



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 4431-4440

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Implementasi Pembelajaran Berbasis Fun Learning Dengan Media Audio Visual di Sekolah Dasar: Efektivitas Dan Minat Belajar Siswa

Irsan^{1✉}, Andi Lely Nurmaya², La Ali Agus³

Dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Buton

Email: irsanlely@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan efektivitas pembelajaran berbasis fun learning yang didukung oleh media audio visual dalam meningkatkan minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan observasional. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, dan analisis dokumen sebagai sumber informasi. Analisis data dilakukan secara induktif dengan mengidentifikasi pola-pola dan temuan kualitatif dari hasil observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran fun learning berbantuan audio visual efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Proses pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui penggunaan media audio visual mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif dan merangsang minat siswa. Ditemukan bahwa siswa menunjukkan respons positif terhadap metode pembelajaran ini, dan adanya peningkatan partisipasi serta motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran fun learning berbantuan audio visual memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa. Implikasi dari temuan ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan

Kata Kunci : *Fun Learning, Audi Visual, Minat*

Abstract

This study aims to explore and describe the effectiveness of fun learning-based learning supported by audio-visual media in increasing students' interest in learning. The research method used is descriptive qualitative with observational approach. Data collection techniques involved observation, interviews and document analysis as sources of information. Data analysis was conducted inductively by identifying patterns and qualitative findings from observations and interviews. The results showed that the implementation of audio-visual assisted fun learning was effective in increasing students' interest in learning. The interactive and interesting learning process through the use of audio visual media is able to create a conducive classroom atmosphere and stimulate student interest. It was found that students showed a positive response to this learning method, and there was an increase in student participation and learning motivation. Based on the research results, it can be concluded that audio-visual assisted fun learning has a positive impact on students' interest in learning. The implication of this finding can be a foundation for the development of more innovative and interesting learning methods in order to improve the quality of education.

Keywords: Fun Learning, Audi Visual, Interest

PENDAHULUAN

Pendidikan, sebagai sebuah proses yang tak pernah berakhir, merupakan upaya bersama yang dilakukan oleh berbagai pihak, terutama sebagai tanggung jawab negara. Sejak awal peradaban manusia, pendidikan telah menjadi suatu aspek integral dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan kesadaran diri. Oleh karena itu, peran pendidikan menjadi sangat krusial dan tak terpisahkan dari kehidupan umat manusia (Indriani et al., 2024). Konsep pendidikan bukan hanya sekadar akuisisi pengetahuan semata, tetapi juga merupakan suatu usaha yang disengaja untuk meningkatkan pengetahuan, akhlak, serta membimbing manusia menuju cita-cita yang setinggi-tingginya.

Pendidikan, sebagai fondasi utama pembangunan sosial dan perkembangan individu, memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter, kepribadian, dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan (Kurniati & Rismawati, 2018). Dalam upaya untuk memenuhi tuntutan dan perubahan zaman, pengembangan sistem pendidikan harus terus berlangsung. Pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan semata, tetapi juga pada pembentukan karakter yang berkelanjutan. Dengan pemahaman ini, peningkatan kualitas pendidikan menjadi sebuah keharusan untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, beretika, dan mampu berkontribusi positif terhadap pembangunan bangsa. Dalam konteks ini, minat belajar menjadi elemen esensial yang turut memengaruhi proses pembelajaran peserta didik. Minat belajar, yang mencerminkan tingkat ketertarikan dan kemampuan siswa dalam

mengikuti pembelajaran, memiliki peran sentral dalam mencapai tujuan pembelajaran. Perspektif ini diakui oleh (Kurniati & Rismawati, 2018) dan (Anggraeni et al., 2021) yang menegaskan bahwa peserta didik dengan minat belajar tinggi cenderung meraih tujuan akademisnya dengan lebih efektif, sementara mereka yang memiliki minat belajar rendah mungkin mengalami kendala dalam mencapainya. Oleh karena itu, memahami dan mengelola minat belajar siswa menjadi aspek krusial dalam memastikan hasil belajar yang optimal dan berkelanjutan.

Hasil observasi lapangan menunjukkan adanya tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Siswa cenderung kurang aktif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran, terlihat dari rendahnya partisipasi mereka dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berinteraksi dengan materi pelajaran. Respons yang kurang positif terhadap metode pembelajaran yang diterapkan mungkin disebabkan oleh ketidakcocokan antara metode tersebut dengan preferensi atau kebutuhan siswa. Selain itu, observasi juga mencerminkan adanya peningkatan tingkat kebosanan siswa seiring berjalannya waktu dalam sesi pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa metode atau pendekatan yang diterapkan tidak efektif dalam mempertahankan minat siswa. Oleh karena itu, perlu adanya evaluasi mendalam terhadap metode pembelajaran yang digunakan untuk menemukan solusi yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Penerapan metode Fun Learning berbantuan media audio visual di SDN 6 Baubau menjadi strategi penting dalam merangsang minat belajar siswa. Guru kelas dan guru lainnya mengadopsi metode ini sebagai alternatif yang efektif ketika siswa mulai merasa bosan. Meskipun sebagian siswa mungkin menganggapnya sebagai hal yang biasa, banyak yang merasakan peningkatan semangat belajar mereka. Penerapan metode Fun Learning berbantuan media audio visual di SDN 6 Baubau merupakan inisiatif konkret untuk meningkatkan minat belajar anak-anak. Metode ini diterapkan dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang baik dan nyaman, sehingga dapat membangkitkan kemauan belajar bagi siswa. Berdasarkan pengalaman guru-guru di sekolah tersebut, metode Fun Learning berbantuan media audio visual telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan. Selain itu, di SDN 6 Baubau, metode Fun Learning berbantuan media audio visual dianggap sebagai solusi untuk mengatasi kebosanan siswa dalam proses belajar. Meskipun beberapa siswa mungkin merasa sepele, banyak yang mengungkapkan bahwa metode ini mampu meningkatkan semangat belajar mereka. Oleh karena itu, penerapan metode Fun Learning berbantuan media audio visual di SDN 6 Baubau dianggap sebagai langkah strategis dalam menciptakan lingkungan pembelajaran

yang lebih dinamis dan merangsang minat belajar siswa secara positif.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran merupakan alternatif yang dapat diambil untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat dianggap sebagai perantara yang bertujuan menyampaikan pesan dari sumber secara terencana, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Konsep media ini mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran, merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efisien (Satria & Egok, 2020). (Adzkiya & Suryaman, 2021) Dengan memanfaatkan media pembelajaran, penyampaian materi dapat disajikan secara lebih jelas dan menarik, memberikan kemudahan dalam pemahaman siswa. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan efektif dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh guru di dalam kelas. Sehingga, penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Salah satu opsi yang dapat diambil oleh pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat. Guru, sebagai agen pendidikan, dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia (Yusnawaty et al., 2023). Salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan adalah media audio visual, yang menggabungkan unsur gambar (visual) dan suara (audio). Menurut (Mayoli & Tamrin, 2024), media audio visual adalah media yang menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara simultan saat menyampaikan pesan atau informasi. Sementara menurut (Fridayanti et al., 2022), media audio visual adalah media yang dapat diakses melalui indra penglihatan dan pendengaran. Pemanfaatan media audio visual memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk memahami atau menafsirkan rangsangan yang diberikan, tetapi juga membantu mereka mengembangkan pengetahuan dengan menggunakan keterampilan kinestetik mereka. Dengan demikian, pemanfaatan media audio visual diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan dasar penelitian ini, peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam mengenai efektivitas dari Pembelajaran Berbasis Fun Learning Dengan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa. Pertanyaan mendasar yang muncul adalah apakah pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan media berbasis audio visual atau tidak. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk melakukan

penelitian dengan judul "Implementasi Pembelajaran Berbasis Fun Learning Dengan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar: Efektivitas Dan Minat Belajar Siswa".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif dan berlokasi di Kota Baubau, yang menggambarkan keadaan pembelajaran siswa SDN 6 Baubau kelas 6. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menguraikan atau mendeskripsikan keadaan yang diteliti, sesuai dengan konsep yang dijelaskan.

Sumber data penelitian ini dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara, dokumen pembelajaran dan observasi langsung di lokasi penelitian. Sementara itu, data sekunder mencakup catatan lapangan dan data yang ditemukan secara tidak terencana di SDN 6 Baubau. Pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, di mana teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang sesuai dengan standar. Uji kredibilitas data dilakukan melalui triangulasi sumber, yaitu dengan cara memeriksa kredibilitas data melalui beberapa sumber. Dengan demikian, penelitian ini secara keseluruhan menggambarkan pendekatan kualitatif deskriptif dalam mengumpulkan data lapangan mengenai proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi kunci untuk memaksimalkan efektivitas dan minat belajar siswa di Sekolah Dasar. Pada bagian ini peneliti akan membahas Implementasi Pembelajaran Berbasis Fun Learning dengan Media Audio Visual di Sekolah Dasar dengan fokus pada efektivitas dan minat belajar siswa, penelitian ini berusaha mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak positif pembelajaran.

1. Pembelajaran Fun Learning

Pertanyaan	ST	T	N	S	S
	S	S			S
Pembelajaran fun learning membuat pelajaran lebih menarik.	1	1	4	12	10
Termotivasi untuk belajar saat menggunakan metode fun learning.	1	2	3	14	8
Pembelajaran fun learning membuat proses belajar	1	2	5	11	9

menjadi lebih menyenangkan					
Gambar dan video yang digunakan dalam fun learning membantu memahami konsep dengan lebih baik	1	1	4	10	12
Interaksi dengan guru menjadi lebih menarik ketika pembelajaran menggunakan fun learning	-	2	5	10	11

Tabel 1. Respons Siswa Terhadap Pembelajaran Fun Learning

Berdasarkan Tabel 1. Di atas adalah 1) Mayoritas siswa (85.71%) setuju bahwa pembelajaran berbasis fun learning membuat pelajaran lebih menarik. Hasil ini menunjukkan adanya respons positif terhadap pendekatan pembelajaran yang menarik perhatian siswa. 2) Sebagian besar siswa (78.57%) merasa termotivasi untuk belajar saat menggunakan metode fun learning. 3) Mayoritas siswa (71.43%) menyatakan bahwa pembelajaran fun learning membuat proses belajar lebih menyenangkan. Hal ini menunjukkan adanya aspek positif dalam pengalaman belajar mereka. 4) Sebagian besar siswa (78.57%) setuju bahwa penggunaan gambar dan video dalam fun learning membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. 5) Mayoritas siswa (75%) menyatakan bahwa interaksi dengan guru menjadi lebih menarik ketika menggunakan fun learning. Ini menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa.

2. Keaktifan Siswa

Pertanyaan	TTS	TS	N	S	SS
Aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas.	-	1	2	10	15
Aktif dalam menjawab soal-soal di kelas.	-	2	3	11	12
Termotivasi untuk berbicara di depan kelas.	-	2	3	9	14
Berani menyampaikan pendapat atau ide.	-	1	4	10	13

Tabel 2. Angket Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat disimpulkan bahwa 1) 89.29% bahwa sebagian besar siswa merasa aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas selama penerapan pembelajaran berbasis fun learning. Ini menandakan bahwa metode tersebut efektif dalam merangsang partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi. 2) Sebagian besar siswa (75%) menyatakan bahwa mereka aktif dalam menjawab soal-soal di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran fun learning dapat mendorong siswa untuk

berpartisipasi aktif dalam interaksi kelas. 3) Mayoritas siswa (89.29%) merasa termotivasi untuk berbicara di depan kelas. Ini mencerminkan dampak positif metode fun learning terhadap motivasi siswa untuk berkomunikasi dan berpartisipasi aktif. 4) Sebagian besar siswa (75%) menyatakan bahwa mereka berani menyampaikan pendapat atau ide mereka. Hal ini menunjukkan bahwa metode fun learning dapat menciptakan lingkungan yang mendukung ekspresi diri dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

Pertanyaan	SST	TS	N	S	SS
Materi pembelajaran lebih menarik ketika menggunakan media audio visual.	-	1	8	8	18
Media audio visual membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.	-	-	2	10	16
Media audio visual membantu menjelaskan materi dengan lebih baik.	-	-	2	6	20
Termotivasi untuk belajar ketika media audio visual	-	-	2	11	15
Guru menggunakan media audio visual dalam memberikan materi.	-	-	1	7	20

Tabel 3. Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Membuat Materi Lebih Menarik

Berdasarkan table 3 diatas adalah 1) Mayoritas siswa (85.71%) setuju bahwa penggunaan media audio visual membuat materi pembelajaran lebih menarik. Ini menunjukkan adanya pandangan positif terhadap efektivitas media tersebut dalam meningkatkan daya tarik materi. 2) Sebagian besar siswa (85.71%) merasa bahwa media audio visual membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini mencerminkan respons positif terhadap penggunaan teknologi dalam meningkatkan pengalaman belajar. 3) Mayoritas siswa (92.86%) menyatakan bahwa media audio visual membantu menjelaskan materi dengan lebih baik. Ini menunjukkan efektivitas media tersebut dalam mendukung pemahaman konsep. 4) Sebagian besar siswa (85.71%) merasa termotivasi untuk belajar ketika media audio visual digunakan. Hal ini menunjukkan dampak positif media tersebut terhadap motivasi belajar siswa. 5) Mayoritas siswa (92.86%) menyatakan bahwa guru menggunakan media audio visual dalam memberikan materi. Ini menunjukkan tingkat penerimaan dan pemanfaatan

media oleh guru dalam proses pembelajaran.

4. Interaksi Dalam Pembelajaran

Pertanyaan	STS	TS	N	S	ST
Guru aktif berkomunikasi dengan siswa selama pembelajaran	-	1	2	10	15
Merasa nyaman bertanya atau menyampaikan pendapat kepada guru	-	1	2	11	14
Siswa merasa didengarkan dan dipahami oleh guru	-	-	2	10	16
Guru menggunakan media audio visual untuk menjelaskan materi dengan lebih baik.	-	-	2	8	18
Secara keseluruhan, saya melihat peningkatan interaksi positif antara guru dan siswa.	-	-	2	9	17

Tabel 4. Angket Peningkatan Interaksi Guru-Siswa

Berdasarkan Tabel 4 di atas adalah 1) 89.29% dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa merasa guru aktif berkomunikasi selama pembelajaran. Hal ini menandakan adanya peningkatan dalam interaksi komunikatif antara guru dan siswa. 2) Mayoritas siswa (85.71%) merasa nyaman untuk bertanya atau menyampaikan pendapat kepada guru. Ini menunjukkan bahwa terdapat lingkungan pembelajaran yang mendukung ekspresi diri siswa. 3) 89.29%, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa merasa didengarkan dan dipahami oleh guru. Ini mencerminkan peningkatan interaksi empati antara guru dan siswa. 4) Mayoritas siswa (92.86%) menyatakan bahwa guru menggunakan media audio visual untuk menjelaskan materi dengan lebih baik. Ini menunjukkan penerimaan positif terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. 5) 85.71%, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa melihat adanya peningkatan interaksi positif antara guru dan siswa secara keseluruhan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan pembelajaran berbasis fun learning. Dengan persentase yang tinggi pada berbagai aspek, dapat disimpulkan bahwa metode

ini efektif dalam merangsang minat belajar, meningkatkan motivasi, serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Metode fun learning efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, motivasi untuk berbicara di depan kelas, dan keberanian menyampaikan pendapat atau ide. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis fun learning dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang partisipasi dan keterlibatan siswa secara positif.

Penggunaan media berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, menyenangkan, dan mendukung pemahaman materi secara lebih baik. Hal ini memberikan dukungan terhadap efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Selain ini metode berhasil meningkatkan komunikasi, keterlibatan, dan pemahaman antara guru dan siswa dalam konteks pembelajaran. Ini menandakan efektivitas pembelajaran berbasis fun learning dalam meningkatkan interaksi di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Implementasi Pembelajaran Berbasis Fun Learning dengan Media Audio Visual di Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran inovatif ini memiliki dampak positif terhadap efektivitas dan minat belajar siswa. Pembelajaran berbasis fun learning berhasil menciptakan lingkungan yang menarik perhatian siswa, merangsang partisipasi aktif, dan meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa fun learning berhasil meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa merespon secara positif terhadap partisipasi aktif dalam diskusi kelas, menjawab soal-soal, berbicara di depan kelas, dan menyampaikan pendapat atau ide. Hal ini menandakan bahwa fun learning dapat memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran juga terbukti efektif. Siswa mengakui bahwa materi pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan dengan penggunaan media audio visual. Media ini juga membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, memotivasi mereka untuk belajar, dan digunakan secara efektif oleh guru dalam penyampaian materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan

Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>

- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- Indriani, A., Hasanah, I., Yasin, F. A., & Buchori, M. A. M. (2024). *Peran Sentral Mu ' allim : Membimbing Generasi Beriman Dalam Pendidikan Islam*. 2(1).
- Kurniati, A., & Rismawati, M. (2018). Konsep Pendidikan Karakter Menurut Pemikiran Yb. Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Pekan*, 3(2), 107–117.
- Mayoli, E., & Tamrin, M. I. (2024). Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Pai Di Sdn 27 Ladang Hutan. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 100–105.
- Satria, T. G., & Egok, A. S. (2020). Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 13–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.382>
- Yusnawaty, Y., Imamah, Y. H., & Mashar, A. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Agama Islam Kelas Vi Di Sekolah Dasar Negeri 1 Canggü Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2022 / 2023. *Manajemen Dan Pendidikan*, 02(02), 466.