukan karena mempunyai tujuan tertentu yang harus dicapai. Seperti yang dijelaskan oleh Sagala (2011, hlm. 68) tujuan ini memiliki beberapa manfaat yaitu:

- 1) Tujuan jangka panjang, atau biasa disebut dengan tujuan akhir. Tujuan ini umumnya adalah jawaban dari masalah yang diketahui dari analisis sebelumnya.
- 2) Tujuan jangka pendek atau disebut juga tujuan pengajaran khusus. Tujuan tersebut adalah hasil dari solusi atau operasional tujuan akhir, yang dirancang secara hierarkis untuk mencapai tujuan akhir.

## **2. Pembelajaran Daring**

### **a. Pengertian Pembelajaran Daring**

Istilah daring merupakan akronim dari dalam jaringan yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih dan Qomarudin (2015, hlm. 1) “Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Thorme (dalam Kuntarto, 2017, hlm. 102) “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, *streaming* video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks *online* animasi, dan video *streaming online*”. Sementara itu Sanjaya (2020, hlm. 14) menjelaskan “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi atau jaringan internet dalam proses pembelajaran”.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan secara tatap muka tetapi menggunakan media elektronik yang memudahkan siswa untuk belajar.

## **b. Karakteristik Pembelajaran Daring**

Tung (dalam Mustofa, Chodzirin, dan Sayekti, 2019, hlm. 154) mengemukakan karakteristik dalam pembelajaran daring sebagai berikut:

- 1) Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia
- 2) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video *conferencing*, *chats rooms*, atau *discussion forums*
- 3) Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya
- 4) Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM untuk meningkatkan komunikasi belajar
- 5) Materi ajar relatif mudah diperbaharui
- 6) Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator
- 7) Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal
- 8) Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet

## **c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring**

### **1) Kelebihan Pembelajaran Daring**

Kelebihan pembelajaran daring atau *e-learning* menurut Hadisi dan Muna (2015, hlm. 130) yaitu:

- a) Biaya, *e-learning* mampu mengurangi biaya pelatihan. Pendidikan dapat menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan dana untuk peralatan kelas seperti penyediaan papan tulis, proyektor dan alat tulis.
- b) Fleksibilitas waktu *e-learning* membuat pelajar dapat menyesuaikan waktu belajar, karena dapat mengakses pelajaran kapanpun sesuai dengan waktu yang diinginkan.
- c) Fleksibilitas tempat *e-learning* membuat pelajar dapat mengakses materi pelajaran dimana saja, selama komputer terhubung dengan jaringan Internet.
- d) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran *e-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa.
- e) Efektivitas pengajaran *e-learning* merupakan teknologi baru, oleh karena itu pelajar dapat tertarik untuk mencobanya juga didesain dengan *instructional design* mutakhir membuat pelajar lebih mengerti isi pelajaran.

- f) Ketersediaan *On-demand E-Learning* dapat sewaktu-waktu diakses dari berbagai tempat yang terjangkau internet, maka dapat dianggap sebagai “buku saku” yang membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan setiap saat.

Adapun kelebihan pembelajaran daring menurut Seno dan Zainal (2019, hlm. 183) adalah:

- a) Proses *log-in* yang sederhana memudahkan siswa dalam memulai pembelajaran berbasis *e-learning*.
- b) Materi yang ada di *e-learning* telah disediakan sehingga mudah diakses oleh pengguna.
- c) Proses pengumpulan tugas dan pengerjaan tugas dilakukan secara online melalui *google docs* ataupun *form* sehingga efektif untuk dilakukan dan dapat menghemat biaya.
- d) Pembelajaran dilakukan dimana saja dan kapan saja.

## 2) Kekurangan Pembelajaran Daring

Kekurangan pembelajaran daring atau *e-learning* menurut Hadisi dan Muna (2015, hlm. 131) antara lain:

- a) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antarsiswa itu sendiri yang mengakibatkan keterlambatan terbentuknya *values* dalam proses belajar mengajar.
- b) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis.
- c) Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
- d) Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- e) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, ataupun komputer).

Adapun kekurangan pembelajaran daring menurut Seno dan Zainal (2019, hlm. 183) antara lain:

- a) Tampilan halaman *log in* yang masih membutuhkan petunjuk lebih dalam.
- b) Materi yang diberikan kurang luas dan disajikan dalam bentuk bahasa Inggris sehingga merepotkan dalam mempelajarinya.

- c) Adanya pengumpulan tugas yang tidak terjadwal serta tidak adanya pengawasan secara langsung atau *face to face* dalam pengerjaan tugas yang membuat pengumpulan tugas menjadi molor.
- d) Materi pembelajaran menjadi kurang dimengerti saat pembelajaran tidak ditunjang dengan penjelasan dari guru secara langsung.

### **3. Metode *Fun Teaching***

#### **a. Pengertian Metode *Fun Teaching***

Metode berasal dari bahasa Yunani yaitu "*methodos*" yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. "Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai dengan optimal" (Sanjaya, 2009, hlm. 145). Sedangkan menurut Salma (2008, hlm. 18) "metode adalah cara-cara atau teknik yang dianggap jitu untuk menyampaikan materi ajar". Metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Belajar bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, kecakapan dan keterampilan, cara-cara yang dipakai itu akan menjadi kebiasaan (Slameto, 2015, hlm. 82).

*Fun* memiliki makna menyenangkan. Sedangkan *teaching* berarti pembelajaran. Maka *Fun Teaching* adalah salah satu metode pembelajaran yang dirancang untuk menjadikan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan. Dryden dan Vos (dalam Darmansyah, 2011, hlm. 22) menjelaskan bahwa "pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran dimana interaksi antara guru dan siswa, lingkungan fisik, dan suasana memberikan peluang terciptanya kondisi yang kondusif untuk belajar". Kismoro (2016, hlm. 88) menjelaskan "*Fun Teaching* merupakan suatu metode belajar dengan sejumlah siswa dimana siswa tersebut merasa senang, nyaman, tenang dan tidak ada tekanan dalam belajar". Pembelajaran yang menyenangkan akan selalu menggugah rasa ingin tahu murid terhadap sesuatu. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan menurut DePoter, Reardon dan Singer (dalam Darmansyah, 2011, hlm. 22) adalah konteks menata panggung belajar yang terkait dengan empat aspek: suasana, landasan, lingkungan, dan rancangan.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan *Fun Teaching* adalah salah satu metode pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan.

### **b. Macam-Macam Metode *Fun Teaching***

Terdapat berbagai macam metode *Fun Teaching* menurut Fitri AS (2020, hlm. 12) yaitu sebagai berikut:

#### **1) Game atau Permainan**

Bermain ialah salah satu hal penting dalam banyak hal dan bisa dapat menjadikan suasana belajar yang menyenangkan. Ketika bermain, banyak hal yang dipelajari siswa yakni bersosialisasi, menahan emosi, dan belajar hal lain yang semuanya diperoleh secara integrasi, bagi guru permainan adalah kendaraan untuk belajar. Lewat permainan, siswa bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial, dan secara umum memperkuat seluruh aspek kehidupan anak sehingga membuat anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

Guru semestinya membimbing anak dalam mengekspresikan imajinasi serta fantasinya kedalam bentuk gambaran yang konkret dan tidak membiarkan siswa berfantasi tanpa arah yang jelas. Adapun konsep belajar dengan bermain menurut Suyatno (2009, hlm. 100) yakni:

- a) Siswa belajar melalui panca inderanya. Siswa dapat belajar dengan melihat, merasa, mencium aroma, meraba, dan mendengar. Panca indra merupakan jalan penting untuk mendapatkan informasi ke otak. Dengan banyaknya panca indra yang digunakan, maka akan banyak juga pengetahuan yang diperoleh, dan dalam proses inilah belajar terjadi
- b) Siswa belajar sambil melakukan. Memberi kesempatan dalam melakukan hal-hal baru, mengeksplorasi, sehingga anak akan mendapatkan banyak pengalaman baru.
- c) Siswa belajar melalui gerakan. Selama masa sekolah, anak berada pada usia dengan konsentrasi yang terbatas. Ketika anak-anak duduk dan diam untuk waktu yang lama, mereka akan merasa membosankan dan acuh tak acuh terhadap apa yang dipelajari mereka. Dengan demikian, perlu motivasi dengan

menggerakkan semua anggota bagian tubuh, misalnya badan, tangan, badan, kepala dan kaki.

- d) Siswa belajar dengan bahasa. Ini memberi kesempatan siswa untuk mengekspresikan perasaan, pengalaman, atau pikiran. Guru dapat mendorong anak untuk mengembangkan bahasa mereka. Anak-anak secara tidak langsung dapat belajar untuk mengembangkan kosakata dan keterampilan bahasa mereka.

## **2) Bercerita**

Menurut Said (2015, hlm. 55) “Bercerita merupakan suatu cara dalam menyampaikan pengetahuan atau informasi secara lisan”. Penggunaan metode ini memusatkan dalam cerita yang memberikan pesan moral serta memiliki makna hidup, dimana orang bercerita dianggap narator atau pencerita. *Storytelling* merupakan cerita yang diceritakan oleh narator, tetapi cerita yang dia ceritakan tidak hanya terkait dengan masa lalu, tetapi juga dengan cerita sekarang dan masa depan. Ada kesamaan penggunaan media dan pendongeng atau storyteller.

## **3) Bernyanyi**

Menurut Said (2015, hlm. 224) mengungkapkan bernyanyi merupakan salah satu instrumen. Bernyanyi adalah strategi sederhana dalam proses transformasi untuk memberikan informasi dan pengetahuan kepada siswa. Berbagai informasi baru akan didapatkan dengan cara mengingat lagu-lagu yang dia nyanyikan. Menyanyi adalah cara untuk melatih ingatan. Menyanyikan lagu bersama dengan siswa dalam suasana riang gembira, dengan nyanyian yang dibuat oleh guru yang mempunyai makna sebuah pelajaran.

## **4) Humor**

Menurut Darmansyah (2011, hlm. 65) humor berasal dari bahasa Inggris, yang awalnya mempunyai berbagai arti. Tetapi semuanya berasal dari kata yang berarti cairan. Humor bisa berarti kemampuan yang dibuat untuk menikmati, menerima serta menampilkan suatu hal yang bersifat lucu dan dapat menghibur. Humor merupakan suatu hal yang dapat menyebabkan atau mengakibatkan pendengarnya akan merasa geli atau tertawa karena emosi yang lucu.

## **5) Tebak Kata**

Menurut Said (2015, hlm. 224) tebak kata merupakan menebak suatu kata yang artinya kita harus mengucapkan kata itu sampai benar. Kegiatan menebak kata misalnya bermain menebak satu benda yang ada di balik topi pesulap. Berbagai macam permainan tebak kata pernah muncul pada tayangan di televisi. Jenis permainan ini dapat menguji kemampuan berpikir siswa dalam menebak kata yang dimaksud, dan siswa diberikan batasan waktu, sehingga kecepatan dan ketepatan dalam menebak kata akan menjadi pusat perhatian siswa.

## **6) Tebak Gambar**

Menurut Said (2015, hlm. 184) tebak gambar adalah suatu kemampuan atau keterampilan dalam menebak gambar secara pasti atau dengan mengira-ngira, obyek yang akan ditebak berdasarkan dari ciri dan kriteria tertentu yang kenyataannya bersifat pasti dan umum. Dalam permainan tebak gambar akan di sediakan gambar yang sesuai dengan sutau hal yang akan ditebak.

## **4. Motivasi Belajar**

### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Adi (dalam Uno, 2011, hlm. 3) menjelaskan kata motivasi berasal dari kata motif yang mempunyai arti sebagai kekuatan yang ada dalam diri setiap orang, sehingga mengakibatkan orang berbuat atau bertindak”. Menurut Winkel (dalam Uno, 2011, hlm. 3) motif dapat diartikan sebagai “daya dorong pada diri individu untuk dapat melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu dalam mencapai tujuan tertentu”. Dari berbagai pengertian tentang motif, maka peneliti menyimpulkan bahwa motivasi ialah suatu daya dorong ataupun keinginan yang timbul dalam melakukan suatu hal demi tercapainya tujuan tertentu.

Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 84) menyebutkan motivasi ditinjau sebagai dorongan mental yang mengarahkan dan menggerakkan tingkah laku seseorang termasuk tingkah laku belajar. Pada motivasi terdapat harapan, keinginan, sasaran, tujuan, dan insentif. Kondisi ini yang menggerakkan, mengaktifkan, mengarahkan, serta menyalurkan sikap dan tingkah laku seseorang belajar”. Selanjutnya Monks (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2015, hlm. 80)

menyebutkan bahwa kekuatan mental atau kekuatan motivasi tersebut dipelihara. Perilaku manusia termasuk dalam perilaku belajar yang dapat diperkuat dan dikembangkan. Dorongan dari dalam (kekuatan mental) dan pengaruh dari luar akan berpengaruh pada kemajuan individu.

Motivasi pada diri siswa perlu dihidupkan terus sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Seorang pendidik (guru) harus juga memiliki motivasi yang tinggi sehingga siswa merasa termotivasi dalam proses belajar dikelas guna meningkatkan hasil belajar siswa, mengembangkan bakat-bakat yang dimiliki siswa serta memelihara kenyamanan dalam proses pembelajaran.

Pentingnya motivasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan perubahan mental bagi siswa. Motivasi adalah kebutuhan terpenting dan dasar utama dari semua perilaku sehingga dapat membina perilaku manusia. Rendahnya motivasi belajar berarti siswa tidak mampu mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Sebagai seorang guru, harus mampu merangsang motivasi dan semangat belajar siswa agar dapat mencapai hasil yang diharapkan.

Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 97) menjelaskan bahwa motivasi belajar yaitu aspek psikologis yang berkembang, artinya dipengaruhi oleh situasi fisiologis serta kematangan psikologis siswa". Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 239) juga menyebutkan bahwa motivasi belajar adalah kekuatan mental yang dapat mempengaruhi terjadinya suatu proses belajar.

Berdasarkan teori tersebut maka disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah kebutuhan yang penting bagi siswa, adanya motivasi yang tinggi akan menciptakan minat yang tinggi untuk belajar sehingga siswa dapat mencapai tujuan belajar.

## **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Nurhidayah (2016, hlm. 17) menyebutkan terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk memotivasi dalam belajar dengan penjelasan sebagai berikut.

- 1) Minat, ini menunjukkan bahwa apakah rasa ingin tahu siswa dibangkitkan dan terpelihara dalam proses pembelajaran.
- 2) Harapan, ini menunjukkan bahwa siswa akan mencapai keberhasilan dalam belajar dan adanya peningkatan dalam belajar.
- 3) Kepuasan, menunjukkan bahwa perpaduan antara ekstrinsik dengan motivasi, atau kebaikan yang diperoleh siswa dalam menerima pelajaran.

## **c. Indikator Motivasi Belajar**

Iskandar (2012, hlm. 184) menyebutkan indikator yang dapat dijadikan sebagai acuan bagi motivasi belajar siswa diantaranya:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar.
- 2) Adanya keinginan, semangat dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Memiliki harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya pemberian penghargaan dalam proses belajar.
- 5) Adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan baik.

Uno (2011, hlm. 23) menyebutkan indikator motivasi belajar yang berbeda yaitu:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Sedangkan Sardiman (dalam Suprihati, 2015 hlm.74) menyebutkan indicator motivasi belajar yaitu:

- 1) Tekun menghadapi tugas.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)

- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk memahami fenomena yang dialami subyek penelitian seperti motivasi, tindakan, perilaku dan lainnya secara menyeluruh, menggunakan cara dideskripsikan kedalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks tertentu dengan menggunakan berbagai macam metode ilmiah (Moloeng, 2012, hlm. 6). Sedangkan menurut Arifin (2012, hlm. 140) Penelitian kualitatif yaitu suatu proses penelitian yang dilakukan secara alami tanpa adanya manipulasi sesuai dengan kondisi objektif lokasi, dan jenis data yang dikumpulkan terutama kualitatif.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian studi pustaka (*library research*). Studi pustaka yaitu “penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber informasi yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian, seperti buku, artikel, dan majalah”. Sumber-sumber ini dianggap sebagai sumber data untuk diolah dan dianalisis, seperti juga banyak sejarawan, ahli sastra dan linguistik (Danial A.R, 2009, hlm. 80).

### **2. Sumber Data**

Sumber data adalah “sasaran dari mana data dapat diperoleh” (Arikunto, 2014, hlm. 144). Sedangkan menurut Sutopo (2006, hlm. 56-57), sumber data yaitu tempat untuk mengambil data dengan cara tertentu, baik berupa orang, dokumen, maupun artefak. Berdasarkan sumbernya, data dapat dibedakan menjadi data primer dan data sekunder.

#### a. Data Primer

Menurut Wardiyanta (dalam Sugiarto, 2017, hlm. 87) data primer merupakan “informasi yang didapatkan dari sumber primer yaitu informasi dari narasumber”. Menurut Umar (2013, hlm. 42) data primer yaitu “data dari seorang individu atau sumber informasi pertama dari seorang individu, seperti hasil wawancara atau survei yang biasa dilakukan oleh peneliti”. Indrianto dan Supono (2013, hlm. 142) menyebutkan bahwa “data primer yaitu sumber data penelitian yang didapatkan langsung dari sumber aslinya (tanpa perantara)”.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa data primer adalah data yang didapatkan langsung dari sumbernya, tanpa melalui media perantara. Di dalam penelitian ini, data primer diambil dari sumber data primer yang peneliti kumpulkan langsung dari subjek penelitian: buku, artikel, dan jurnal yang menjadi subjek penelitian ini.

#### b. Data Sekunder

Wardiyanta (dalam Sugiarto, 2017, hlm. 87) menyebutkan data sekunder adalah informasi yang berasal dari pihak ketiga, bukan langsung dari sumbernya. Sedangkan menurut Umar (2013, hlm. 42) “data sekunder adalah data utama atau primer yang telah diolah dan disajikan lebih lanjut, seperti dalam bentuk bagan atau tabel, oleh pengumpul data primer atau pihak lain. Adapun menurut Indrianto dan Supomo (2013, hlm. 143) “data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung oleh peneliti melalui media perantara.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa data sekunder yaitu data yang didapatkan bukan secara langsung dari sumbernya melainkan dari pihak ketiga atau media perantara. Di dalam penelitian ini data sekunder didapatkan dari sumber data tambahan yang peneliti yakini mendukung data pokok seperti buku, jurnal, atau artikel yang memiliki peran sebagai pendukung dalam memperkuat konsep yang ada didalam buku atau artikel utama.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini yaitu penelitian kepustakaan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu mengumpulkan data literer merupakan bahan-bahan atau materi yang sesuai dengan objek-objek pembahasan yang dimaksud (Arikunto, 2014, hlm. 24). Data yang terdapat dalam kepustakaan tersebut di kumpulkan serta diolah menggunakan cara sebagai berikut.

#### a. *Editing*

*Editing* dalam pengumpulan data adalah pemeriksaan kembali data yang terkumpul. Menurut Arikunto (2014, hlm. 24) *editing* adalah pengecekan ulang informasi yang telah didapatkan terutama yang berkenaan dengan kejelasan, kelengkapan serta keselarasan arti makna antar yang satu dengan yang lainnya. *Editing* dalam penelitian ini yaitu peneliti meninjau ulang data yang telah dikumpulkan dan ditemukan untuk diperiksa apakah data tersebut sudah sesuai.

#### b. *Organizing*

*Organizing* dalam teknik pengumpulan data yaitu mengorganisasikan data yang diperoleh dalam kerangka yang sudah diperlukan (Arikunto, 2014, hlm. 24). *Organizing* pada penelitian ini yaitu peneliti melakukan penyusunan data yang telah didapatkan, mengelompokkan data yang telah dikumpulkan dan dicatat selama penelitian, dan menyajikan data sesuai dengan rumusan masalah.

#### c. *Finding*

*Finding* atau penemuan hasil penelitian dalam teknik pengumpulan data yaitu penyusunan tujuan penelitian untuk mendapatkan suatu temuan. *Finding* menurut Arikunto (2014, hlm. 24) yaitu melaksanakan analisis lebih lanjut terhadap hasil organisasi data dengan menggunakan kaidah-kaidah, teori dan metode yang sudah ditentukan sehingga diperoleh kesimpulan tertentu yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah. *Finding* pada penelitian ini adalah peneliti melakukan analisis pada data yang sudah diperoleh dengan dua teknik sebelumnya, selanjutnya memperoleh kesimpulan berdasarkan data tersebut untuk dapat menjawab rumusan masalah dari penelitian yang dilakukan.

#### 4. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian adalah “proses mencari dan menyusun data secara sistematis dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun pola, memilih mana yang penting, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain” (Sugiyono, 2010, hlm. 335).

Pada penelitian ini teknik analisis data menggunakan metode induktif dan deduktif. Metode induktif ini digunakan dalam menganalisis data yang diperoleh yakni data kualitatif, data yang tidak berbentuk angka walaupun ada kemungkinan adanya data kualitatif yang berbentuk angka yang kemudian dideskripsikan secara verbal. Teknik analisa data dengan menggunakan metode induktif merupakan “teknik analisa yang dilakukan dengan cara mengomparasikan sumber pustaka yang berkaitan dengan fokus penelitian atau dengan kata lain metode induktif adalah metode analisa data yang berangkat dari faktor-faktor yang bersifat khusus untuk ditarik kesimpulan yang bersifat umum” (Sutrisno, 1989, hlm. 66). Dengan metode induktif ini, peneliti menangkap berbagai fakta atau fenomena-fenomena melalui pengamatan di lapangan kemudian menganalisisnya dan berupaya melakukan pengangkatan teori berdasarkan apa yang diamati. Sedangkan metode deduktif merupakan “metode analisa data yang dimulai dari dalil-dalil umum, postulat dan paradigma tertentu kemudian menghubungkan dengan data-data empiris, sebagai pangkal tolak pengambilan kesimpulan” (Kasiram, 2010, hlm. 130). Metode deduktif ini digunakan dalam menganalisis data yang berbentuk angka dari hasil tes, yang nantinya dideskripsikan secara verbal.

Proses analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan model Miles dan Huberman (dalam Prastowo, 2012, hlm. 242) dengan melalui proses reduksi data, penyajian data, penarikan simpulan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. *Data Reduction* (Reduksi data)

Reduksi data adalah proses seleksi yang menitikberatkan pada penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data awal yang terpancar dari catatan tertulis ke lapangan. Reduksi data ini berlangsung selama penelitian kualitatif. Langkah selanjutnya dalam proses reduksi data yaitu

- 1) Mengkategorikan data (*Coding*) ialah “upaya memilah-milah setiap satuan data ke dalam bagian-bagian yang memiliki kesamaan” (Moleong, 2011, hlm. 288).
- 2) Interpretasi data ialah pencarian pengertian yang lebih luas tentang data yang telah dianalisis atau dengan kata lain, interpretasi merupakan “penjelasan yang terinci tentang arti yang sebenarnya dari data penelitian” (Hasan, 2002, hlm. 137).

b. *Data Display* (Penyajian data)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan sebuah deskripsi informasi tersusun untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data yang lazim digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk teks naratif. Maksud dari teks naratif ialah peneliti mendeskripsikan informasi yang telah diklasifikasikan sebelumnya kemudian dibentuk simpulan dan selanjutnya simpulan tersebut disajikan dalam bentuk teks naratif.

c. *Conclusion* (Penarikan simpulan)

Peneliti berusaha untuk menarik, memverifikasi, atau membuktikan kesimpulan dengan mencari makna dari setiap karakter yang mereka terima dari lapangan, memperhatikan komposisi dan keteraturan yang mungkin ada berdasarkan kenyataan dan proporsi. Pada tahapan ini, penulis membuat kesimpulan dari data yang sudah diisi sebelumnya dan kemudian menyesuaikan catatan dan pengamatan yang dilakukan oleh penulis selama penelitian.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Supaya penulisan skripsi ini dapat dipahami secara utuh dan berkesinambungan, maka penulis menyusun sistematika pembahasan berdasarkan Tim Panduan Penulisan KTI Mahasiswa FKIP Unpas (2021, hlm. 63) sebagai berikut.

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran

Bagian isi skripsi terdiri dari Bab I Pendahuluan, mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi variabel.

Bab II Landasan Teori dan Kerangka Pemikiran, memuat uraian tentang tinjauan pustaka terdahulu dan kerangka teori relevan yang terkait dengan tema skripsi.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Pada bab ini terdiri dari pendekatan penelitian, kehadiran peneliti, instrument penelitian, sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Paparan Data dan Penemuan, terdiri dari paparan data, temuan penelitian, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan dan Saran, terdiri dari simpulan, dan saran-saran. Bagian akhir skripsi ini memuat daftar pustaka serta lampiran.

