

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian yang menggunakan metode *single subject research* (SSR) dengan judul “Penerapan Metode *Fun learning* Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa” yang diberikan kepada 3 siswa kelas 3, di salah satu sekolah dasar yang berada di Kabupaten Purwakarta, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Sebelum diterapkan perlakuan metode *fun learning* ini, terlihat dari 3 siswa subjek mengalami antusias belajar yang kurang baik. Hal tersebut, didukung dengan hasil tes juga observasi yang meraih nilai rendah. Pada baseline 1 (A1), hasil yang diraih oleh ke- 3 siswa tersebut tidak ada yang lebih dari skor 55.
2. Setelah diterapkan perlakuan metode *fun learning* dalam belajar yang bertujuan untuk meningkatkan antusias belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perubahan dan pembiasaan siswa. Pada awalnya siswa merasa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, namun setelah diberikan perlakuan siswa semakin menjadi tertarik dengan belajar. Siswa mampu berkontribusi aktif dalam kelas, lebih responsif terhadap setiap pelajarannya, memperoleh skor Latihan dengan baik, juga menjadi lebih semangat dalam belajar.
3. Meninjau keefektifan dari metode *fun learning*. Metode ini sangat efektif digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan ataupun mengembalikan antusias belajar siswa, yang terkadang berkurang dalam waktu yang cepat. Metode ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan bisa disesuaikan penggunaannya berdasar kebutuhannya.

Berdasar penelitian yang dilakukan, maka dapat dipaparkan bahwa penerapan metode *fun learning* untuk meningkatkan antusias belajar siswa ini dapat dilaksanakan dengan baik dan juga mudah diterapkan untuk siswa sekolah dasar.

5.2 Implikasi

Penelitian ini menunjukkan perubahan yang signifikan jika diaplikasikan dengan baik dan dengan sesuai kebutuhan. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat implikasi yang disampaikan, diantaranya:

1. Jika penerapan metode *fun learning* ini diaplikasikan dalam pembelajaran, maka akan meningkatkan minat belajar dan rasa antusias siswa dalam menjalani pembelajaran.
2. Jika penerapan metode *fun learning* dilakukan sebagai metode utama ataupun metode pendamping, maka pembelajaran akan terasa sangat unik karena Tindakan monoton sudah berkurang.

5.3 Saran

Peneliti ingin berbagi saran dan rekomendasi mengenai penerapan metode *fun learning* ini Adapun saran dan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Jika metode *fun learning* sedang disampaikan maka seharusnya siswa mengikutinya dengan baik pada setiap alurnya. Karena terdapat banyak nilai-nilai yang dapat diambil sebagai penunjang pembelajaran di kelas.

2. Bagi Guru

Jika terdapat siswa yang mengalami antusias yang kurang baik, sehendaknya guru bisa mengembalikan antusias anak dalam pembelajaran. Salah satu ikhtiar yang bisa dilakukan dengan menggunakan *fun learning* baik sebagai metode utama dalam pembelajaran maupun metode pendamping pembelajaran dan juga disesuaikan dengan masing-masing kebutuhan.

3. Bagi peneliti lainnya

Hasil penelitian mengenai penerapan metode *fun learning* ini, semoga dapat berguna dalam pendamping penelitian maupun dalam pengembangan metode *fun learning* versi lain.