

BAB II
KONSEP METODE *FUN TEACHING*
(Kajian Rumusan Masalah I)

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”. Selain itu Slameto (2015, hlm. 82) menjelaskan “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”. Teori berikutnya dijelaskan oleh Aidah (2021, hlm. 3) bahwa “metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses pembelajaran yang diharapkan”.

Aidah (2021, hlm. 5) menjelaskan ciri-ciri metode pembelajaran yang baik untuk proses belajar mengajar yaitu:

1. Bersifat luwes, fleksibel dan memilih daya yang sesuai dengan watak murid dan materi.
2. Bersifat fungsional dalam menyatukan teori dengan praktek dan mengantarkan murid pada kemampuan praktis.
3. Tidak mereduksi materi, bahkan sebaliknya mengembangkan materi.
4. Mengembangkan keleluasaan pada murid untuk menyatakan pendapat.
5. Mampu menetapkan guru dalam posisi yang tepat, terhormat dalam keseluruhan proses pembelajaran.

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 bahwa *Fun Teaching* adalah suatu metode pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang gembira serta menyenangkan.

Pada dasarnya metode *Fun Teaching* merupakan bentuk pengembangan lain dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) namun memiliki perbedaan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh Muhaemin dengan Imam Maliki Ralibi (Pengarang Buku *Fun Teaching*) (2011, hlm. 27) dalam wawancara tersebut sebagaimana dijelaskan bahwa *Fun Teaching* memiliki perbedaan dengan metode PAIKEM dan metode Permainan. Metode *Fun Teaching* adalah metode yang menuntut guru bersikap humoris dan disukai anak-anak dengan kegiatan yang eksplor yaitu mencairkan kebekuan suasana belajar dari awal belajar sampai akhir dengan melalui games, bercerita/mendongeng dengan menyisipkan materi yang sedang dipelajari. Sedangkan metode PAIKEM dan Permainan tidak secara menyeluruh dari awal hingga akhir mencairkan suasana kebekuan melainkan hanya diawal atau ditengah dalam proses belajar mengajar.

Karakteristik dari metode *Fun Teaching* ini adalah suasana belajar yang asyik mulai dari awal hingga akhir tanpa terasa belajar akan tetapi sebenarnya materi pelajaran sudah mereka pelajari. Seorang siswa dikatakan dapat merasakan belajar menyenangkan adalah dapat dilihat dari tingkah laku selama siswa itu belajar seperti konsentrasi penuh terhadap gurunya

Pembelajaran ini mengharuskan guru untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menarik sehingga dapat merangsang peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Metode *Fun Teaching* memiliki konsep bahwa “pembelajaran yang dilakukan harus berpusat pada siswa dan bersifat menyenangkan” (Astrian, 2013, hlm. 149). Sehingga selama proses pembelajaran berlangsung siswa diarahkan untuk dapat terlibat aktif dan memegang peran penting dalam pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru. Selain itu kedua unsur tersebut harus ada dalam metode pembelajaran ini karena dapat menjadikan suatu motivasi positif kepada siswa untuk dapat belajar secara mandiri, dan tanpa beban. Adanya rasa menyenangkan dalam metode pembelajaran ini dapat menjadikan siswa memiliki dorongan untuk selalu ingin tahu dan berusaha mencari tahu

Prinsip metode pembelajaran menyenangkan (*Fun Teaching*) menurut Heywood (dalam Widyasturi, 2015, hlm. 20) adalah “apabila siswa merasa senang dan belajar untuk apa dia belajar. Metode ini biasanya menggunakan pendekatan riang melalui game, quiz dan keaktifan fisik lainnya. Ketika siswa merasa senang dalam belajar, maka secara otomatis siswa akan terlibat penuh sebagai subyek belajar”. Selain itu melalui pendekatan – pendekatan permainan edukatif, rekreasi dan menarik minat akan menimbulkan perasaan segar, aktif dan kreatif dapat menghindarkan dari ketegangan dalam belajar.

Metode *Fun Teaching* juga jika dikaji berdasarkan macam-macam gaya belajar menurut Utami (2020, hlm. 12) “Metode *Fun Teaching* digunakan dalam berbagai gaya belajar yaitu visual dengan menggunakan video pembelajaran, audio dengan menonton video pembelajaran, gaya belajar verbal dengan diskusi kelompok, gaya belajar kinestetik dengan penggunaan alat peraga, dan gaya belajar sosial dengan belajar berkelompok”. Hal ini menjadi nilai tambah bagi metode *Fun Teaching* sebagai metode yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa

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. Pengertian belajar menggunakan bermain berdasarkan penjelasan 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 indera yang digunakan, maka akan banyak juga informasi yang diperoleh, dan dalam proses inilah terjadi belajar
- b. Siswa belajar sambil melakukan. Memberi kesempatan dalam melakukan hal-hal baru, mengeksplorasi, sehingga anak akan mendapatkan banyak pengalaman baru.
- c. Siswa belajar dengan gerakan. Selama masa sekolah, anak berada pada usia dengan konsentrasi yang terbatas. Ketika anak-anak duduk dan diam untuk waktu yang lama, mereka menjadi semakin jenuh dan acuh tak acuh terhadap apa yang mereka pelajari. Oleh karena itu, perlu dimotivasi dengan menggerakkan semua bagian tubuh, seperti badan, tangan, kepala dan kaki.
- d. Siswa belajar dengan bahasa. Ini memberi kesempatan 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”. Metode ini memfokuskan 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.

Guddah (dalam Ridwan, 2021, hlm, 47) metode bercerita mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

- a. Mengaktifkan dan membangkitkan semangat Peserta didik
- b. Mengarahkan Emosi
- c. Mengandung pendengaran untuk mengikuti dan merenungkan maknanya
- d. Mempengaruhi Emosi
- e. Membekas dalam jiwa dan menarik perhatian

Sedangkan menurut Hartono (dalam Ridwan, 2021, hlm, 51) kelebihan metode pembelajaran bercerita, yaitu

- a. Cerita bisa mengaktifkan dan membangkitkan semangat anak didik.
- b. Mengarahkan semua emosi sehingga menyatu pada satu kesimpulan yang terjadi pada akhir cerita.
- c. Kisah selalu memikat, karena mengundang untuk mengikuti peristiwanya dan merenungkan maknanya.
- d. Dapat mempengaruhi emosi.

Di samping kelebihan terdapat juga kelemahan yang dimiliki metode bercerita. Menurut Ridwan (2021, hlm, 51) kelemahan metode bercerita ini dapat dilihat pada hal-hal berikut.

- a. Pemahaman peserta didik menjadi sulit ketika cerita itu telah terakumulasi oleh masalah lain
- b. Bersifat monolog dan menjenuhkan peserta didik
- c. Sering terjadi ketidakselarasan isi cerita dengan konteks yang dimaksud sehingga pencapaian tujuan sulit diwujudkan
- d. Waktu banyak terbuang bila cerita kurang tepat

3. Bernyanyi

Menurut Said (2015, hlm. 224) mengungkapkan bernyanyi merupakan salah satu instrumen. Bernyanyi adalah strategi sederhana dalam proses transformasi untuk memberi 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 siswa dalam suasana senang gembira, dengan nyanyian yang dibuat guru yang mempunyai makna sebuah pelajaran.

Metode bernyanyi mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan pada metode bernyanyi menurut Imam (2007, hlm. 77) yaitu:

- a. Memperkaya atau menambah sumber belajar bagi guru dan anak usia dini.
- b. Memotivasi guru untuk lebih kreatif dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.
- c. Meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak usia dini.
- d. Materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan konkret.
- e. Untuk anak didik, diharapkan dapat merangsang kemampuan penalarannya, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, berimajinasi dan kreativitas.
- f. Membantu anak untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan baru yang didasarkan pada hal-hal yang telah anak ketahui dan yang ingin diketahui anak.
- g. Bernyanyi harus menyediakan konsep yang dapat diselidiki oleh setiap anak melalui pengalaman praktik langsung tentang objek-objek yang nyata bagi anak untuk menilai dan memanipulasinya.
- h. Bernyanyi dapat disesuaikan dengan tema, materi dan kegiatan yang berlangsung.
- i. Anak menjadi aktif terlibat di dalam kegiatan, sehingga anak akan menggunakan semua pemikirannya.
- j. Hasil yang capai dari penerapan metode bernyanyi secara tidak langsung menghasilkan produk kreativitas.

k. Guru dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk merefleksikan apa yang telah anak ketahui.

l. Meningkatkan kemandirian, harga diri yang positif (percaya diri)

Kekurangan yang terdapat pada metode pembelajaran dapat digunakan untuk evaluasi di kemudian hari. Adapun kekurangan pada metode bernyanyi menurut Tarigan (dalam Haryanti, 2020, hlm. 16) yaitu:

a. Sulit bila digunakan pada kelas besar.

b. Hasilnya akan kurang efektif pada anak yang pendiam atau tidak suka bernyanyi.

c. Dikarenakan suasana kelas yang ramai, bisa mengganggu kelas lain.

4. Humor

Humor berasal dari kata umor yaitu you-moors (cairan-mengalir). Menurut Darmansyah (2011, hlm. 65) “Humor berasal dari bahasa Inggris yang pada awalnya memiliki berbagai arti. Tetapi semuanya berasal dari satu kata yang artinya cairan”. Humor juga dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menikmati, menerima, dan menampilkan suatu hal yang lucu serta bersifat menghibur. Menurut James (dalam Sutrisno, 2013, hlm. 15) “Humor merupakan sesuatu yang memiliki sifat mengakibatkan atau menimbulkan pendengarnya akan merasa geli karena emosi yang lucu”. Sedangkan menurut Drever (dalam Hartanti, 2008, hlm. 40) menjelaskan “humor adalah sifat dari suatu situasi atau sesuatu yang kompleks yang menyebabkan keinginan untuk tertawa”.

Pembelajaran tanpa sesekali diselingi humor akan membuat siswa cepat jenuh. Para siswa tidak menyukai guru yang pembelajarannya terlalu monoton (Rudiana, 2012, hlm. 126). Guru yang tidak dapat mengembangkan humor pada umumnya akan dianggap menjenuhkan oleh para siswa. Humor dalam konteks pembelajaran ini tentu saja adalah humor yang mendidik (edukatif), dan terkendali, karena humor tidak boleh berlebihan apalagi sampai mengganggu konsentrasi lingkungan belajar. Humor ini bukan tujuan tapi sekedar alat untuk menyegarkan pikiran dan menghilangkan kepenatan berpikir. Seorang guru bisa memberikan humor-humor yang mendidik yang bisa menggugah semangat belajar, memberikan motivasi dan inspirasi para siswa agar memiliki cita-cita yang tinggi.

Menurut Rahmanadji (2007, hlm. 217) jenis humor dibedakan menjadi tiga yaitu:

- a. Humor personal, yaitu kecenderungan tertawa pada diri sendiri, apabila melihat sesuatu yang dianggap lucu
- b. Humor pergaulan, yaitu bercanda gurau diantara teman atau lelucon yang diselipkan dalam pidato atau ceramah di depan umum
- c. Humor dalam kesenian, atau seni humor. Humor jenis ini dibagi menjadi tiga, seperti berikut: humor lakuan, misalnya: lawak seperti tari humor, dan pantonim lucu. Humor grafis, misalnya: kartun, karikatur, foto jenaka, dan patung lucu. Dan humor literatur, misalnya: cerpen lucu, esei satiris, sajak jenaka, dan semacamnya.

Adapun fungsi humor di dalam ruang kelas menurut Charisma (2020, hlm. 46) yaitu:

- a. Humor membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi

Darmansyah (2012, hlm. 83) menjelaskan humor dapat menjauhkan jarak antar guru dengan siswa. Guru dapat masuk ke dalam dunia siswa lewat ekspresi humor. Bahkan ketika mengungkapkan kemarahan, bahasa humor jauh lebih baik untuk membiasakan siswa

- b. Humor membuat pembelajaran menjadi menarik

Humor dapat membuat pembelajaran menjadi menarik, karena adanya interaksi yang menyenangkan antara guru dan siswa. Pelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Ada pelajaran yang sangat menarik bagi seorang siswa, ada pula mata pelajaran yang siswa enggan masuk kelas, karena pelajaran yang tidak menarik. Mata pelajaran yang tidak menarik akan menurunkan motivasi belajar siswa. Namun dengan menggunakan humor, ternyata pelajaran dapat dibuat lebih menarik. Mata pelajaran yang dianggap monoton dan membosankan ternyata dengan memasukkan humor dapat menjadikan pelajaran itu lebih menarik

Humor memiliki kelebihan dan kekurangan menurut Darmansyah (2012, hlm. 202) yaitu:

Kelebihan humor antara lain:

- 1) Humor sebagai pemikat perhatian siswa.
- 2) Humor membantu mengurangi kebosanan dalam belajar.

- 3) Humor membantu mencairkan ketegangan didalam kelas.
- 4) Humor membantu mengatasi kelelahan fisik dan mental dalam belajar.
- 5) Humor untuk memudahkan komunikasi dan interaksi.

Sedangkan kelemahan humor dapat menyebabkan kelas jadi tidak terkendali jika guru tidak membawanya ke dalam kelas dengan baik. Membawa humor ke dalam kelas membutuhkan etika yaitu:

- 1) Humor tidak mengandung kedustaan.
- 2) Humor tidak mengandung penghinaan, peremehan, atau merendahkan kehormatan orang lain.
- 3) Humor tidak menimbulkan trauma atau ketakutan orang lain.
- 4) Hendaklah humor dalam batas-batas kewajaran

5. Tebak Kata

Tebak kata menurut Said (2015, hlm. 224) “merupakan menebak kata yang dimaksud sampai kata yang disebutkan tersebut benar”. Berbagai macam permainan tebak-tebakan, pernah tayang di televisi. Jenis permainan ini menguji kemampuan berpikir siswa dalam menebak kata yang dimaksud, dan siswa diberikan batasan waktu sehingga ketepatan dan kecepatan menebak kata menjadi pusat perhatian siswa.

Metode tebak kata memiliki kelebihan dan kekurangannya. Adapun kelebihan metode tebak kata menurut Suprijono (2010, hlm. 30) adalah.

- a. Menarik perhatian sehingga setiap siswa ingin mencobanya
- b. Siswa akan memiliki kekayaan bahasa
- c. Mempermudah menyimpan konsep pelajaran dalam pikiran siswa
- d. Siswa akan menjadi tertarik untuk belajar

Sedangkan kelemahan metode tebak kata menurut Suprijono (2010, hlm. 30) adalah:

- a. Memerlukan waktu yang lama sehingga sulit tersampaikan
- b. Bila siswa tidak menjawab dengan benar maka tidak semua siswa dapat maju karena waktu terbatas

Selain itu Munawaroh (2020, hlm. 132) menjelaskan metode tebak kata seperti halnya metode yang lain juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan metode tebak kata yaitu:

- a. Pembelajaran yang diterapkan lebih menarik siswa untuk belajar karena memakai metode kartu sehingga siswa tidak mudah bosan.
- b. Meningkatkan daya ingat dan pikiran siswa lebih tajam. karena siswa dituntut untuk bisa menjawab pertanyaan yang membutuhkan pikiran kritis.
- c. Pembelajaran akan lebih menyenangkan dan berkesan.

Selain memiliki kelebihan metode pembelajaran tebak kata juga memiliki kekurangan, yaitu:

- a. Harus memiliki keahlian pribadi dan membutuhkan kerja keras
- b. Sulit membuat kartu yang dapat dipahami siswa
- c. Bersifat aturan.

6. Tebak Gambar

Menurut Said (2015, hlm. 184) tebak gambar adalah suatu kemampuan atau keterampilan dalam menebak gambar secara pas atau mengira-ngira, obyek yang ditebak berdasarkan dari ciri dan kriteria tertentu yang dimana kenyataannya bersifat pasti dan umum. Di dalam tebak gambar telah disediakan gambar yang sesuai dengan yang akan ditebak. Sedangkan menurut Rangkuti (2019, hlm. 37) menjelaskan tebak gambar yaitu suatu media yang dapat digunakan untuk menunjang kebutuhan siswa dan digunakan sebagai alat bantu dalam media pembelajaran untuk mengasah daya pikir anak. media untuk menjelaskan dengan mengembangkan imajinasi mereka.

Kelebihan tebak gambar menurut Sadiman (2002, hlm. 29) yaitu:

- a. Sifatnya konkrit, tebak gambar lebih realitis menunjukkan masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Tebak gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau bisa kita lihat seperti apa adanya. Gambar amat berguna dalam hal ini.
- c. Media tebak gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Tebak gambar dapat memper jelas suatu masalah.

- e. Siswa mudah memahaminya.
- f. Bisa menampilkan tebak gambar, grafik atau diagram.
- g. Bisa dipergunakan di dalam kelas, dirumah maupun dalam perjalanan dalam kendaraan.
- h. Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang.
- i. Dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik.

Kelemahan tebak gambar menurut Sadiman (2002, hlm. 29) yaitu:

- a. Tebak gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Tebak gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
- d. Tebak gambar sulit dicari karena sejarah mempelajari masa lalu, dan kejadian masa lalu sulit untuk diabadikan.
- e. Tidak semua kejadian masa lalu dapat dibuat gambarnya.

C. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Fun Teaching*

1. Kelebihan Metode *Fun Teaching*

Kelebihan metode *Fun Teaching* menurut Alfianti (2016, hlm. 21) dijelaskan sebagai berikut:

- a. Peserta didik dapat lebih mengembangkan dirinya.
- b. Peserta didik tidak jenuh dengan pembelajaran di kelas.
- c. Siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran sehingga pada gilirannya dapat mencetak siswa yang cerdas.
- d. Suasana yang menyenangkan dan tidak diikuti suasana tegang sangat baik untuk membangkitkan motivasi belajar siswa
- e. Membangkitkan semangat siswa, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- f. Dengan meningkatnya minat siswa terhadap pembelajaran maka akan meningkat pula perhatian dan konsentrasi siswa dalam belajar, sehingga akan menumbuhkan kegembiraan saat pembelajaran berlangsung

Selanjutnya pembelajaran yang menyenangkan menurut Widyastuti (2015, hlm. 23) yaitu pembelajaran yang dianjurkan karena mempunyai berbagai kelebihan diantaranya kondisi belajar menjadi santai serta menyenangkan, yang memungkinkan untuk menggunakan banyak metode, dapat mendorong keaktifan dan kreativitas siswa, serta lebih bervariasi didalam penyampaian materi pembelajaran.

2. Kekurangan Metode *Fun Teaching*

Kekurangan metode *Fun Teaching* menurut Alfianti (2016, hlm. 22) sebagai berikut.

- a. Guru harus menyiapkan pembelajaran yang lebih dari sekedar ceramah, maka dibutuhkan alat dan bahan yang lebih pula untuk melaksanakan pembelajaran tersebut. Agar tercipta pembelajaran yang tidak sekedar dari ceramah, maka guru harus menyiapkan media, alat peraga, serta sumber belajar lainnya
- b. Dapat menunjang pembelajaran yang menyenangkan serta dalam pembelajaran yang menyenangkan itu siswa tidak hanya sekedar bermain saja, tetapi siswa juga dapat memahami materi yang dijelaskan melalui metode pembelajaran *Fun Teaching* ini.
- c. Manajemen kelas, dalam pembelajaran ini guru harus selalu dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Untuk itu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan, games, bernyanyi, bercerita, mengatur ruangan kelas yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk melaksanakan pembelajaran.
- d. Kurangnya kreatifitas guru dalam pembelajaran, guru cenderung malas untuk melakukan pembelajaran yang inovatif. Dalam hal ini guru harus lebih kreatif dalam menciptakan kegiatan belajar yang bervariasi, yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran yang perlu diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kebosanan dalam belajar. Jika belajar dikemas dalam suasana menyenangkan akan mendapat reaksi yang positif dari siswa. Kalau suasana belajar selalu menyenangkan maka motivasi dan konsentrasi belajar siswa akan muncul dan terus bertambah. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan baik.

Sedangkan menurut Widyastuti (2015, hlm. 23) pembelajaran yang menyenangkan juga mempunyai kelemahan diantaranya:

- a. Guru harus sangat kreatif agar siswa tidak mudah bosan
- b. Guru perlu mempelajari banyak metode pembelajaran.
- c. Apabila guru tidak dapat mengelola kelas maka kelas akan ribut.

Kelemahan tersebut dapat diatasi melalui upaya kolaboratif untuk mengoptimalkan peranan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

D. Ciri -Ciri Metode *Fun Teaching*

Rose and Nicholl (dalam Moh. Jauhar, 2011) menjelaskan ciri – ciri metode *Fun Teaching* yaitu:

1. Menciptakan lingkungan tanpa stress, lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun menumbuhkan harapan meraih sukses tetap tinggi.
2. Menjamin bahwa bahan ajar itu relevan. Anda ingin belajar ketika Anda melihat manfaat dan pentingnya bahan ajar.
3. Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif, yang pada umumnya hal itu terjadi ketika belajar dilakukan bersama orang lain, ketika ada humor dan dorongan semangat, waktu dan jeda teratur serta dukungan antusias.
4. Adanya situasi belajar yang menantang bagi peserta didik untuk berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari
5. Menantang peserta didik untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami bahan ajar.

E. Langkah – Langkah Metode *Fun Teaching*

Langkah - langkah metode *Fun Teaching* ini diadaptasi dari pendekatan *Joyfull Learning* menurut Setiawan (2012, hlm. 10) yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini berisi aktivitas membuka pembelajaran dimana guru menyiapkan psikis juga fisik siswa dengan memberikan motivasi dan ice breaking yang membuat siswa tidak tertekan sehingga akan tertarik dengan pembelajaran juga menjadi semangat dalam belajar.

2. Tahap Penyampaian

Tahap ini berisi proses menyampaikan materi pembelajaran oleh guru yang membuat siswa dapat melakukan aktivitas penemuan.

3. Tahap Pelatihan

Tahap ini berisi kegiatan pelatihan tentang materi yang telah disampaikan yaitu berupa games.

4. Tahap Penutup

Kegiatan penutup pembelajaran yang berisi serangkaian aktivitas menyimpulkan pembelajaran, dan aktivitas penutupan seperti permainan, tebak-tebakan atau nyanyian.

Selain itu, Shyrijo (dalam Widyastuti, 2015, hlm, 21) menjelaskan model pembelajaran yang menyenangkan memiliki Langkah-langkah pembelajaran yaitu.

1. Tahap Persiapan

Tahap ini berkenaan dengan persiapan siswa untuk belajar. Tujuan dari tahap persiapan untuk:

- a. Mengajak siswa keluar dari mental yang pasif
- b. Menyingkirkan rintangan belajar
- c. Merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa
- d. Memberikan perasaan positif kepada siswa
- e. Mengkondisikan siswa untuk aktif tergugah untuk berfikir

Dalam tahapan ini guru berperan untuk memotivasi siswa agar dapat keluar dari perasaan takut dan tertarik dengan pembelajaran.

2. Tahap Penyampaian

Pada tahap ini, guru berperan difokuskan pada penyediaan sumber materi yang dapat menarik perhatian siswa. Materi ini berpedoman pada pendekatan pembelajaran kontekstual. Artinya, materi pembelajaran dikaitkan dengan peristiwa nyata yang mungkin ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari.

3. Tahap Pelatihan

Dalam tahap ini, pelatihan pembelajaran akan semenarik mungkin. Misalnya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mendukung kuis, permainan, atau proses pembelajaran. Pada fase ini guru berperan hanya

sebatas peran pendamping belajar. Sisa dari proses pembelajaran adalah siswa-sentris.

4. Tahap Penutup

Tahap penutup yang tepat adalah memperkuat materi yang diterima guru dari siswa dan kemudian menyelesaikan pembelajaran dengan siswa.