

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah aktivitas manusia yang krusial. Dikarenakan pendidikan merupakan proses pembelajaran guna mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan serta pengalaman belajar untuk mempersiapkan generasi selanjutnya dalam meningkatkan kualitas hidup bangsa dan negara. Oleh sebab itu, untuk mencapai hasil yang diinginkan maka pendidikan harus dilakukan dengan sungguh-sungguh. Hal yang terpenting dalam pendidikan adalah proses pembelajarannya. Pendidikan adalah proses dimana orang yang didalamnya dilatih untuk mengambil sikap yang tepat dalam sebuah kegiatan (Bunyamin, 2018). Artinya, dalam menjalani suatu aktivitas atau kegiatan, setiap orang akan dihadapkan dengan suatu permasalahan, sehingga pendidikan merupakan suatu jalan untuk menempuh sikap yang tepat dalam menghadapi persoalan tersebut.

Sementara itu, Salahudin (2011) mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha pendewasaan manusia seutuhnya (lahir maupun batin), baik orang lain maupun diri sendiri, dalam arti tuntutan agar anak didik memiliki kemerdekaan berpikir, merasa, berbicara, dan bertindak, serta percaya diri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku kehidupan sehari-hari. Istilah pendidikan disebut juga dengan istilah *at-tar biyah*, *at-ta'lim*, dan *at-ta'dib*. Kata *at-tarbiyah* sebangun dengan kata *ar-rabb*, *rabbayani*, *nurobbi*, *ribbiyyun*, dan *robban*. Fahrur Rozi, berpendapat bahwa *ar-rabban* merupakan fenom yang seakar dengan *at-tarbiyah*, yang berarti *at-tamniyah*, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Selain sebagai jalan untuk mengambil sikap yang tepat dalam suatu kegiatan, pendidikan juga dapat mengembangkan potensi setiap individu. Adanya pendidikan memungkinkan setiap orang untuk mengembangkan potensinya supaya bermanfaat bagi kehidupan bangsa dan negara. Berdasarkan pendapat diatas, pendidikan merupakan proses seseorang dalam mengembangkan diri untuk melanjutkan ke jenjang selanjutnya dan melatih diri untuk bersikap lebih baik sesuai dengan apa

yang telah didapat serta dapat menjadi orang yang memiliki manfaat bagi orang sekitarnya.

Pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan anak bangsa dan menciptakan generasi yang bermanfaat bagi bangsa dan negara. Menurut Dwi Sari (Elfachmi, 2016) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan adalah berisi tentang gambaran kualitas kehidupan yang bagus, jujur, patut dan mulia. Tujuan dari pendidikan mempunyai dua tugas, yaitu memberikan aktivitas dalam pendidikan dan apa yang ingin dicapainya. Setiap individu memiliki kemampuan akal, jasad serta jiwa, yang mana ketiga hal tersebut harus dikendalikan agar bermanfaat bagi orang lain dan lingkungan. Maka pendidikan merupakan upaya untuk mencapai hal tersebut, dengan kata lain tujuan pendidikan adalah terciptanya individu yang mempunyai kecerdasan secara intelektual, emosional dan juga kebugaran jasmani. Proses pendidikan harus dimulai dari sejak dini sampai usia dewasa. Apalagi pada usia dini/anak, pendidikan merupakan hal yang paling penting untuk ditanamkan. Sebab seorang anak dapat dengan mudah meniru apa yang mereka lihat dan pahami dari lingkungannya. Sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya dapat mempengaruhi karakter seorang anak. Oleh karena itu, pendidikan adalah hal yang paling utama dalam mencetak generasi. Dalam hal ini, pemerintah membuat suatu jenjang pendidikan khusus untuk usia anak-anak yang dikenal dengan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang merupakan jenjang pendidikan formal pada usia 7-12 tahun.

Salah satu alat yang sangat penting bagi keberhasilan pendidikan terutama di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah adalah kurikulum pendidikan itu sendiri. Kurikulum merupakan acuan bagi siswa dalam menempuh proses pendidikan secara sistematis agar berjalan dengan baik. Menurut Salahudin (2011), Kurikulum adalah rencana pembelajaran atau program kegiatan sekolah yang telah direncanakan. Pemerintah Indonesia telah banyak melakukan uji coba dan evaluasi terhadap kurikulum pendidikan yang diterapkan di Indonesia, namun pada kenyataannya belum juga menemukan kurikulum yang memuaskan dan sesuai dengan tantangan zaman. Kurikulum yang diterapkan sebelumnya masih banyak kekurangan, salah satunya masih kurang dalam menerapkan pendidikan karakter

dan proses pendidikan yang difokuskan kepada guru. Pemerintah saat ini sedang menerapkan kurikulum terbaru yakni Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ialah cara yang efektif untuk menyempurnakan hasil belajar meliputi keterampilan kognitif, emosional dan psikomotorik siswa. Dimana kurikulum ini mencakup penyederhanaan proses, tematik integratif, jam pelajaran lebih banyak dan bertujuan untuk memotivasi siswa untuk mengamati, mempertanyakan, menalar, dan mengkomunikasikan yang ia peroleh selama pembelajaran, serta diharapkan memiliki sikap yang lebih baik terhadap kompetensi pengetahuan dan keterampilan.

Dalam keberjalanan sistem pendidikan, terjadi proses mentransfer pengetahuan dari seorang guru kepada siswa, transfer pengetahuan tersebut dinamakan sebagai pembelajaran. Djameluddin dan Wardana (2019) mengatakan bahwa “Pembelajaran adalah hadiah dari guru untuk proses penambahan wawasan, keterampilan, watak serta pembentukan sikap dan keyakinan siswa”. Sementara menurut Gedge mengungkapkan “Pembelajaran merupakan sekumpulan kegiatan yang dirancang dalam memfasilitasi proses belajar mengajar” (Pribadi dan Benny, 2009). Sejalan dengan pandangan para ahli pembelajaran merupakan tindakan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa untuk memperoleh pengetahuan serta dapat membentuk karakter siswa dengan baik, sehingga pendidikan akan tersampaikan secara menyeluruh dan terkonsep dalam sebuah proses belajar.

Tujuan dari pembelajaran adalah untuk mencetak siswa agar menjadi individu yang diharapkan oleh bangsa dan negara melalui ilmu yang diberikan oleh seorang guru dan sesuai dengan kurikulum pemerintah. Mager (Wina, 2008) mengungkapkan bahwa “Tujuan dari pembelajaran ialah karakter yang tersedia dan dapat dikerjakan oleh siswa dalam kondisi dan kemampuan tertentu”. Tujuan dari pembelajaran dibagi menjadi dua bagian yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum yaitu perilaku yang didapatkan setelah proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajarannya akan tercapai ketika siswa telah menyelesaikan suatu topik yang berkaitan dengan materi pembelajarannya. Sedangkan tujuan khusus yaitu akan diperoleh ketika pembelajaran berlangsung, dimana didalamnya

dibantu dari upaya guru melalui perencanaan pembelajaran secara tepat dan melalui latihan yang dapat melatih akan pemahaman dalam menemukan sebuah fakta.

Pembelajaran yang diterapkan dalam Kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik. Dimana pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu kedalam sebuah tema yang mana menjadikan siswa bisa lebih memahami konsep secara bermakna. Dalam pembelajaran tematik yang menjadi pusat pembelajaran ialah siswa, sehingga ia dituntut untuk lebih aktif dan berpikir kritis dalam belajar. Salah satu keunggulan dari pembelajaran tematik ialah mekanisme pembelajaran dikaitkan dengan tingkat perkembangan siswa dan menyesuaikan dengan minat siswa. Menurut Auliyana (2018) mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang menggabungkan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam satu keterpaduan, menghubungkan kemampuan dari berbagai disiplin ilmu agar memperkuat kompetensi inti masing-masing disiplin ilmu yang berbeda dengan daerah disekitarnya. Senada dengan pendapat diatas, maka pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu kedalam topik tertentu serta didalamnya terdiri dari subtema, sehingga kompetensi antar mata pelajaran dapat terhubung secara baik untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Menurut Anshory (2018) bahwa ciri dari pembelajaran tematik adalah kegiatan serta pengalaman pembelajaran sangat berkaitan dengan kualitas kebutuhan serta perkembangan siswa Madrasah Ibtidaiyah, kegiatan yang dipilih untuk melaksanakan pembelajaran tematik berbeda dengan apa yang dibutuhkan siswa. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif, membantu mengembangkan kemampuan berpikir siswa, menyajikan permasalahan terkini sesuai dengan pembelajaran pragmatis serta mengembangkan keterampilan sosial siswa. Peran guru dalam menyampaikan pembelajaran tematik tidak terlepas dari metode yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa sehingga minat belajar pada pembelajaran ini akan tinggi serta bisa meningkatkan hasil belajar. Pada proses pembelajaran, perlu adanya suatu cara atau langkah-langkah agar pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis dan efisien yang dinamakan sebagai

metode pembelajaran. Menurut Ahyat (2017) bahwa metode pembelajaran adalah salah satu prosedur dalam hubungan antara guru dengan siswa untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan materi dan mekanisme yang telah ditetapkan. Serupa dengan pendapat di atas metode pembelajaran adalah ilmu yang mempelajari bagaimana kegiatan dilakukan dari lingkungan tempat guru dan siswa berinteraksi secara terus menerus yang mencakup semua aspek dan alat terkait secara langsung atau tidak langsung selama proses pembelajaran.

Salah satu masalah yang dihadapi di Indonesia adalah siswa kurangnya motivasi dan minat belajar untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang diakibatkan dari pembelajaran daring, sehingga proses pembelajaran secara tatap muka membuat anak masih kurang tertarik untuk belajar. Keberhasilan dari proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh siswa. Perilaku siswa saat mengikuti proses pembelajaran terlihat dari ketertarikannya terhadap pembelajaran yang dilakukan. Ketertarikan siswa ini disebut sebagai istilah minat. Dengan terjadinya pandemi, diketahui terdapat kebiasaan yang signifikan mengenai menurunnya minat belajar, terlihat dari banyaknya siswa yang bosan meskipun mereka hanya mengikuti satu mata pelajaran yang disarankan oleh guru.

Berdasarkan studi pendahuluan pada tanggal 06 Oktober 2022 di MI Matlaul Atfal kepada wali kelas 1B yaitu ibu Sifa Fauziah, S. Ag. Melalui wawancara tersebut maka informasi yang diperoleh menunjukkan pentingnya penggunaan metode pembelajaran, karena metode yang baik akan menunjang guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Apalagi berada dalam masa transisi antara fase daring ke luring/tatap muka ditemukan ada 12 siswa yang merasa sulit dalam belajar dikarenakan masih rendahnya minat belajar pada pembelajaran tematik, terbukti dengan hasil belajar yang masih rendah pada setiap siswa. Diungkapkan pula bahwa masih harus ada inovasi mengenai metode pembelajaran yang menyenangkan supaya siswa bisa memperhatikan dengan baik apa yang sedang diajarkan serta memperoleh hasil belajar dan nilai yang tinggi.

Berdasarkan data Dinas Pendidikan Kota Cimahi, dari total 46.987 siswa SD yang tercatat, terdapat 174 siswa kelas I - V yang tidak naik kelas dan III siswa

kelas VI tidak lulus. Salah satu faktor penyebab dari permasalahan tersebut yaitu terdapat kebosanan dalam metode pembelajaran yang digunakan, yang mana pembelajaran masih dilakukan sebagaimana metode ceramah dan pemberian tugas kepada siswa. Sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan kehilangan gairah untuk belajar. Oleh karena itu, tenaga pendidik harus merumuskan suatu konsep metode pembelajaran yang menarik bagi para pelajar agar tidak mengalami kebosanan. Sesuai dengan tanggung jawab pendidik dalam UU Sistem Pendidikan Nasional Bab IX tentang Pendidikan dan Tenaga Pendidikan pada pasal 39, Bahwa pendidik berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis (Salahudin, 2011). Sehingga *Fun learning* merupakan salah satu upaya untuk mencapai hal tersebut.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, maka peneliti menemukan ide untuk memperbaiki pembelajaran dengan menerapkan metode *Fun Learning*. Menurut Ilham (2019) metode *Fun Learning* adalah metode pembelajaran yang mewujudkan suasana belajar menjadi nyaman sehingga tercipta rasa cinta dan keinginan sendiri untuk belajar. Metode *Fun Learning* ini diterapkan pada pembelajaran tematik di MI Matlaul Atfal yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. Melihat siswa kelas I ialah siswa yang baru pada jenjang pendidikan Madrasah Ibtidaiyah dimana metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya (Taman Kanak-Kanak) masih menggunakan metode permainan, sehingga *Fun Learning* cocok untuk digunakan pada siswa kelas I tersebut.

Suasana belajar harus bisa diciptakan dengan adanya dorongan kepada siswa untuk selalu belajar dengan penuh semangat. Oleh karena itu, guru bertanggung jawab dalam memilih metode yang tepat untuk memfasilitasi proses pembelajaran tematik. Ruang kelas yang menarik merupakan hal yang disarankan ketika pembelajaran, kelas yang menyenangkan kuncinya ada pada guru. Salah satunya dengan guru yang berperan sebagai pemimpin handal, mampu memotivasi, mampu berkomunikasi, tahu kapan berhenti untuk memberi kesempatan berpikir kepada anak, guru yang bergerak efektif, dan guru yang enerjik. Penerapan metode *Fun Learning* ialah usaha inovatif dari seorang guru dalam mewujudkan keadaan yang

gembira selama proses pembelajaran berlangsung, maka siswa tidak lagi merasa jenuh dan malas ketika mengikuti pembelajaran serta mudah untuk memahami lebih dalam setiap mata pelajaran.

Melihat kondisi tersebut maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas mengenai minat belajar siswa ini dengan judul **“Penerapan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik”**. Diharapkan dengan adanya penelitian tersebut, minat belajar siswa dapat meningkat sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Dengan demikian, tujuan pendidikan yakni mencerdaskan kehidupan bangsa dapat terwujud.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat ditarik suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana minat belajar siswa pada pembelajaran tematik sebelum diterapkan metode *Fun Learning*?
2. Bagaimana proses penerapan metode *Fun Learning* pada pembelajaran tematik di setiap siklusnya?
3. Bagaimana minat belajar siswa setelah diterapkan metode *Fun Learning* pada pembelajaran tematik di setiap siklusnya?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada pembelajaran tematik sebelum diterapkan metode *Fun Learning*.
2. Untuk mengetahui proses penerapan metode *Fun Learning* pada pembelajaran tematik di setiap siklusnya.
3. Untuk mengetahui minat belajar siswa setelah diterapkan metode *Fun Learning* pada pembelajaran tematik di setiap siklusnya.

## **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoretis, yaitu diharapkan nantinya dapat menginformasikan tentang pengetahuan cara meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Tematik.
2. Manfaat Secara Praktis
  - a. Bagi Pendidik (Guru)
    - 1) Dengan mengetahui ketertarikan dalam pembelajaran Tematik masing-masing siswa, sehingga guru bisa memaksimalkan proses pembelajaran agar lebih efektif dan disenangi oleh siswa.
    - 2) Menambah pengalaman guru dalam proses mengajar Tematik.
    - 3) Menambah pengalaman dalam mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Fun Learning* terhadap minat belajar siswa.
  - b. Bagi Pelajar (Siswa)
    1. Memperkenalkan dan melatih siswa untuk mempelajari Tematik dengan menggunakan metode *Fun Learning* dalam meningkatkan minat belajar.
    2. Meningkatkan minat dan rasa suka siswa terhadap pembelajaran Tematik.
    3. Meningkatkan daya intelektual dan prestasi siswa untuk pembelajaran Tematik
  - c. Bagi Madrasah, yaitu hendaknya bisa dijadikan sebagai informasi untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan dan mengembangkan pembelajaran Tematik melalui metode pembelajaran *Fun Learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa.
  - d. Bagi Peneliti
    1. Memberikan pengajaran akan metode pembelajaran *Fun Learning* untuk minat belajar siswa.
    2. Mengetahui cara menerapkan metode pembelajaran *Fun Learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

### **E. Kerangka Berpikir**

Secara umum, *Fun* berarti hiburan atau sesuatu yang memberikan kesenangan. Kata *Fun* juga berasal dari Bahasa Inggris yaitu minat, kegembiraan



dan kesenangan. Adapun *Learning* adalah pembelajaran atau belajar. Dalam aspek pendidikan, ada metode yang dikenal dengan *Fun Learning* yang berarti suatu metode yang menggembirakan. Menurut Nirbita “Metode *Fun Learning* adalah cara belajar yang menarik dan menyenangkan dengan menitikberatkan pada kondisi psikologis siswa dan lingkungan dalam melaksanakan proses belajar mengajar” (Nirbita, Pratiwi, Ediyono, 2017). Dengan demikian, metode *Fun Learning* adalah cara belajar yang untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan menggairahkan serta membuat siswa tidak merasa tertekan saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Budiningsih (2005), bahwa langkah-langkah yang harus diambil ketika mengimplementasikan metode *Fun Learning* yaitu:

1. Menyapa siswa dengan ramah dan bersemangat, seperti menyapa siswa pada awal pembelajaran.
2. Menciptakan suasana yang rileks, dengan merubah posisi tempat duduk dan tidak membuat siswa merasa ketakutan.
3. Memotivasi siswa, dengan pujian atau kata-kata motivasi.
4. Menggunakan *Ice Breaking*, seperti nyanyian, gerakan, lagu, yel-yel serta *games*.
5. Menggunakan metode yang bervariasi yaitu menambahkan metode yang sesuai dengan gaya belajar siswa.

Anugrat (2018) mengatakan bahwa minat adalah stimulus yang ditimbulkan oleh diri seseorang yang menarik perhatian untuk belajar, minat akan memunculkan perasaan tertarik untuk mempelajari sesuatu serta keinginan atau kemampuan untuk terlibat dalam suatu aktivitas yang melibatkan perasaan gembira, suka, dan tertarik tanpa ada yang menyuruh.

Menurut Safari (2003) dalam penelitian ini mengatakan bahwa indikator berikut yang akan dikembangkan tentang minat siswa ketika belajar:

1. Perasaan Senang, indikator perasaan senang akan dapat dikaji melalui tanggapan siswa mengenai topik yang diajarkan dan metode pengajaran seorang guru.

2. Ketertarikan siswa, penelitian ini mengkaji respon siswa terhadap rasa ingin tahu dan penerimaan akan tugas yang diberikan.
3. Perhatian siswa, dalam indikator perhatian siswa akan mengkaji bagaimana perhatian siswa saat mengikuti pembelajaran.
4. Keterlibatan/partisipasi siswa, penelitian ini mengkaji terhadap kesadaran siswa akan pentingnya keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Dikarenakan banyaknya siswa yang mengalami kemalasan dan kebosanan dalam belajar, menjadikan salah satu program pendidikan yaitu mencerdaskan anak bangsa menjadi tidak dapat terlaksana. Sehingga perlu adanya pembaharuan dalam metode belajar untuk mengatasi permasalahan siswa tersebut. Di Dalam pembelajaran perlu diciptakannya kondisi siswa yang memiliki motivasi dan gairah sehingga guru harus membimbing siswa untuk belajar sesuai dengan gaya, motivasi dan minatnya sendiri. Maka metode *Fun Learning* adalah alternatif yang tepat digunakan oleh guru agar siswa dapat belajar dengan baik dan benar. Di samping itu, metode *Fun Learning* berupaya untuk menciptakan pembelajaran yang *relax*, sehingga siswa tidak mengalami *stres* dalam belajar serta memotivasi siswa untuk aktif dalam memahami materi pembelajaran.

Maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:



Indikator Minat yang dikembangkan:

- Perasaan Senang
- Ketertarikan Siswa
- Perhatian Siswa
- Keterlibatan/Partisipasi Siswa

**Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Pemikiran Penerapan Metode *Fun Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa**

#### **F. Hipotesis**

Hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Fun Learning* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Tematik.

#### **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

1. Azmi, dkk. (2021) melakukan penelitian yang berjudul “Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode *Fun Learning* pada Era New Normal di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur”. Hasil penelitian ini bahwa respon peserta yang mengikuti acara sangatlah baik, terbukti dengan antusiasme dan semangat mereka dalam mengikuti arahan dan acara ini. Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel penelitian berupa metode *Fun Learning* dan minat belajar serta diperuntukkan bagi siswa Sekolah Dasar. Azmi dkk. menganalisis optimalisasi minat dengan metode *Fun Learning* pada 4 mata pelajaran yakni Matematika, IPA, Bahasa Inggris Dasar dan Pengetahuan Agama sedangkan pada penelitian ini menerapkan metode *Fun Learning* untuk meningkatkan minat siswa pada pembelajaran tematik, perbedaan lainnya adalah dalam metode penelitian yang diterapkan. Penelitian Azmi dkk, menggunakan metode kuantitatif yang dilakukan di dalam desa Cengkareng sedangkan dalam penelitian ini metode penelitian tindakan kelas yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Matlaul Atfal kota Bandung.
2. Kurniasari, dkk. (2021) melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model *Blended Learning* Berbasis Pada Google Classroom”. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa model

pembelajaran *Blended Learning* dapat membantu minat belajar siswa pada pembelajaran secara online sehingga dapat termotivasi untuk terus belajar. Adapun relevansi dengan penelitian ini yaitu sama-sama meningkatkan minat belajar siswa dan subjeknya kepada anak Sekolah Dasar. Perbedaan penelitian Kurniasari, dkk. dengan penelitian ini yaitu menggunakan variabel penelitian model pembelajaran *Blended Learning* untuk model pembelajarannya dan dalam penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *Fun Learning*. Selain itu metode yang digunakan berbeda, dimana penelitian Kurniasari, dkk. menggunakan metode penelitian kualitatif sementara itu penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas serta tempat penelitiannya berbeda.

3. Penelitian lain juga dilakukan oleh Utama dan Sahiba (2022). “Metode *Fun Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar serta Kepercayaan Diri Anak”. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora (ABDISOSHUM). Hasil dari penelitian ini adalah meningkatnya minat belajar anak dan mendapatkan langsung apresiasi dari pengurus LSM kota. Kesesuaian antara penelitian ini yaitu terletak pada variabel penelitian dan diterapkan pada siswa Sekolah Dasar. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Utama dan Sahiba dalam variabel penelitiannya berupa meningkatkan minat belajar dan kepercayaan diri anak sedangkan pada penelitian ini hanya meningkatkan minat belajar saja serta lokasi penelitian yang berbeda.