



## Keefektifan Metode *Fun Learning* Terhadap Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Tema Cuaca Kelas III SD Negeri Palebon 03 Semarang

Rizka Putri Sabrina<sup>1\*</sup>, Ferina Agustini<sup>2</sup>, Asep Ardiyanto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [rizkaputrisabrina99@gmail.com](mailto:rizkaputrisabrina99@gmail.com)

<sup>2</sup>PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [ferinaagustini@gmail.com](mailto:ferinaagustini@gmail.com)

<sup>3</sup>PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [Asepardiyanto@gmail.com](mailto:Asepardiyanto@gmail.com)

---

**Abstract.** *During this pandemic, learning is less effective, moreover, more students are bored by doing online learning at home. Learning is experiencing a revolution in meaning from just receiving to experiencing, so that teaching activities that were previously giving become inviting. The goal to be achieved in this study is to determine the effectiveness of the fun learning method on the formation of the discipline character tema cuaca class III at SD Negeri Palebon 03 Semarang. This type of research is quantitative research in the form of a One-shot case study design. Sources of data in this study obtained through interviews, questionnaires, and documentation. The results of this study are based on a preliminary study of observations and interviews of teachers carrying out learning using only conventional and monotonous methods. Based on the results of this study, it can be conveyed that the fun learning method can be applied in the learning process and makes the level of student discipline character increase.*

**Keywords:** *Character Discipline; Effective; Fun Learning.*

**Abstrak.** *Selama masa pandemi ini pembelajaran kurang efektif terlebih banyak siswa yang bosan dengan melakukan pembelajaran daring di rumah. Belajar mengalami revolusi makna dari hanya sekedar menerima menjadi mengalami, sehingga aktivitas mengajar yang tadinya memberi menjadi mengajak. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan metode fun learning terhadap pembentukan karakter disiplin siswa tema cuaca kelas III SD Negeri Palebon 03 Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk design One-shot case study. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini berdasarkan studi pendahuluan observasi dan wawancara guru melaksanakan pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional dan monoton. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disampaikan bahwa metode fun learning dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dan membuat tingkat karakter disiplin siswa meningkat.*

**Kata Kunci:** *Karakter Disiplin; Keefektifan; Metode Fun Learning.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Pendidikan juga merupakan sarana mengembangkan potensi diri dan ketrampilan peserta didik melalui proses pembelajaran sebagai bekal bagi dirinya menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Undang-undang No. 20 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional secara tegas menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Adanya berbagai sumber belajar seperti metode-metode pembelajaran yang ada mengajak para guru supaya *open minded* (membuka diri) terhadap perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat perkembangannya terhadap kondisi tersebut, sudah tidak zaman lagi guru mengajar cuman hanya menggunakan metode ceramah saja, guru bisa memodifikasi metode-metode yang sudah kekinian agar peserta didik lebih semangat dan giat untuk mengikuti pembelajaran yang ada (Nurtiani, 2017: 2). Menurut Syahrul (2016: 65) metode *fun learning* adalah cara belajar mengasyikan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi siswa dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar. Penerapan metode ini merupakan penerapan kombinasi dari *Quantum learning* dan *Quantum games*. Penerapan metode ini dapat membantu siswa menikmati pelajaran dengan memandang siswa sebagai manusia seutuhnya, bukan sebagai patung yang hanya mendengarkan materi yang diberikan guru saja.

Menurut penelitian Layinah (2017: 2) Metode ini memudahkan guru atau pengembang kurikulum untuk memperbaiki proses pembelajaran, yaitu dengan memecah proses ke dalam langkah-langkah atau tahapan-tahapan secara terperinci yang memuat instruksi hidup. Pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup bila proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian yang dilakukan Nurfitriana (2016: 75) menyampaikan bahwa dari hasil penelitian yang diperolehnya mengenai minat belajar peserta didik, dengan menggunakan metode *fun learning* dapat di jadikan salah satu alternatif pembelajaran yang di gunakan untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Peningkatan minat belajar terjadi karena pada pelajaran dengan menggunakan metode fun learning peserta didik dituntut untuk berpikir secara mandiri.

Tantangan kognitif bisa dipilah melalui beragam metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, salah satunya dengan menggunakan metode fun learning yaitu sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan tercipta makna pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik (Daniel, 2012: 36) sehingga peserta didik berada dalam kondisi yang menyenangkan, tahan, dan sigap dalam menghadapi beragam bentuk tantangan yang ada. Kelas yang menyenangkan kuncinya ada pada guru, karena guru adalah sutradara sekaligus aktor. Dapat diibaratkan guru yang harus menentukan apakah kelas menjadi horor atau cerita petualangan yang mengasyikan menurut Farida (2012: 93-113).

Pendidikan karakter merupakan penciptaan lingkungan sekolah yang membantu peserta didik dalam perkembangan etika, tanggung jawab melalui model, dan pengajaran karakter yang baik melalui nilai-nilai universal (Santika, 2020: 9-10). Dalam konteks pendidikan karakter peran guru sangat penting sebagai sosok yang diidamkan, serta menjadi sumber inspirasi dan motivasi. Sikap dan perilaku guru akan sangat membekas dalam diri seorang peserta didik sehingga karakter, ucapan kepribadian guru menjadi cermin peserta didik. Kedisiplinan adalah modal utama untuk meraih keberhasilan, dengan disiplin seseorang akan terbiasa dengan hal-hal yang membuat dirinya bisa berkembang, mengerjakan sesuatu dengan tepat pada waktunya dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Karakter kita dapat terbentuk dari kebiasaan kita. Kebiasaan kita saat anak-anak biasanya bertahan sampai masa remaja. Orang tua sangat berperan penting dan bisa mempengaruhi baik atau buruk, pembentukan kebiasaan anak-anak mereka (Lickona, 2012: 50). Jadi, pembentukan karakter merupakan hasil usaha dalam mendidik dan melatih dengan sungguh terhadap berbagai potensi yang terdapat dalam diri manusia.

Seiring dengan proses peningkatan kualitas pembelajaran yang mengutamakan nilai karakter dalam kurikulum 2013, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan kreativitas mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menalar, mencipta, dan mengkomunikasikan (Saputra, 2014: 27). Tujuan pengembangan pendidikan karakter melalui pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan di sekolah dasar adalah menyemaikan nilai-nilai karakter positif siswa SD secara terintegrasi dalam pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif, dan partisipatif, Kemendikbud dalam Hakam (Saputra, 2014: 27). Menurut Hasbullah (2010: 121) berpendapat bahwa siswa sebagai peserta didik merupakan salah satu input yang ikut menentukan keberhasilan proses pendidikan. Dalam proses berkembang siswa membutuhkan bantuan yang sifat dan contohnya tidak ditentukan oleh guru tetapi oleh anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu-individu yang lain.

Tu'u (2004: 35) berpendapat bahwa "Disiplin merupakan kesadaran diri yang muncul dari batin terdalam untuk mengikuti dan menaati peraturan-peraturan, nilai-nilai, dan hukum yang berlaku dalam satu lingkungan tertentu. Kesadaran itu antara lain, kalau dirinya berdisiplin baik maka akan memberi dampak yang baik bagi keberhasilan dirinya pada masa depannya". Menurut Ali (2011: 173) disiplin adalah suatu keadaan dimana berada dalam keadaan tertib, teratur, dan semestinya, serta tidak ada suatu pelanggaran baik secara langsung atau tidak langsung. Disiplin siswa merupakan sikap yang harus wajib diterapkan oleh siswa.

Berdasarkan uraian tersebut salah satu alternatif yang bisa dipilih dalam rangka menghasilkan permasalahan yang berkualitas menggunakan metode *fun learning* untuk meningkatkan karakter disiplin siswa selama masa pandemi. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas III A dan kelas kelas III B di SD N Palebon 03 Semarang bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik kelas III di SDN Palebon 03 Semarang terdapat beberapa kekurangan kedisiplinan dalam pengumpulan tugas secara daring ke dalam google classroom. Hal tersebut membuat guru menjadi bingung bagaimana cara supaya peserta didik rajin mengumpulkan tugas sesuai dengan deadline tanggal yang sudah diumumkan.

Dalam proses pembelajaran peserta didik di kelas III adanya kegiatan pembiasaan dimana guru membuat pembiasaan PPK dengan sebelum pembelajaran dimulai adanya pembiasaan presensi siswa dengan cara memfoto sarapan pagi yang sudah disiapkan dan hal tersebut dapat membuat peserta didik lebih semangat belajar dan dapat membentuk karakter peserta didik yang disiplin untuk mengumpulkan tugas. Metode yang digunakan guru kelas III sudah sangat variatif sekali dengan adanya pembiasaan setiap pagi hari. Namun masih banyak peserta didik yang juga telat untuk presensi maupun mengumpulkan tugas. Hal tersebut menjadi faktor kurangnya karakter kedisiplinan untuk mengumpulkan tugas di SD N Palebon 03 Semarang.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri Palebon 03 Semarang. Tepatnya di Jl. Brigjen Sudiarto No. 330, Palebon, Kec. Pedurungan, Kota Semarang. Peneliti memilih tempat di SD Negeri Palebon 03 Semarang, dikarenakan permasalahan dalam penelitian ini ada di SD ini. Waktu Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Seperti yang dijelaskan dalam Sugiyono (2010: 11) bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu. Adapun, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengungkapkan dampak yang ditimbulkan dari suatu perlakuan (*treatment*), yaitu pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan pada kelas 3 dalam tema 5 cuaca sub tema 1 keadaan cuaca pembelajaran 1 dan 2 melalui penerapan metode *fun learning*.

Metode eksperimen yang dilakukan pada penelitian ini dikategorikan sebagai eksperimen yang *pre-experimental design* dengan bentuk desain *One-Shot Case Study*. Menurut Sugiyono (2015: 74) penelitian *pre-experimental design* yaitu adanya variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap

terbentuknya variabel dependen. Hal ini terjadi karena tidak adanya variabel control dan sampel tidak dipilih secara random. Pada desain ini adanya suatu treatment atau perlakuan yang diobservasi hasilnya (Sugiyono, 2015: 74). Paradigma dalam desain penelitian *One-shot case study* dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X: Metode *Fun Learning*

O: Karakter Disiplin Siswa

Tujuan dari penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen ini adalah untuk mengetahui dan menyelidiki ada tidaknya pengaruh dan hubungan sebab akibat suatu metode mengajar yang dilakukan atau yang diujikan oleh peneliti dengan cara memberikan treatment/perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek itu sendiri (Sugiyono, 2011: 80). Penelitian ini yang menjadi subyek adalah SD N Palebon 03 Semarang. Dalam penelitian ini populasi adalah seluruh siswa kelas IIIA tahun ajaran 2020/2021. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili) (Sugiyono, 2011: 81). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III A berjumlah 28 siswa yang terdapat di SD N Palebon 03 Semarang. Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2011: 81). Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling purposive*. Teknik sampling *purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Teknik pengumpulan data meliputi: non tes yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik perhitungan menggunakan Teknik persyaratan analisis data meliputi: Uji validitas, Uji reliabilitas. Sedangkan Teknik analisis data akhir menggunakan uji persyaratan analisis. Data dari angket dalam penelitian ini merupakan kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif persentase dengan langkah-langkah berikut:

- Menghitung nilai responden dari masing-masing aspek atau sub variable
- Merekap nilai
- Menghitung rata-rata
- Menghitung persentase dengan rumus

Untuk menentukan kategori atau jenis deskriptif persentase yang diperoleh masing-masing indikator dalam variabel dan perhitungan deskriptif persentase kemudian ditafsirkan kedalam kalimat.

- Cara menentukan tingkat kriteria adalah sebagai berikut :
- Menentukan angka persentase tertinggi
- Menentukan angka persentase terendah
- Rentang Persentase =  $100\% - 25\% = 75\%$
- Kategori = 2
- Interval kelas Persentase =  $\frac{75\%}{2} = 37,5\%$
- Range Standar =  $100\% - 37,5\% = 62,5\%$

Kriteria Obyektifnya:

Efektif: Jika persentase total jawaban responden memiliki nilai  $\geq 62,5\%$  Tidak efektif : Jika persentase total jawaban responden memiliki nilai  $\leq 62,5\%$  dengan analisis deskriptif persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

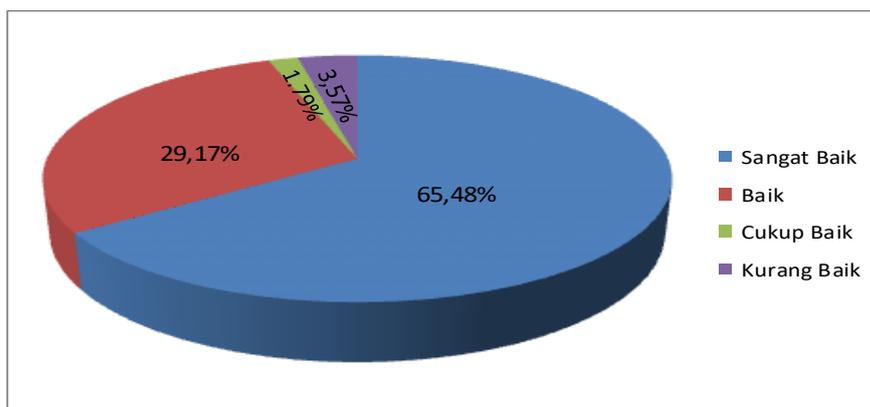
Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data berupa angket disiplin siswa dengan menerapkan metode *fun learning* kepada siswa untuk memperoleh pembentukan karakter disiplin siswa dalam pembelajaran. Untuk memilih butir pernyataan angket yang akan dijadikan instrumen penelitian, maka diperlukan uji coba instrumen. Dari 30 butir pernyataan diperoleh 24 butir pernyataan yang valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29 dan 6 butir pernyataan tidak valid yaitu nomor 9, 10, 12, 17, 28, 30. Penelitian dilakukan langsung oleh peneliti yang bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui keefektifan metode *fun learning* terhadap pembentukan karakter disiplin siswa kelas III SD Negeri Palebon 03 Semarang dengan harapan adanya metode *fun learning* dapat meningkatkan pembentukan karakter disiplin siswa menjadi lebih baik di masa pandemi ini. Poin ini membahas mengenai hasil dari semua yang sudah mengisi angket setelah diberikan perlakuan yaitu menggunakan metode *fun learning*. Berikut analisis deskriptifnya:

**Tabel 3.1** Metode Fun Learning Terhadap Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Kelas III.

Interval	Kriteria	Total Skor	Persentase
81,25% - 100%	Sangat Baik	110	65,48%
62,5% - 81,24%	Baik	49	29,17%
43,75% - 62,4%	Cukup Baik	3	1,79%
25% - 43,74%	Kurang Baik	6	3,57%
Jumlah		168	100%

**Gambar 3.1** Metode Fun Learning Terhadap Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Kelas III.



Setelah dilakukan treatment/perlakuan terhadap peneliti ke siswa kelas III A SD N Palebon 03 Semarang adanya keefektifan metode *fun learning* terhadap pembentukan karakter disiplin siswa kelas III SD N Palebon 03 Semarang. Hal itu ditunjukkan dengan hasil uji persyaratan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti yang dikemas secara persentase sebesar 65,48% dimana range standar dinyatakan efektif  $\geq 62,5\%$ .

## Pembahasan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi di kelas III A selama dua hari yaitu pada tanggal 10 dan 11 Mei 2021 untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang digunakan oleh wali kelas III A. Pada saat melakukan observasi diketahui bahwa penggunaan metode pembelajaran yang digunakan sangat konvensional hanya saja menggunakan metode ceramah dengan memperlihatkan video yang sudah di upload di laman youtube Pembelajaran Kota Semarang. Saat pelaksanaan pembelajaran siswa hanya diminta untuk melihat video youtube lalu guru memberikan tugas di google classroom saja. Dengan hal tersebut siswa cenderung tidak aktif dan hanya mengerjakan tugas saja. Ketika peneliti memberitahukan bahwa pembelajaran selanjutnya yang akan mengisi peneliti dengan menggunakan metode *fun learning* siswa sangat antusias dan enjoy pada pelaksanaannya.

Penelitian ini dilakukan dua kali karena perlu membandingkan sikap disiplin siswa di hari pertama diberikan treatment/perlakuan. Penelitian ini tidak memerlukan nilai *pretest* dan *posttest* karena tidak terpacu terhadap hasil belajar siswa melainkan sikap belajar siswa setelah diterapkannya metode *fun learning* di sekolah. Setelah memperoleh hasil angket yang diuji, lalu dianalisis menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas per butirnya untuk mengetahui jumlah pernyataan yang valid dan pernyataan yang tidak valid serta tingkat reliabilitasnya. Instrumen angket yang digunakan berjumlah 30 butir pernyataan. Berdasarkan perhitungan validitas butir pernyataan angket terdapat 24 butir pernyataan valid dan 6 butir pernyataan tidak valid. Selain menghitung validitas, peneliti juga menghitung reliabilitas butir pernyataan angket dengan menggunakan *microsoft excel*. Berdasarkan perhitungan reliabilitas angket diperoleh hasil bahwa kategori reliabilitas angket yang digunakan termasuk ke dalam kategori reliabilitas sangat tinggi.

Setelah mengetahui hasil analisis validitas dan reliabilitas per butir angket lalu dihitung ke dalam bentuk persentase sehingga diperoleh hasil mengenai uji coba angket pembentukan karakter disiplin siswa yakni sejumlah 52,38% siswa termasuk dalam kriteria sangat baik, 30,95% siswa termasuk dalam kriteria baik, 11,31% siswa termasuk dalam kriteria cukup baik, dan 5,36% siswa termasuk dalam kriteria kurang baik. Hal tersebut kurang efektif karena belum adanya treatment/perlakuan yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan perolehan data diketahui bahwa metode *fun learning* terhadap pembentukan karakter disiplin siswa SD N Palebon 03 Semarang termasuk dalam kriteria Baik dengan persentase 65,48%. Hal ini dikarenakan adanya dorongan dari dalam diri siswa serta keinginan yang kuat untuk belajar. Dengan diterapkannya metode *fun learning* dapat efektif membentuk karakter disiplin siswa. Setelah penerapan metode *fun learning* ini diharapkan siswa dapat menerapkan sikap disiplin yang sudah terbentuk dari dalam diri. Terdapat beberapa aspek yang terdiri dari beberapa indikator seperti kesadaran diri adalah pemahaman diri bahwa disiplin dianggap sangat penting bagi kebaikan dan keberhasilan diri.

Aspek kesadaran diri ini dengan indikator ketaatan terhadap kegiatan belajar yang berlangsung sebanyak 15 siswa (53,57%) memilih kriteria sangat baik. Sejumlah 11 siswa (39,28%) memilih kriteria baik, 1 siswa memilih kriteria cukup baik dan 1 siswa lagi memilih kriteria kurang baik. Hal tersebut adalah perhitungan dilakukan setelah uji coba angket. Sedangkan ketika uji coba angket dilakukan dan belum adanya perlakuan penggunaan metode *fun learning* 13 siswa (46,42%) memilih kriteria sangat baik untuk aspek kesadaran diri dengan indikator ketaatan terhadap kegiatan belajar yang berlangsung. Sejumlah 6 siswa (21,42%) memilih kriteria baik, 5 siswa (17,85%) memilih kriteria cukup baik, dan 4 (14,28%) siswa memilih kriteria kurang baik. Dengan aspek kesadaran diri ini setelah dilakukan perlakuan metode *fun learning* siswa bisa lebih paham dan sadar bahwa ketika kita mengumpulkan tugas atau bersekolah identitas yang digunakan yaitu seragam. Jadi siswa ketika mengumpulkan tugas atau apapun itu yang bersifat sekolah pasti menggunakan seragam. Sebelumnya ketika belum adanya metode ini wali kelasnya hanya membiarkan saja ketika siswa tidak mengumpulkan tugas dengan menggunakan seragam.

Aspek pengikut dan ketaatan adalah penerapan dan praktis atas peraturan-peraturan yang ada di dalam tata tertib maupun aturan lainnya dengan indikator ketaatan terhadap tata tertib sekolah. Sebanyak 17

siswa (60,71%) memilih kriteria sangat baik, 10 siswa (35,71%) memilih kriteria baik, 0 siswa memilih kriteria cukup baik, dan 1 siswa memilih kriteria kurang baik. Perhitungan angket uji coba 10 siswa (35,71%) memilih kriteria sangat baik untuk aspek pengikut dan ketaatan dengan indikator ketaatan terhadap tata tertib sekolah. Sejumlah 13 siswa (46,42%) memilih kriteria baik, 4 siswa (14,28%) memilih kriteria cukup baik, dan 1 siswa (3,57%) memilih kriteria kurang baik. Sebanyak 20 siswa (71,43%) memilih kriteria sangat baik, 7 siswa (25%) memilih kriteria baik, 0 siswa memilih kriteria cukup baik, dan 1 siswa (3,57%) memilih kriteria cukup baik. Sedangkan untuk perhitungan angket uji coba 7 siswa (25%) memilih kriteria sangat baik untuk aspek pengikut dan ketaatan dengan indikator ketaatan terhadap tata tertib sekolah. Sejumlah 15 siswa (53,57%) memilih kriteria baik, 5 siswa (17,85%) memilih kriteria cukup baik, dan 1 siswa (3,57%) memilih kriteria kurang baik.

Aspek alat pendidikan dengan indikator ketaatan dalam mengerjakan tugas sebagai alat membina dan membentuk perilaku yang sesuai dengan nilai yang telah diajarkan. Diketahui 20 siswa (71,43%) memilih kriteria sangat baik, 7 siswa (25%) memilih kriteria baik, 0 siswa memilih kriteria cukup baik, dan 1 siswa (3,57%) memilih kriteria cukup baik. Sedangkan untuk perhitungan angket uji coba sebanyak 16 siswa (57,14%) memilih kriteria sangat baik untuk aspek pengikut dan ketaatan dengan indikator ketaatan terhadap tata tertib sekolah. Sejumlah 10 siswa (35,71%) memilih kriteria baik, 1 siswa (3,57%) memilih kriteria cukup baik, dan 1 siswa (3,57%) memilih kriteria kurang baik. Diketahui sebanyak 22 siswa (78,57%) memilih kriteria sangat baik, 5 siswa (17,86%) memilih kriteria baik, tidak ada yang memilih cukup baik, dan ada 1 siswa (3,57%) siswa memilih kurang baik. Sedangkan untuk perhitungan angket uji coba di sebanyak 19 siswa (67,85%) memilih kriteria sangat baik untuk aspek pengikut dan ketaatan dengan indikator ketaatan terhadap tata tertib sekolah. Sejumlah 4 siswa (14,28%) memilih kriteria baik, 4 siswa (14,28%) memilih kriteria cukup baik, dan 1 siswa (3,57%) memilih kriteria kurang baik.

Aspek hukuman dengan indikator tanggung jawab ketika mendapat hukuman sebagai alat upaya menyadarkan, mengoreksi, dan meluruskan yang salah sehingga orang kembali pada perilaku yang sesuai dengan harapan. diketahui sebanyak 16 siswa (57,14%) memilih kriteria sangat baik, 9 siswa (32,14%) memilih kriteria baik, 2 siswa (7,14%) memilih kriteria cukup baik, 1 siswa memilih kriteria kurang baik. Sedangkan untuk perhitungan angket uji coba sebanyak 23 siswa (82,14%) memilih kriteria sangat baik untuk aspek pengikut dan ketaatan dengan indikator ketaatan terhadap tata tertib sekolah. Sejumlah 4 siswa (14,28%) memilih kriteria baik, 0 siswa memilih kriteria cukup baik, dan 1 siswa (3,57%) memilih kriteria kurang baik.

Pada saat pengambilan data wawancara guru menjelaskan bahwa ia ingin mengembangkan metode *fun learning* ini karena siswa sangat merasa senang dengan adanya metode ini. Pengumpulan tugas yang dilakukan siswa juga sudah sangat disiplin. Ketika proses observasi saat studi pendahuluan berlangsung peneliti masih melihat beberapa siswa yang belum mengumpulkan tugas melalui google classroom. Setelah dilakukan penerapan menggunakan metode *fun learning* siswa sudah banyak yang disiplin karena ketika saat penerapan berlangsung ada dorongan dari guru langsung untuk menyampaikan tugas dan pengumpulan tugas yang dilakukan kapan jadi siswa ingat dan sadar ketika akan ada tugas harus dikumpulkan tepat waktu. Seperti halnya ketika melakukan pengisian angket uji coba banyak siswa yang tidak paham karena peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan hasil screenshot setelah melakukan pengisian dan hanya beberapa siswa saja yang mengumpulkan. Setelah dilakukan penghitungan validitas peneliti menyebarkan angket kembali lalu banyak siswa yang sudah paham ketika mengisi lalu buktinya dengan mengirim foto saat melakukan pengisian dengan menggunakan seragam. Hal tersebut sangatlah berarti untuk peneliti karena siswa sudah paham dan sadar betul akan kedisiplinan yang ditanamkan sejak dini.

Dari pembahasan di atas, diketahui pembentukan karakter disiplin siswa kelas III di SD N Palebon 03 Semarang ini sudah baik, dibuktikan dengan hasil perhitungan persentase akhir diketahui sejumlah 65,48% siswa termasuk dalam kriteria sangat baik, 29,17% siswa termasuk dalam kriteria baik, 1,79% termasuk dalam kriteria cukup baik, dan 3,57% siswa termasuk dalam kriteria kurang baik. Kondisi tersebut akan lebih baik lagi apabila pihak sekolah dan wali kelas dapat meningkatkan kedisiplinan

serta tidak lupa bantuan atau dukungan orang tua murid untuk meningkatkan kedisiplinan anaknya sehingga akan menjadi nilai lebih pada diri anak yang mampu mengoptimalkan sebuah sikap disiplin yang sudah tertanam. Hal tersebut sependapat dengan teori belajar behavioristik yang dicetuskan oleh Gagne dan Berliner yakni “sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman”. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responsnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa efektivitas metode *fun learning* terhadap pembentukan karakter disiplin siswa tema cuaca kelas III SD Negeri Palebon 03 Semarang terbukti ada. Hal ini berdasarkan hasil penelitian diperoleh sejumlah 65,48% siswa termasuk dalam kriteria sangat baik, 29,17% siswa termasuk dalam kriteria baik, 1,79% termasuk dalam kriteria cukup baik, dan 3,57% siswa termasuk dalam kriteria kurang baik. Dengan demikian hal tersebut ditunjukkan dengan hasil uji persyaratan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti yang dikemas secara persentase sebesar 65,48% dimana range standar dinyatakan efektif  $\geq 62,5\%$  tergolong baik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *fun learning* efektif terhadap pembentukan karakter disiplin siswa tema cuaca kelas III SD Negeri Palebon 03 Semarang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas III A SD Negeri Palebon 03 Semarang, maka peneliti memberikan saran antara lain sebagai berikut: Guru diharapkan dapat menjadikan metode *fun learning* sebagai suatu metode yang baru untuk meningkatkan sikap disiplin siswa serta mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar, Kepada peneliti berikutnya yang akan mengkaji rumusan yang serupa diharapkan dapat mengembangkan metode *fun learning* ini dengan mengkaji pembelajaran secara lebih mendalam lagi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Imron. 2011. *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara. Bandung: Alfabeta.
- Daniel, Wong. 2012. *Happy Student*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Farida, Anna dkk. 2012. *Sekolah yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa*. Bandung: Nuansa.
- Hasbullah. 2010. *Otonomi Daerah*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Layyinah, Leni. 2017. “Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based On Scientific Approach Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pad Pembelajaran PAI”. Volume 4 Nomor 1.
- Lickona, Thomas. 2012. *Mendidik Untuk Membentuk Karakter Bagaimana Sekolah Memberikan Pendidikan Sikap Hormat & Bertanggung Jawab*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurfitriana. 2016. “Pengaruh Penerapan Metode *Fun Learning* Terhadap Minat Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V Di MI Bahrul Ulum Palangga Kabupaten Gowa”. Skripsi. Makasar: UIN Alauddin Makasar.
- Nurtiani, Ayi Teiri dan Sheilisa. 2017. “Efektivitas Metode *Fun Learning* Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B di TK Methodist Banda Aceh”. Volume 4 Nomor 2.

- Santika, I. 2020. "Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring". IVCEJ, Volume 3 Nomor 1.
- Saputra, Henry dan Anugerah Diah. 2014. "Keefektifan Pembelajaran *Outdoor Learning* Berbasis Nilai Karakter Terhadap Hasil Belajar Tematik Terintegrasi Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Meteseh Rembang". Volume 4 No 2.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Syahrul, Syamsir. 2016. "Penerapan Metode *Fun Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa". Tidak terdapat volume dan nomor.
- Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku & Prestasi Siswa*. Jakarta: PT Grasindo.