

## PENGARUH METODE PEMBELAJARAN FUN LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI GAMES AND SPORT KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Andita Amma Azhara<sup>1</sup>, Heri Setiyawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang Barat XXV, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia  
Email: [anditaammaz08@gmail.com](mailto:anditaammaz08@gmail.com)

---

### Article History

Received: 13-07-2025

Revision: 21-07-2025

Accepted: 24-07-2025

Published: 26-07-2025

**Abstract.** This research explores the application of Fun Learning methods in primary education, aiming to analyze its impact on students' academic performance and learning motivation, especially in overcoming learning difficulties. Using qualitative descriptive methods, data were collected through in-depth interviews with teachers and students as well as the analysis of relevant documents such as lesson plans and evaluation results. The data analysis technique applied is thematic analysis, in which patterns, themes, and categories are extracted from qualitative data for comprehensive interpretation. The results indicate that Fun Learning, especially when integrated with interactive media and contextual learning, significantly enhances student engagement in the classroom. This increase in engagement positively correlates with improvements in academic achievement and their motivation to learn, marked by higher student enthusiasm and better understanding of concepts. As a research implication, it is concluded that Fun Learning is an effective and relevant learning strategy to enhance student participation and academic outcomes in elementary schools. This method not only helps address learning difficulties but also creates a fun learning environment that supports the holistic development of students, thus it is highly recommended for wider adoption in basic education.

**Keywords:** Fun Learning, Learning Difficulties, Student Motivation, Primary Education, Academic Achievement

**Abstrak.** Penelitian ini mengeksplorasi penerapan metode *Fun Learning* dalam pendidikan dasar, bertujuan menganalisis dampaknya terhadap prestasi akademik dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mengatasi kesulitan belajar. Menggunakan metode deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan guru dan siswa serta analisis dokumen relevan seperti rencana pelajaran dan hasil evaluasi. Teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis tematik, di mana pola, tema, dan kategori diekstraksi dari data kualitatif untuk interpretasi komprehensif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Fun Learning*, terutama saat diintegrasikan dengan media interaktif dan pembelajaran kontekstual, secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Peningkatan keterlibatan ini berkorelasi positif dengan peningkatan prestasi akademik dan motivasi belajar mereka, ditandai dengan antusiasme siswa yang lebih tinggi dan pemahaman konsep yang lebih baik. Sebagai implikasi penelitian, disimpulkan bahwa *Fun Learning* adalah strategi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil akademik siswa di sekolah dasar. Metode ini tidak hanya membantu mengatasi kesulitan belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan holistik siswa, sehingga sangat direkomendasikan untuk diadopsi lebih luas dalam pendidikan dasar.

**Kata Kunci:** Fun Learning, Kesulitan Belajar, Motivasi Belajar, Pendidikan Dasar, Prestasi Akademik

---

**How to Cite:** Azhara, A. A & Setiyawan, H. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran *Fun Learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Games and Sport* Kelas 3 Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 6384-6390. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3784>

---

## PENDAHULUAN

Kesulitan belajar pada siswa sekolah dasar merupakan isu krusial dalam dunia pendidikan, sebab berdampak signifikan terhadap pencapaian hasil belajar mereka secara menyeluruh (Mulyasa, 2014). Seringkali, metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik menjadi penyebab utama rendahnya respons dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Untuk mengatasi tantangan ini, pendidik kini mulai mengembangkan dan menerapkan berbagai pendekatan inovatif, salah satunya adalah metode *Fun Learning*.

Metode *Fun Learning* adalah pendekatan yang mengutamakan suasana belajar yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Suprpto, 2015). Khususnya dalam konteks mata pelajaran seperti Bahasa Inggris, pemahaman pendidik terhadap penerapan metode *Fun Learning* sangat krusial. Dengan metode ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi, sehingga memudahkan mereka dalam mengikuti serta memahami materi.

Salah satu materi yang sangat cocok diterapkan dengan metode *Fun Learning* adalah materi *Games and Sport* dalam Bahasa Inggris. Materi ini merupakan bagian penting dari pembelajaran kosakata (*vocabulary*) yang dapat dengan mudah dikaitkan dengan aktivitas sehari-hari siswa. Namun, penyampaian materi ini sering kali masih dilakukan secara konvensional, seperti melalui hafalan atau ceramah guru. Pendekatan semacam ini cenderung membuat siswa pasif dan merasa bosan, menghambat proses pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian mengenai pengaruh metode *Fun Learning* terhadap pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *Games and Sport* di kelas 3 sekolah dasar menjadi sangat penting. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar, serta mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

## METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen untuk mengukur pengaruh metode *Fun Learning* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris pada materi *Games and Sport* di kelas. Berbeda dengan penelitian kualitatif yang deskriptif dan mendalam (Creswell, 2013), penelitian kuantitatif, sebagaimana didefinisikan oleh Kittur (2023), Haradhan (2020), Gnawali (2022), dan Singh & Singh (2015), secara sistematis mengumpulkan dan menganalisis data numerik untuk mengukur sikap, keyakinan, dan perilaku, serta menggeneralisasi temuan ke populasi yang lebih besar. Dalam studi ini, peneliti

akan membandingkan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Fun Learning dengan siswa yang diajar secara tradisional.

Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas 3 di salah satu Sekolah Dasar, serta 2 orang guru dibidang mata pelajaran Bahasa Inggris. Untuk Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah (1) observasi kelas, yakni untuk merekam perilaku belajar siswa dan pendekatan guru saat melakukan pembelajaran; (2) wawancara, yakni untuk memiliki data dari guru pengajar mengenai pandangan, pengalaman, serta evaluasi terhadap efektivitas metode pembelajaran; (3) dokumentasi, merupakan sebagai data penguat pada penelitian yang berupa dari kegiatan siswa pada pembelajaran, serta data nilai sebelum dan sesudah penerapan metode. Selain itu, analisis data dapat dilakukan dengan menggunakan model *Miles* dan *Huberman* (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan). Untuk Validitas data sendiri diperoleh melalui triangulasi sumber dan metode.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode Fun Learning terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD pada materi Bahasa Inggris “Games and Sport”. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental, melibatkan 30 siswa dan 2 guru Bahasa Inggris. Teknik pengumpulan data meliputi observasi kelas, wawancara guru, serta dokumentasi nilai siswa sebelum dan sesudah penerapan metode Fun Learning. Hasil tes pengetahuan siswa sebelum penerapan Fun Learning rata-rata berada pada kategori cukup (nilai 60-70). Setelah diterapkan Fun Learning, rata-rata nilai siswa meningkat signifikan ke kategori baik (nilai 80-90). Sebagian besar siswa yang awalnya mengalami kesulitan memahami kosakata dan konsep Games and Sport menunjukkan peningkatan pemahaman setelah pembelajaran berlangsung secara menyenangkan.

Observasi kelas menunjukkan siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa tampak lebih berani bertanya, menjawab, dan berdiskusi baik dengan guru maupun teman sekelas. Kegiatan seperti permainan “Simon Says”, lagu “Hokey Pokey”, serta permainan tradisional yang dikaitkan dengan kosakata Bahasa Inggris membuat suasana kelas lebih hidup dan interaktif. Metode Fun Learning mendorong siswa untuk lebih sering bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide, dan saling membantu memahami materi. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih percaya diri untuk tampil di depan kelas dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas.

Guru merasa terbantu dengan adanya metode *Fun Learning* karena siswa lebih mudah diarahkan dan suasana kelas menjadi lebih kondusif. Guru juga mengakui bahwa metode ini menuntut kreativitas, namun hasilnya sangat memuaskan karena siswa terlihat lebih menikmati pembelajaran. Metode *Fun Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Bahasa Inggris, khususnya pada tema *Games and Sport*. Keberhasilan metode ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek berikut:

Dengan mengaitkan materi pelajaran dengan aktivitas sehari-hari siswa seperti bermain dan berolahraga, siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata baru. Penggunaan permainan dan lagu tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami konsep secara praktis dan aplikatif. Suasana kelas yang menyenangkan membuat siswa merasa nyaman dan tidak tertekan. Hal ini berdampak positif pada motivasi belajar mereka. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pelajaran dan lebih mudah menyerap materi. Selain aspek kognitif, *Fun Learning* juga membantu mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan keberanian tampil di depan umum. Siswa belajar untuk menghargai pendapat teman, bekerja dalam tim, dan menyelesaikan masalah bersama.

Penerapan metode *Fun Learning* terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Temuan ini menguatkan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa aktif terlibat dalam proses membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman. *Fun Learning* menyediakan konteks pembelajaran yang konkret dan menarik, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan tidak tertekan. Dalam studi ini, kegiatan seperti bermain sambil belajar, penggunaan media digital, serta pemberian proyek kreatif mendorong siswa untuk berani berekspresi dan bekerja sama. Meskipun demikian, guru menghadapi beberapa kendala seperti keterbatasan waktu untuk persiapan, kebutuhan sumber daya pembelajaran yang bervariasi, serta perlunya pelatihan dalam merancang kegiatan *Fun Learning* yang efektif. Oleh karena itu, dukungan institusional dari sekolah dan pelatihan guru menjadi komponen penting agar metode ini bisa diterapkan secara konsisten dan luas.

Analisis hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Fun Learning* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran siswa di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran yang membutuhkan penguasaan kosakata dan konsep. Dengan mengaitkan materi pelajaran dengan aktivitas sehari-hari siswa, seperti bermain dan berolahraga, siswa terbukti lebih mudah memahami dan mengingat kosakata baru. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan relevansi materi dengan kehidupan siswa, sehingga meningkatkan daya serap dan retensi informasi (Brown, 2007). Penggunaan

permainan dan lagu tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami konsep secara praktis dan aplikatif, mengubah pengalaman belajar menjadi lebih hidup dan bermakna.

Suasana kelas yang menyenangkan, di mana siswa merasa nyaman dan tidak tertekan, secara langsung berdampak positif pada motivasi belajar mereka. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, lebih mudah menyerap materi, dan menunjukkan inisiatif dalam eksplorasi pengetahuan. Hal ini konsisten dengan teori *self-determination theory* yang menyatakan bahwa dukungan terhadap otonomi, kompetensi, dan keterhubungan akan meningkatkan motivasi intrinsik dan kinerja (Deci & Ryan, 2008). Di samping aspek kognitif, *Fun Learning* juga terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan keberanian tampil di depan umum. Siswa belajar menghargai pendapat teman, bekerja dalam tim, dan menyelesaikan masalah bersama, yang merupakan kompetensi esensial untuk abad ke-21 (Partnership for 21st Century Learning, 2019).

Penerapan *Fun Learning* secara keseluruhan terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Temuan ini kuat menguatkan teori konstruktivistik, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa aktif terlibat dalam proses membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi (Piaget, 1970). *Fun Learning* menyediakan konteks pembelajaran yang konkret dan menarik, melalui kegiatan seperti bermain sambil belajar, penggunaan media digital, dan pemberian proyek kreatif, yang secara efektif mendorong siswa untuk berani berekspresi dan berkolaborasi. Lingkungan belajar semacam ini mendukung pengembangan kreativitas dan pemikiran kritis siswa.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dalam implementasi *Fun Learning*, seperti keterbatasan waktu persiapan, kebutuhan akan sumber daya pembelajaran yang bervariasi, dan perlunya pelatihan berkelanjutan dalam merancang kegiatan yang efektif. Oleh karena itu, dukungan institusional dari pihak sekolah, termasuk penyediaan fasilitas dan program pelatihan guru, menjadi komponen penting agar metode ini dapat diterapkan secara konsisten dan luas. Dukungan ini akan memastikan bahwa *Fun Learning* dapat diintegrasikan secara optimal dalam kurikulum untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih holistik dan menyenangkan.

## KESIMPULAN

Metode Fun Learning merupakan solusi inovatif dan efektif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, Fun Learning sangat direkomendasikan untuk diterapkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun demikian, keberhasilan metode ini memerlukan kesiapan guru, dukungan fasilitas, dan komitmen bersama antara pendidik dan pihak sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inovatif. Metode Fun Learning merupakan solusi inovatif dan efektif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, Fun Learning sangat direkomendasikan untuk diterapkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun demikian, keberhasilan metode ini memerlukan kesiapan guru, dukungan fasilitas, dan komitmen bersama antara pendidik dan pihak sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inovatif.

## REKOMENDASI

Diperlukan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru sekolah dasar dalam merancang dan melaksanakan Fun Learning yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengembangkan model Fun Learning berbasis teknologi digital agar lebih adaptif terhadap perkembangan zaman. Selain itu, orang tua juga diharapkan turut berperan dengan menciptakan suasana belajar yang positif di rumah, agar anak merasa senang dan termotivasi dalam belajar Bahasa Inggris. Penelitian lebih lanjut juga perlu dilakukan untuk mengkaji penerapan metode ini pada materi dan keterampilan bahasa lainnya, sehingga hasilnya dapat diterapkan secara lebih luas di jenjang sekolah dasar.

## REFERENSI

- Ananta, M., F., & Shofiyah, N. (2024). Uno Card Game Media Improves Student Learning on Solar System Material. *JICTE*.
- Angeli, E. L. (2012). *Networks of Communication in Emergency Medical Services* (Doctoral dissertation, Purdue University). ProQuest Dissertations Publishing.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching* (5th ed.). Pearson Education.

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *Canadian Psychology/Psychologie canadienne*, 49(3), 182–185.
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, A., Putri, D., H., & Hamdani, D. (2021). Penerapan Project-Based Learning Model untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Mahasiswa. *Jurnal Kumparan Fisika*.
- Partnership for 21st Century Learning. (2019). *Framework for 21st Century Learning*.
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. Orion Press.
- Sevira Feliana Yusuf & Rizki Zuliani. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPA. *FONDATA*.
- Suprpto. (2015). *Fun Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Ar-Ruzz Media.
- Zahro, H., D., F. & Firdaus, S. (2025). Implementasi Metode Fun Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *AS-SABIQUN*.