

PENGARUH METODE *FUN LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 1 RIMO ACEH SINGKIL

Sastria Hartina Cibro

Universita Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

e-mail:

sastriahartinarimo@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received : 23-12-2025

Revised : 25-12-2025

Accepted : 27-12-2025

KEYWORDS:

Fun Learning,
Learning Outcomes,
Indonesian Language,
Islamic Education,
Elementary School

ABSTRACT

Indonesian language instruction at the elementary level is often perceived as unengaging due to monotonous teaching methods that fail to actively involve students, resulting in low learning outcomes. This challenge is particularly relevant within the framework of Islamic education, which emphasizes a joyful learning environment (*atta'lim almutafarrij*), in accordance with the child's natural disposition (*fitrah*) and the Prophetic tradition. This study examines the effect of the *Fun Learning* method, which integrates icebreaking, educational games (*alla'b atta'limi*), and singing on the Indonesian language learning outcomes of fourthgrade students at SDN 1 Rimo Aceh Singkil. Employing a quantitative approach with a True Experimental Design, specifically a pretestposttest control group design, the study sampled fourthgrade students, with class IV A as the control group and class IV B as the experimental group. Data were collected using a learning outcome test. The results showed a significance value from the independent sample ttest of 0.001 (< 0.05), leading to the acceptance of the alternative hypothesis (H_a) and rejection of the null hypothesis (H_0). Therefore, it can be concluded that the *Fun Learning* method has a significant effect on improving student learning outcomes in Indonesian language at SDN 1 Rimo Aceh Singkil.

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 23-12-2025

Revised : 25-12-2025

Accepted : 27-12-2025

KATA KUNCI:

Fun Learning,
Hasil Belajar, Bahasa
Indonesia, Pendidikan Islam,
Sekolah Dasar

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar kerap dianggap tidak menarik karena metode pengajaran yang monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Tantangan ini semakin relevan dalam kerangka Pendidikan Islam yang mengedepankan suasana belajar yang menyenangkan (*atta'lim almutafarrij*), sesuai fitrah anak dan sunnah Nabi. Penelitian ini menguji pengaruh metode *Fun Learning*—yang mengintegrasikan *ice breaking*, permainan edukatif (*alla'b atta'limi*), dan bernyanyi—terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Fun Learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain True Experimental Design, khususnya pretestposttest control group design. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil, dengan kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari independent sample ttest sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode Fun Learning berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Rimo Aceh Singkil.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Anisa, dkk., 2020). Dalam perspektif Pendidikan Islam, proses ini tidak hanya bertujuan untuk mencapai keberhasilan akademik (*falah al'ilm*), tetapi juga membentuk karakter (*akhlak karimah*) dan mendekatkan diri kepada Allah SWT (*taqarrub ila Allah*) sebagai bagian dari pengamalan tujuan penciptaan manusia (*khalifah fil ardh*). Proses ini menjadi tulang punggung dalam setiap jenjang pendidikan untuk mencapai tujuan pembangunan potensi diri peserta didik (Pristiwanti, dkk., 2022). Namun, realitas di lapangan, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD), seringkali tidak mencerminkan interaksi yang dinamis. Pembelajaran cenderung monoton, menimbulkan kejenuhan, mengantuk, dan kurangnya antusiasme peserta didik, sebagaimana temuan Daulay, dkk. (2023). Kondisi ini menjadi perhatian serius, terutama bagi peserta didik kelas IV SD yang menurut teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Santrock, 2017) berada pada tahap operasional konkret, yang membutuhkan kegiatan belajar yang menarik, nyata, dan menyenangkan untuk pemahaman yang optimal.

Keberhasilan proses pembelajaran secara menyeluruh, dalam kerangka Pendidikan Islam, tidak hanya diukur dari pencapaian kognitif semata, tetapi juga dari pembentukan sikap dan motivasi belajar yang didasari nilai-nilai keislaman (Suryastuti, 2022; alAbrasyi, 2004). Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan berkarakter (Nasir & Asri, 2023). Pemilihan metode yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan serta konteks perkembangan peserta didik sangat menentukan terciptanya interaksi pembelajaran yang berkualitas dan bermuatan nilai.

Namun, observasi awal di SDN 1 Rimo menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang variatif dan kontekstual, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia,

masih minim. Padahal, penguasaan bahasa, termasuk Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan alat komunikasi memegang peran krusial tidak hanya dalam kurikulum umum tetapi juga dalam memahami teksteks keislaman, mengkomunikasikan nilai dakwah, dan mendukung pemahaman lintas disiplin ilmu (Linggasari & Rochaendi, 2022). Sikap pasif dan kurang bersemangat yang ditunjukkan peserta didik berpotensi besar menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara komprehensif.

Salah satu metode pembelajaran yang diyakini dapat membangkitkan interaksi, semangat belajar, dan menyentuh aspek psikospiritual peserta didik adalah metode *Fun Learning*. Metode ini menekankan pada penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan, ceria, dan jauh dari kesan membosankan, sejalan dengan prinsip Islam yang mengajarkan bahwa belajar dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan penuh hikmah (Rosidah, 2021). Beberapa penelitian empiris telah mendukung efektivitas metode ini dalam konteks pendidikan Islam. Penelitian Melina (2022) membuktikan bahwa *Fun Learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD. Temuan serupa dilaporkan oleh Nabilah, dkk. (2021) pada pembelajaran Bahasa Arab dan oleh Afrilia (yang dikutip dalam konteks perbandingan) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain hasil belajar, *Fun Learning* juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan (Fairus, 2023). Efektivitas metode ini sejalan dengan pendekatan pendidikan Islam yang menekankan keberkahan ilmu melalui suasana belajar yang positif, sebagaimana diisyaratkan dalam hadis tentang menuntut ilmu dari buaian hingga liang lahat yang dapat dilakukan dengan berbagai cara yang mudah dan tidak memberatkan.

Meski berbagai penelitian telah menguji metode *Fun Learning*, terdapat celah (*gap*) yang melatarbelakangi penelitian ini. Pertama, sebagian besar penelitian terdahulu diterapkan pada mata pelajaran selain Bahasa Indonesia di tingkat SD. Kedua, secara operasional, penerapan *Fun Learning* dalam penelitian-penelitian tersebut masih terbatas pada satu atau dua aktivitas, seperti bernyanyi dan bermain kartu. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode *Fun Learning* yang diimplementasikan melalui tiga kegiatan utama yang lebih beragam yaitu *ice breaking*, permainan edukatif, dan bernyanyi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil, yang selama ini menunjukkan hasil belajar yang belum memuaskan.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh metode *Fun Learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

pengaruh metode *Fun Learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (dalam Tampubolon, 2023), rancangan penelitian adalah templat untuk mengumpulkan, mengukur, dan menganalisis data. Metode eksperimen dipilih untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2019). Desain yang diterapkan adalah *TrueExperimental Design* dengan jenis *PretestPosttest Control Group Design*. Desain ini dianggap paling ketat untuk menyimpulkan hubungan sebabakibat karena melibatkan kelompok kontrol dan pengukuran sebelum serta sesudah perlakuan (Sugiyono, 2019). Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain PretestPosttest Control Group Design

Kelas	PreTest	Treatmeant	PostTest
Eksperimen	T1	X	T2
Kontrol	T1		T2

Keterangan:

X = Perlakuan (penerapan metode *Fun Learning*)

T1 = Hasil tes awal (Pretest)

T2 = Hasil tes akhir (Posttest)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil yang berjumlah 42 orang. Mengingat jumlah populasi yang relatif kecil, penelitian ini menggunakan teknik *sensus* atau *total sampling*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2019). Sampel terbagi dalam dua kelas: Kelas IV A sebagai kelompok kontrol (22 peserta didik) dan Kelas IV B sebagai kelompok eksperimen (20 peserta didik). Komposisi detail populasi dan sampel disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 2. Populasi dan Sampel Penelitian

Kelas / Kelompok	LakiLaki	Perempuan	Jumlah
IV A (Kontrol)	10	12	22
IV B (Eksperimen)	8	12	20
Total	18	24	42

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Rimo, Desa Rimo Dusun I, Kecamatan Gunung Meriah, Kabupaten Aceh Singkil. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester II tahun ajaran 2024/2025.

Teknik pengumpulan data utama yang digunakan adalah tes. Instrumen penelitian berupa soal tes pilihan ganda berjumlah 10 butir yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes diberikan dua kali: *pretest* sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal, dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengukur hasil belajar setelah intervensi. Soal tes disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi “Ide Pokok dan Ide Pendukung” dalam teks informatif “Dikenal Karena Menari”.

Tabel 3. Kesesuaian Instrumen dengan Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran (Indikator Soal)
Memahami ide pokok dan pendukung teks informasional.	1. Menyebutkan ide pokok dan pendukung. 2. Memahami isi teks terkait ide pokok/pendukung. 3. Membedakan ide pokok dan ide pendukung.

Data dianalisis secara kuantitatif dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 25. Tahapan analisis dimulai dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan ShapiroWilk karena ukuran sampel per kelompok kurang dari 50, dengan kriteria data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 (Agusti & Sari, 2020). Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan dengan uji Levene untuk memastikan kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kontrol, di mana data dinyatakan homogen jika nilai Sig. > 0,05 (Sianturi, 2022). Apabila kedua prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilanjutkan dengan Independent Sample ttest untuk membandingkan nilai posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hipotesis alternatif (H_a) diterima apabila nilai Sig. (2tailed) yang diperoleh kurang dari 0,05, yang menandakan adanya pengaruh perlakuan metode pembelajaran yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Lokasi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Rimo, Aceh Singkil pada tanggal 1012 April 2025. Observasi awal menunjukkan bahwa sarana dan prasarana sekolah dalam kondisi baik untuk

mendukung proses pembelajaran, yang meliputi ruang kelas, perpustakaan, dan fasilitas penunjang lainnya (Tabel 1). Sekolah memiliki total 407 peserta didik. Sampel penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 42 orang, terbagi menjadi Kelas IV A sebagai kelompok kontrol (N=22) dan Kelas IV B sebagai kelompok eksperimen (N=20).

Tabel 4. Sarana dan Prasarana SDN 1 Rimo, Aceh Singkil.

NO	Nama Ruang	Jumlah
1.	Ruang Kepala Sekolah	1
2.	Ruang Guru	1
3.	Ruang Kelas	14
4.	Ruang Perpustakaan	1
5.	Gudang Sekolah	1
6.	Kantin	2
7.	UKS	1
8.	WC	4

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode *Fun Learning* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil. Data dikumpulkan melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menerima perlakuan dan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi konvensional. Data lengkap nilai *pretest* dan *posttest* dari 42 peserta didik disajikan pada table berikut:

Tabel 5. Data Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Kode Peserta Didik	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>	Kode Peserta Didik	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
1.	AD	60	70	AA	40	60
2.	AM	40	60	AN	60	70
3.	AR	60	60	AS	50	100
4.	AZ	40	60	BA	60	90
5.	BH	50	70	BK	40	90
6.	BS	20	60	BM	30	70
7.	BT	50	80	CN	40	80
8.	CK	80	90	DA	50	80
9.	CN	50	60	DU	60	90
10.	DN	50	40	DPM	60	70
11.	DR	60	80	EFL	60	100
12.	DS	80	90	ERMZ	40	60

13.	DW	30	50	JF	50	80
14.	EL	60	70	LA	20	70
15.	ES	60	50	NSC	70	90
16.	FN	30	50	SA	80	80
17.	GH	70	60	SS	40	70
18.	HL	60	70	TH	50	70
19.	ID	30	60	ZA	50	80
20.	JK	60	70	ZA	80	100
21.	PW	30	60			
22.	ZS	50	60			

Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 51,5, sementara kelas kontrol adalah 50,90, dengan rentang nilai yang sama (20–80). Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum perlakuan, kedua kelompok memiliki tingkat kemampuan yang sebanding (Tabel 2).

Tabel 6. Statistik Deskriptif Nilai Pretest

Aspek	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	20	22
Xmin	20	20
Xmax	80	80
\bar{x}	51,5	50,90

Setelah intervensi, statistik *posttest* menunjukkan perbedaan yang nyata. Kelas eksperimen mencapai rata-rata 80,0 dengan nilai maksimum 100, sedangkan kelas kontrol rataratanya 64,5 dengan nilai maksimum 90 (Tabel 3). Selisih rata-rata sebesar 15,5 poin mengindikasikan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelompok yang diajar dengan metode *Fun Learning*.

Tabel 7. Statistik Deskriptif Nilai Posttest

Aspek	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	20	22
Xmin	20	20
Xmax	100	90
\bar{x}	80	64,5

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum menguji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas ShapiroWilk pada data *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, yang membuktikan data berdistribusi normal (Tabel 8 & 9).

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas ShapiroWilk Pretest

	KolmogorovSmirnov ^a			ShapiroWilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
B.INDO IV A	.187	22	.065	.938	22	.220
B.INDO IV B	.123	20	.200*	.939	20	.231

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas ShapiroWilk Posttest

	KolmogorovSmirnov ^a			ShapiroWilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
B.INDO IV A	.187	22	.065	.938	22	.220
B.INDO IV B	.123	20	.200*	.939	20	.231

Uji homogenitas menggunakan Levene's Test pada data *posttest* menghasilkan nilai signifikansi 0,971 (Sig. > 0,05), yang membuktikan bahwa varians data dari kedua kelompok adalah homogen (Tabel 6). Pemenuhan asumsi normalitas dan homogenitas ini memvalidasi penggunaan uji parametrik *Independent Sample ttest*.

Uji homogenitas ini penting untuk memastikan bahwa varians data dari kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) adalah sama, sehingga perbedaan hasil *posttest* dapat diinterpretasikan sebagai pengaruh perlakuan, bukan karena perbedaan variasi data yang mendasar (Hidayat, 2023). Pengujian dilakukan dengan Uji Levene menggunakan SPSS 25.

Uji Homogenitas Data Pretest

Hasil uji homogenitas pada data *pretest* disajikan pada Tabel 8. Nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan Mean adalah 0,571. Karena nilai Sig. > 0,05, dapat disimpulkan bahwa varians data *pretest* antara kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen. Hal ini mengonfirmasi bahwa

kedua kelompok berasal dari populasi dengan karakteristik awal yang setara sebelum intervensi diberikan.

Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas Levene Data Pretest

Levene Statistic			df1	df2	Sig.
Hasil Belajar B.Indo	Based on Mean	.327	1	40	.571
	Based on Median	.353	1	40	.556
	Based on Median and with adjusted df	.353	1	39.931	.556
	Based on trimmed mean	.325	1	40	.572

Uji Homogenitas Data Posttest

Uji homogenitas juga dilakukan pada data *posttest* untuk memastikan kesahihan perbandingan hasil akhir. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan Mean sebesar 0,971 (Tabel 9). Dengan nilai Sig. > 0,05, dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* kedua kelompok juga homogen. Pemenuhan asumsi ini memvalidasi penggunaan uji *Independent Sample ttest* untuk menguji hipotesis penelitian.

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas Levene Data Posttest

Levene Statistic			df1	df2	Sig.
Hasil Belajar B.Indo	Based on Mean	.001	1	40	.971
	Based on Median	.116	1	40	.735
	Based on Median and with adjusted df	.116	1	37.099	.735
	Based on trimmed mean	.002	1	40	.965

Uji Hipotesis (Independent Samples ttest)

Setelah asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan dengan Independent Samples ttest. Hipotesis yang diuji adalah:

H₀: Metode *Fun Learning* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

H_a: Metode *Fun Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Statistik deskriptif *posttest* (Tabel 10) menunjukkan perbedaan mean yang jelas antara kelompok eksperimen (80.00) dan kelompok kontrol (64.55).

Tabel 12. Statistik Deskriptif Nilai Posttest untuk Uji Hipotesis

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar B.Indo	Kelas IV A	22	64.55	12.622	2.691
	Kelas IV B	20	80.00	12.566	2.810

Hasil uji *Independent Samples ttest* (Tabel 11) menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2tailed) adalah 0.001. Karena nilai $p = 0.001 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Fun Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil.

Tabel 13. Hasil Uji Independent Samples ttest

Levene's Test for Equality of Variances			ttest for Equality of Means						
F	Sig.	t	df	Sig. (2 tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
							Lower	Upper	
Hasil Belajar B.Indo	.001	.971	40	.001	15.455	3.891	23.319	7.590	
Equal variances assumed			39.655	.001	15.455	3.890	23.320	7.589	
Unequal variances not assumed			39.655	.001	15.455	3.890	23.320	7.589	

Berdasarkan Tabel independent sampel ttest dapat dilihat dimana nilai signifikansi dari (2tailed) sebesar 0,001. Sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa $0,001 < 0,05$ artinya (0,001 lebih kecil dari 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karna itu, terdapat pengaruh dari metode *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil.

Pembahasan

Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa metode *Fun Learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil. Konklusi ini didukung oleh hasil uji statistik *Independent Sample ttest* yang menunjukkan nilai signifikansi (2tailed) sebesar 0,001 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan ini diperkuat oleh perbedaan rata-rata nilai *posttest* yang cukup besar, di mana kelas eksperimen mencapai 80,00, sementara kelas kontrol hanya 64,55. Selisih sebesar 15,45 poin ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelompok yang mendapat perlakuan bukanlah fenomena acak, melainkan dampak dari intervensi pembelajaran yang diterapkan. Dalam perspektif Pendidikan Islam, capaian kognitif ini sejalan dengan konsep *falah al'ilmi* (keberhasilan ilmu) yang tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga bagaimana ilmu tersebut diperoleh melalui proses yang menyenangkan dan bermakna, sehingga membekas dalam diri peserta didik (alGhazali, t.th).

Temuan penelitian ini konsisten dengan riset-riset sebelumnya yang menguji efektivitas pendekatan pembelajaran menyenangkan. Syahrul (2017) melaporkan peningkatan skor rata-rata Bahasa Indonesia dari 54,55 menjadi 77,73 setelah penerapan *Fun Learning* di tingkat SMP. Demikian pula, penelitian Din Adn Putri (2024) di tingkat MI menunjukkan bahwa *Fun Learning* berhasil menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Konsistensi temuan lintas jenjang pendidikan ini memperkuat proposisi bahwa elemen kesenangan dalam pembelajaran bersifat universal dan efektif dalam mendorong keterlibatan kognitif.

Dalam kerangka Pendidikan Islam, keselarasan ini dapat dipandang sebagai bentuk *universalitas nilai pendidikan* yang diajarkan Islam, di mana Rasulullah SAW menggunakan metode yang sesuai dengan kondisi psikologis dan perkembangan peserta didik, termasuk melalui kisah (*qishshah*), permainan (*la'ib*), dan suasana yang menggembirakan (Mujib & Mudzakkir, 2006). Dengan demikian, *Fun Learning* tidak hanya sekadar strategi pedagogis modern, tetapi juga sejalan dengan sunnah pendidikan Nabi yang manusiawi dan kontekstual.

Keberhasilan metode ini dapat dijelaskan melalui tiga mekanisme utama yang relevan dengan prinsip Pendidikan Islam. Pertama, aktivitas seperti *ice breaking*, permainan edukatif, dan bernyanyi berfungsi sebagai *cognitive hook* yang tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga menciptakan *nafs aththalib* (jiwa pencari ilmu) yang antusias dan bebas dari tekanan, sebagaimana ditekankan dalam konsep *ta'lib bi almuhabbah* (belajar dengan cinta) (alAbrasyi, 2004). Kedua, metode ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret peserta didik kelas IV, di mana pembelajaran memerlukan pengalaman langsung dan nyata prinsip yang sejalan

dengan metode *attadrīj* (bertahap) dan *alamtsāl* (perumpamaan) dalam tradisi pendidikan Islam. Ketiga, suasana belajar yang interaktif dan minim tekanan tidak hanya meningkatkan retensi memori, tetapi juga membangun *syakhsbiyyah mutakāmilah* (kepribadian utuh) melalui pengalaman belajar yang positif dan memanusiakan.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya integrasi prinsip *Fun Learning* yang berlandaskan nilai-nilai Islam dalam perencanaan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru dapat merancang aktivitas seperti permainan kosakata dengan muatan akhlak, lagu dengan lirik inspiratif Islami, atau *storytelling* interaktif yang mengangkat kisah keteladanan Nabi dan para sahabat. Namun, perlu ditegaskan bahwa dalam perspektif Pendidikan Islam, *Fun Learning* bukanlah sekadar “hiburan tanpa makna”, melainkan sebuah pendekatan terstruktur yang bertujuan untuk mencapai *maqāshid atta’līm* (tujuan pembelajaran) secara utuh, baik kognitif, afektif, maupun spiritual sesuai dengan prinsip *attawāzun* (keseimbangan).

Meskipun temuan ini memberikan kontribusi berarti, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama dari segi lingkup sampel dan konteks yang spesifik. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas *Fun Learning* yang terintegrasi nilai-nilai keislaman pada mata pelajaran lain, seperti Pendidikan Agama Islam atau Sejarah Kebudayaan Islam, serta mengeksplorasi dampaknya pada aspek *afektifspiritual* peserta didik, seperti peningkatan *ḥusn alkebuluq* (akhlak baik) dan motivasi belajar yang berlandaskan *iman*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *Fun Learning* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil. Kesimpulan ini didukung oleh bukti statistik dari *Independent Sample ttest* yang menunjukkan nilai signifikansi (2tailed) sebesar 0,001 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan ini diperkuat oleh perbedaan rata-rata nilai *posttest* yang substantif, di mana kelompok eksperimen mencapai skor 80,00, sementara kelompok kontrol memperoleh 64,55. Hasil ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, melalui aktivitas seperti *ice breaking*, permainan edukatif, dan bernyanyi, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik pada materi Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung.

Dalam perspektif Pendidikan Islam, hasil ini tidak hanya mengkonfirmasi keefektifan metode *Fun Learning* dalam meningkatkan pemahaman kognitif (*fahm alma’lūmāt*), tetapi juga menunjukkan relevansinya dengan prinsip-prinsip pembelajaran Islami yang menekankan kemudahan, kegembiraan, dan penghargaan terhadap perkembangan psikologis peserta didik

(*attarbiyah bi almurūniyah*). Aktivitas seperti *ice breaking*, permainan edukatif, dan bernyanyi apabila diintegrasikan dengan nilai-nilai dan konten Islami dapat berfungsi sebagai *wasilah talimiyah* (sarana pembelajaran) yang sejalan dengan metode *attadrij* (bertahap) dan *attabir al'amali* (ekspresi praktis) dalam tradisi pendidikan Islam.

Metode *Fun Learning* direkomendasikan untuk diadopsi oleh guru, khususnya pengajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, tidak hanya sebagai strategi inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mengurangi kejenuhan, tetapi juga sebagai pendekatan yang sejalan dengan visi pendidikan Islam yang holistik (*tawāzūn*). Guru disarankan merancang kegiatan pembelajaran yang secara terstruktur mengintegrasikan elemen-elemen menyenangkan namun tetap berorientasi pada capaian pembelajaran.

Keterbatasan dan Saran untuk Penelitian Lanjutan:

Penelitian ini memiliki keterbatasan berupa penggunaan desain *quasiexperiment* tanpa randomisasi penuh dan lingkup sampel yang terbatas pada satu sekolah. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya disarankan: (1) menerapkan desain eksperimen dengan randomisasi yang ketat; (2) memperluas populasi dan lokasi penelitian; (3) mengeksplorasi efektivitas metode *Fun Learning* pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan aspek hasil belajar (afektif dan psikomotor) yang lebih beragam; serta (4) mengkaji faktor mediasi seperti motivasi belajar atau keterlibatan peserta didik (*student engagement*) dalam hubungan antara *Fun Learning* dan hasil belajar.

REFERENSI

- Agusti, P., & Sari, R. I. P. (2020). Pengaruh pendidikan dan kompensasi terhadap kinerja divisi new product development (npd) pada PT. Mayora Indah Tbk. *Jurnal Ilmiah MProgress*, 10 (2), 180.
- AlAbrasyi, M. A. (2004). *Dasardasar Pokok Pendidikan Islam* (Terjemahan). Bulan Bintang.
- AlGhazali, A. H. M. (t.th.). *Ihya' Ulum alDin*. Dar alKutub al'Ilmiyyah.
- Anisa, F. W., dkk. (2020). Proses pembelajaran pada sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2 (1), 159.
- Daulay, A. S., dkk. (2023). Analisis tingkat kejenuhan belajar peserta didik kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2 (3), 464–469.
- Fairus, R. N. (2023). Pengaruh metode fun learning dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Educare: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 (2), 6.
- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar melalui model pendidikan kecakapan hidup. *Jurnal Literasi*, 13 (1), 41.
- Melina, R. (2022). *Pengaruh penggunaan metode fun learning terhadap hasil belajar di SD Pertivi Teladan Metro* (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Metro.

- Mujib, A., & Mudzakkir, J. (2006). *Ilmu Pendidikan Islam*. Kencana Prenada Media Group.
- Nabilah, G. A., dkk. (2021). Pengaruh efektivitas metode fun learning terhadap hasil belajar bahasa Arab kelas IV di SD Islam Nurul Jihad. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2 (2), 157.
- Nasir, A., & Asri. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. KBM Indonesia.
- Pristiwanti, D., dkk. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4 (6).
- Rosidah, E. (2021). Metode fun learning sebagai upaya peningkatan pemahaman konsep pengenalan diri peserta didik kelas 1 SDN Sawentar 02 Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2 (2), 226.
- Santrock, J. W. (2017). *Educational psychology*. Salemba Humanika.
- Sianturi. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan Sains Sosial dan Agama*, 8 (1), 388.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Alfabeta.
- Suryastuti. (2022). Keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10 (2).
- Tampubolon, M. (2023). *Metode penelitian*. PT. Global Eksklusif Teknologi.

