

Penggunaan Metode *Fun Learning* Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas I SDN 24 Kramat Jati

Ajeng Tina Mulyana
ajengtinamulyana28@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan pemikiran manusia dalam memahami makna pendidikan terus mengalami perubahan seiring waktu. Pendidikan dipandang sebagai upaya sadar akan transmisi budaya generasi ke generasi berikutnya.. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SDN 24 Kramat Jati, melalui penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data dalam bentuk pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Belajar merupakan proses individu dalam mengubah perilaku, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai positif. Namun, tidak semua individu memiliki minat dan keseriusan dalam belajar, yang salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang monoton serta pengaruh lingkungan. Lingkungan belajar yang baik akan sangat mendukung proses pembelajaran, sedangkan lingkungan yang kurang kondusif dapat menghambat minat belajar anak.

Kata Kunci: Efektivitas Metode Pembelajaran Menarik, Meningkatkan membaca Siswa.

Abstract

The development of human thought in understanding the meaning of education continues to change over time. Education is seen as a conscious effort to pass on culture from one generation to the next. This research aims to improve the reading ability of first-grade students of SDN 24 Kramat Jati, through the application of fun learning methods. This research uses a qualitative approach with data collection techniques in the form of observation, interviews and documentation. Learning is an individual process in changing behavior, both in terms of knowledge, skills, attitudes and positive values. However, not all individuals have an interest and seriousness in learning, one of the causes is monotonous learning methods and environmental influences. A good learning environment will greatly support the learning process, while a less conducive environment can hinder children's interest in learning.

Keywords: *Effectiveness of Fun Learning Method, Improve Students' reading.*

PENDAHULUAN

Membaca merupakan kegiatan yang banyak memberikan manfaat untuk kita. Perkembangan teknologi merupakan salah satu akibat dari ilmu pengetahuan yang diperoleh lewat membaca. Sayangnya, kemajuan teknologi tidak selalu membawa dampak positif, terutama untuk siswa.

Banyaknya bahan bacaan yang tersebar di media sosial kerap bersifat provokatif, dan bisa berdampak negative apabila tidak disikapi secara bijak. Di sisi lain, kemajuan teknologi juga mempermudah masyarakat untuk memperoleh informasi melalui berbagai bentuk bacaan, baik dalam bentuk cetak maupun elektronik, sehingga turut memperluas wawasan dalam berbagai bidang. Dalam konteks pembelajaran di kelas, bacaan memiliki fungsi yang lebih terfokus pada materi pelajaran. Namun, pernyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya memiliki sedikit referensi sedikit buku dan minat mereka terhadap buku Pelajaran pun masih rendah. Dalam kondisi ini, peran guru sangat penting untuk mendorong dan membimbing siswa agar mampu mengembangkan kemampuan membaca mereka.

Membaca adalah salah satu keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa untuk dapat berpartisipasi secara aktif dalam seluruh proses pendidikan. Membaca bukan sekadar mengeja atau melafalkan tulisan, melainkan juga melibatkan kemampuan berfikir, aspek visual, psikolinguistik, hingga kesadaran meta kognitif. Keterampilan membaca tidak hanya mendukung pembelajaran di kelas, tetapi juga menjadi kunci dalam membentuk kebiasaan positif di kalangan pelajar. Menurut Anjani et al. (2019), membaca sangat penting dalam membentuk kebiasaan membaca siswa, sedangkan Shintiana (2023) menekankan bahwa hampir semua aktifitas Pendidikan berkaitan erat dengan kegiatan membaca. Riati (2021) pun menjelaskan bahwa membaca mencakup lebih dari sekedar aktifitas visual. Ia adalah proses kompleks yang melibatkan pemahaman mendalam. Wulan dalam Arifah (2021) menambahkan bahwa membaca merupakan kebutuhan dasar di era modern karena penyebaran informasi umumnya di sampaikan secara tertulis. Untuk meningkatkan keterampilan membaca, siswa perlu banyak berlatih dan menemukan metode membaca yang tepat. Beberapa hal yang sebaiknya dihindari disaat agar mencapai kecepatan dan pemahaman yang optimal termasuk: suara, gerakan bibir, gerakan kepala, menunjuk dengan jari atau alat tulis, regresi, dan membaca kata demi kata (Harianto, 2020). Selain menambah pengetahuan, Tujuan utama membaca adalah untuk mendapatkan informasi dan memahami isi teks secara mendalam (Ariangga, 2022).

METODE PENELITIAN

Peneliti memakai bermacam metode pengajaran yang mengaitkan permainan, cerita bergambar, serta kegiatan interaktif yang lain, dengan tujuan utama tingkatan keahlian membaca siswa. Subjek riset ini merupakan keahlian membaca siswa kelas I. Proses riset dilaksanakan dalam Sebagian siklus yang meliputi tahapan perencanaan, penerapan, observasi, aksi, serta refleksi yang dicoba berulang-ulang. Tiap siklus terdiri dari 4 sesi: Pada siklus awal, periset mempraktikkan tata cara pendidikan yang menyenangkan, lewat kegiatan semacam permainan kata, membaca cerita dalam kelompok, dan pemakaian media visual buat menunjang pendidikan.

Sehabis siklus awal, periset melaksanakan observasi serta refleksi buat memacarkan hasil yang sudah dicapai, dan merancang revisi yang hendak diterapkan pada siklus kedua. Pada siklus kedua, periset melaksanakan revisi bersumber pada hasil refleksi. Informasi riset dikumpulkan lewat uji keahlian membaca yang dicoba saat sebelum serta sehabis tiap siklus, dan lewat observasi sepanjang proses pendidikan. Kualitatif diperoleh lewat observasi, wawancara, serta dokumentasi. Hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi tersebut setelah itu dianalisis secara kualitatif buat menggambarkan pertumbuhan keahlian membaca siswa serta mengenali faktor-faktor yang menunjang ataupun membatasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Kegiatan ini di laksanakan kepada siswa sebagai bagian dari penguatan literasi di tingkat pendidikan dasar. Hasil observasi dan dokumentasi selama program berlangsung menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan membaca. Anak-anak yang sebelumnya menunjukkan ketertarikan rendah terhadap aktivitas membaca kini tampak antusias saat mengikuti kegiatan literasi. Mereka mulai menunjukkan rasa ingin tahu bacaan, aktif mamilih buku-buku yang sesuai dengan minat mereka, serta tidak ragu untuk bertanya atau berbagi cerita dari buku yang telah dibaca. Peningkatan ini terjadi secara konsisten pada sebagian besar peserta dan keberhasilan tersebut tidak lepas dari pendekatan Fun Learning yang digunakan. Strategi seperti membaca sambil bermain peran, membaca berpasangan, kuis literasi, pembuatan buku mini, serta sesi mendengarkan cerita dengan alat bantu visual dan audio mampu menarik perhatian anak-anak dan membuat mereka merasa bahwa membaca adalah kegiatan yang menyenangkan, bukan beban. Lebih dari itu, siswa menunjukkan perkembangan dalam aspek afektif, yaitu tumbuhnya rasa percaya diri saat membaca di depan kelas, meningkatnya partisipasi dalam diskusi kelompok, serta kemampuan bekerja sama

dalam menyelesaikan tugas-tugas literasi. Pembelajaran tidak lagi berfokus pada guru, tetapi juga kolaboratif dan partisipatif, dimana siswa menjadi subjek aktif dalam proses belajar.

Dalam aspek kognitif, kemampuan mengenali huruf, menyusun kata, membaca kalimat sederhana, serta menulis cerita pendek meningkat secara signifikan. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan mengenali huruf, kini sudah mampu membaca dengan intonasi yang tepat. Lingkungan belajar yang kondusif turut berkontribusi terhadap keberhasilan program. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong eksplorasi, memberi dukungan emosional dan menciptakan ruang aman untuk berekspresi. Fasilitas pendukung seperti buku cerita bergambar, media pembelajaran interaktif dan alat peraga literasi sangat membantu dalam mempertahankan perhatian siswa. Selain faktor internal sekolah, keberhasilan program ini juga didukung oleh keterlibatan orang tua dan lingkungan sekitar. Melalui komunikasi yang rutin dan kegiatan literasi berbasis rumah, orang tua ikut mendampingi anak-anak dalam proses membaca di rumah. Kolaborasi ini semakin memperkuat motivasi siswa dan memperpanjang dampak positif program diluar lingkungan sekolah. Program ini sekaligus menjadi bukti bahwa pendekatan yang menyenangkan dan tidak monoton justru lebih efektif dalam menjangkau anak-anak. Pendekatan Fun Learning tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan. Anak-anak belajar tanpa merasa terpaksa dan mereka membawa semangat belajar itu ke rumah dan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan metode Fun Learning terbukti efektif dalam meningkatkan minat bacaan anak dan sekaligus memperkuat keterampilan literasi dasar lainnya. Temuan ini memperkuat pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya pada jenjang pendidikan dasar, yang dimana pembentukan karakter dan kecintaan terhadap belajar harus dimulai sejak dini. Program ini diharapkan dapat di replikasi disekolah-sekolah lainnya dengan penyesuaian karakteristik peserta didik dan sumber daya yang tersedia, sehingga tujuan peningkatan kualitas literasi anak Indonesia dapat tercapai secara merata.

Proses penelitian diuji dalam 1 siklus 2 Pertemuan yang dibentuk dari 4 tahapan; 1. Perencanaan, 2. Penerapan, 3. Aksi, dan 4. Refleksi.

1. Prasiklus

Prasiklus lewat observasi pendidikan yang sudah dituntaskan dengan menganalisis hasil ulangan siswa setiap hari yang sangat signifikan. Sehingga ditemui pemecahan pemecahan permasalahan dalam memperbaiki pendidikan yang disusun periset secara universal selaku berikut:

- a. Menetapkan rencana penerapan pendidikan (RPP) bersumber pada kemendikbud Nomor. 22 Tahun 2016 serta tujuan revisi pendidikan.

- b. Merancang lembar observasi serta mengantarkan modul tindak lanjut.
- c. Menyusun aktivitas termasuk pemilihan dokumen yang relevan untuk revisi, memastikan langkah pendidikan, memilah tata cara pendidikan yang cocok, memilih alat peraga yang cocok pada modul pelajaran, serta menyusun soal pre test serta post test buat menggapai tujuan revisi.

2. Siklus pertemuan I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan Siklus 1, peneliti dan guru melakukan persiapan yang matang untuk memastikan penerapan metode Fun Learning dapat berjalan dengan baik. Adapun Langkah-langkah yang harus dilakukan termasuk:

- 1) Penentuan Tujuan Pembelajaran: Tujuan utama Siklus 1 adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, terutama dalam hal kelancaran membaca, pemahaman teks, dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.
- 2) Penyusunan Rencana Pembelajaran: Guru merencanakan berbagai kegiatan yang akan dilakukan, seperti: Permainan Kata, bacaan Bergambar Diskusi Kelompok. Pemilihan Media Pembelajaran. Persiapan Instrumen Penilaian Lembar Observasi. Angket Tes Pemahaman Teks. Pengelompokan Siswa :

b. Tahap pelaksanaan

Pada sesi penerapan dalam siklus I dilaksanakan sepanjang 2 kali pertemuan ialah 10 serta 11 Juli 2024 hingga dengan berakhir. yang dilaksanakan bersumber pada RPP yang sudah disusun. Bersumber pada RPP tersebut penerapan pada seluruh pertemuan ialah pendahuluan, aktivitas inti, serta penutup

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan awal berlangsung pada 10 Juli 2024, penanda yang diharapkan tercapai pada pertemuan ini merupakan menyusun kata cocok dengan ketentuan pada bacaan yang hendak dibaca. Saat sebelum mengawali pendidikan pada pendahuluan guru memimpin doa, mengecek kedatangan, guru mengaitkan modul pendidikan lebih dahulu dengan pendidikan saat ini dengan kehidupan siswa, guru mengantarkan tujuan pendidikan hari ini, guru mengajak siswa untuk “ice breaking” berikutnya aktivitas inti, guru menunjukkan gambar-gambar serta meminta siswa mengatakan perkata yang cocok, guru memakai kartu kata buat memperkenalkan kosakata baru, sehabis itu siswa dipecah menjadi kelompok kecil,

tiap kelompok diberikan kartu kata yang wajib mereka susun jadi kalimat sederhana. Guru membagikan uraian menimpa metode permainan yang dicoba serta segala siswa mengikutinya secara berurutan. Selanjutnya kegiatan penutup guru membantu siswa memberikan kesimpulan terkait pembelajaran hari ini. Selanjutnya, guru mengajak siswa untuk ice breaking sebelum pulang. guru mengajak berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua berlangsung pada 11 Juli 2024, penanda yang diharapkan tercapai pada pertemuan ini merupakan huruf kapital cocok dengan ketentuan pada bacaan yang hendak dibaca. Saat sebelum pendidikan diawali pada pendahuluan siswa yang dipimpin oleh guru untuk mengarahkan doa. Sedangkan, guru mengaitkan modul pendidikan terlebih dahulu pendidikan saat ini dengan kehidupan siswa, guru mengantarkan tujuan pendidikan hari ini, guru mengajak siswa untuk “ice breaking”. Selanjutnya kegiatan inti, guru menjelaskan penggunaan huruf kapital dengan memberikan contoh dipapan tulis, guru menampilkan media gambar atau kartu yang menunjukkan contoh huruf kapital, sehabis pendidikan berakhir guru mengajak siswa melaksanakan aktivitas Fun Learning ialah pembelajaran menyenangkan. Guru membagikan uraian menimpa metode permainan yang hendak dicoba oleh segala siswa secara teratur. Aktivitas penutup, guru menolong siswa membagikan kesimpulan terkait pembelajaran hari ini, berikutnya, guru mengajak siswa untuk ice breaking terlebih dahulu. Setelah itu, guru mengajak berdoa bersama sebelum mengakhiri Pembelajaran.

c. Pengamatan (Observasi)

Hasil observasi kemampuan membaca siswa menunjukkan peningkatan signifikan setelah penerapan metode Fun Learning. Siswa menunjukkan kemajuan dalam berbagai aspek, mencerminkan efektivitas metode ini dalam meningkatkan keterlibatan dan kemampuan membaca mereka. Pada siklus I, siswa menunjukkan kesungguhan yang cukup, tetapi masih perlu meningkatkan fokus. Namun, pada siklus II, mereka menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, dengan peningkatan antusiasme dalam membaca buku pelajaran. Partisipasi siswa dalam bertanya kepada guru juga meningkat, sehingga mencerminkan rasa percaya diri yang lebih besar.

Kemampuan pelafalan saat membaca cerita menunjukkan kemajuan, dan partisipasi dalam kegiatan Fun Literacy sangat menonjol, membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Kemampuan menyimak penjelasan guru juga meningkat, meskipun kemampuan menceritakan kembali isi bacaan tidak berubah, siswa sudah berada pada tingkat yang baik. Respon siswa terhadap pertanyaan guru meningkat, dan pemahaman serta kemampuan menyimpulkan isi bacaan juga menunjukkan perbaikan. Rasa senang siswa terhadap kegiatan Fun Literacy meningkat, menandakan mereka menikmati proses belajar. Secara keseluruhan, metode Fun Learning terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, membuat mereka lebih aktif, percaya diri, dan berhasil dalam pembelajaran.

d. Refleksi

Sepanjang penerapan siklus I pada hari awal, siswa nampak sedih hati serta kurang menguasai instruksi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, guru mencoba menghubungkan siswa dalam proses pendidikan dengan memotivasi mereka serta menghasilkan atmosfer yang lebih menyenangkan lewat permainan. Para siswa menghadapi kesusahan dalam menguasai pelajaran yang telah diajarkan serta belum terbiasa dengan metode permainan yang diterapkan oleh guru. Dampaknya, mereka merasa sulit untuk menguasai permainan, sehingga mereka kurang antusias dalam kegiatan.

KESIMPULAN

Penggunaan metode Fun Learning terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca anak. Minimnya fokus dan pemahaman siswa terhadap pelajaran sebelumnya menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran. Banyak siswa cenderung terburu-buru dalam menjalankan tugas dan kurang mencermati soal, serta tidak terbiasa dengan metode pembelajaran yang diterapkan, sehingga partisipasi mereka cenderung rendah. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, siswa menjadi lebih tertarik, aktif, serta antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Program ini memberikan dampak positif yang signifikan, tidak hanya terhadap kemampuan akademik seperti membaca, menulis dan berhitung, tetapi juga terhadap sikap dan motivasi belajar siswa. Lingkungan belajar yang mendukung dan menyenangkan turut mendorong peningkatan hasil belajar. meskipun masih ada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), penerapan metode Fun Learning mampu menciptakan suasana yang kondusif

dan memotivasi siswa untuk berkembang. Oleh karena itu, penting bagi para guru untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan agar semua siswa dapat mencapai keberhasilan dalam keterampilan membaca.

DAFTAR REFERENSI

- Child, S. o. (n.d.). *Manfaat Dari Sekolah Dasar Metode Fun Learning*. Retrieved from School of Child: <https://schoolofchild.sch.id/manfaat-dari-sekolah-dasar-metode-fun-learning/>
- Elviana Dwi Safitr, Oksha Trisia Octavia, Erlangga Prasetyo, & Rita Fen. (2024). PENERAPAN PENGUATAN LITERASI DALAM PEMBELAJARAN AMANCALISTUNG PADA PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 342-348.
- Fadillah, I. N., & Dini, K. (2021). DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI STRATEGI BARU MENINGKATKAN MINAT. *Journal of Education Science*, 83-97.
- M. Hablul Fahr, & Ismail Saleh Nasution. (2025). Penerapan Metode Fun Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa di Sanggar Belajar Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 521-529.
- Ritonga, F. U., & Shahiba, S. (2022). Metode “Fun Learning” Untuk Meningkatkan Minat Belajar Serta Kepercayaan Diri Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora*, 6-11.
- Triana, A., Ritonga, F. U., & Asneli, E. (2023). Membangun Rasa Semangat kepada Anak Panti agar Lebih Meningkatkan. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 7-11.
- Wirahyuni, K. (2017). MENINGKATKAN MINAT BACA MELALUI PERMAINAN TEKA TEKI SILANG DAN ‘BALSEM PLANG’. *Acarya Pustaka*, 1-10.

