

PENERAPAN METODE FUN LEARNING TIPE TEKA-TEKI SILANG DALAMENINGKATKANMOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI KELAS VIIIC MTs NEGERI 2 KUANTAN SINGINGI

Dila Puspita Sari¹, Ikrima Mailani², Alhairi³

Universitas Islam Kuantan Singingi

Email : dilapuspi182@gmail.com

ikrimamailani@gmail.com · arybensaddez74@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini dilatar belakangi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII C di MTs Negeri 2 Kuantan Singingi, yang disebabkan karena rendahnya motivasi belajar siswa, tetapi juga bisa disebabkan kurang berhasilnya guru dalam mengajar. Seharusnya guru lebih mampu menerapkan metode yang menyenangkan, salah satunya adalah Metode *Fun Learning* Tipe Teka-Teki Silang. Metode *Fun Learning* Tipe Teka-Teki Silang ini dapat melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan meningkatkan keakraban antar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Penerapan Metode *Fun Learning* Tipe Teka-Teki Silang dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas VIII C MTs Negeri 2 Kuantan Singingi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dimulai dari merancang desain penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa MTs kelas VIII C yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 15 laki-laki dan 13 perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran fiqih menggunakan Metode *Fun Learning* Tipe Teka- Teka Silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari motivasi belajar Pra Siklus dari 28 siswa hanya (50,43%). Pada Siklus I motivasi belajar siswa naik menjadi (70, 33%), siklus II motivasi belajar siswa naik menjadi (90,66%), dan motivasi belajar siswa semua materi dari Siklus I sampai Siklus II naik menjadi (91,41%).

Kata Kunci: Metode *Fun Learning*, Motivasi Belajar.

Abstract:

This research is Classroom Action Research (PTK) which aims to determine the application of the Crossword Type Fun Learning Method in Increasing Student Learning Motivation in Fiqh Subjects in Class VIII C MTs Negeri 2 Kuantan Singingi. The formulation of the problem in this research is whether the application of the crossword type fun learning method can increase student learning motivation in the subject of Fiqh in Class VIII C Mts Negeri 2 Kuantan Singingi? This research starts from designing the research design, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects in this research were all students of class VIII C in the fiqh subject at MTs Negeri 2 Kuantan Singingi with the object of this research being the application of the Crossword Puzzle Type Fun Learning Method in Increasing Students' Learning Motivation in the Fiqh Subject in Class VIII C MTs Negeri 2 Kuantan Singingi. The instruments used to collect data in this research consisted of observation, interviews, questionnaires and documentation. From the analysis of the data obtained, it can be concluded that: the application of the Crossword Puzzle Type Fun Learning Method in Increasing Student Learning Motivation in Fiqh Subjects in Class VIII C MTs Negeri 2 Kuantan Singingi. This can be seen from the Pre-Cycle learning motivation of only 28 students (50.43%). In Cycle I, student learning motivation rose to (70.33%), in Cycle II, student learning motivation rose to (90.66%), and student learning motivation for all material from Cycle I to Cycle II rose to (91.41%).

Keywords: **Keywords:** *Fun Learning* Method, *Learning* Motivation

Pendahuluan

Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Manusia di didik menjadi orang yang berguna baik bagi Negara, Nusa dan Bangsa.¹ Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses yang di perlukan untuk mendapatkan kesempurnaan dan keseimbangan dalam pengembangan individu atau masyarakat. Dalam UU RI no 20 Tahun 2003 di jelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar mengajar yang bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara aktif untuk memiliki pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, keagamaan serta keterampilan yang akan di butuhkan saat bermasyarakat dan berbangsa dan bernegara.² Mutu pendidikan merupakan hal tentang dua sisi yang sangat penting yaitu proses dan hasil.³

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesimbangan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang di dorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya dan pada akhirnya menghasilkan

sebuah tingkah laku yang diharapkan. Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai sumber pendorong, situasi belajar, yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar.⁴

Fenomena yang sering terjadi selama proses pembelajaran adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat terjadi karena siswa tidak bersemangat selama pelajaran, pelajaran monoton dan satu arah, dan suasana pembelajaran yang menjenuhkan. Beberapa guru telah menemukan bahwa mereka tetap menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan hanya bergantung pada papan tulis, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, dan guru menjadi dominan dalam aktivitas siswa.⁵

Metode sendiri dalam konteks belajar merupakan jalan suatu cara Metode sistematis artinya dapat memudahkan pelaksanaan agar kondusif dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan dan siasat penyampaian bahan pelajaran tertentu dalam suatu mata pelajaran agar siswa dapat mengetahui, memahami, dan mempergunakan dengan kata lain menguasai bahan pelajaran efektif yang di gunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan penggunaan

⁴ Suardi, Syofrianisda, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: parama Ilmu, 2018), hal.11

⁵ Nidaan Hafiyya, "Implementasi *fun learning* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika" dalam *Community Development Journal* Vol.4, No. 2, 2023, hal.1647

¹ Yayan Alpian, dkk, "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia" dalam *jurnal Buana Pengabdian*, Vol. 1, No. 1, 2019, hal.67.

² Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1, Ayat (1)

³ Rahman Tanjung, "Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan" dalam *jurnal Pendidikan Glasser*, Vol . 6, No. 1, 2022, hal. 30.

waktu dan tenaga yang relatif hemat, baik bagi guru maupun bagi anak didik.⁶

Salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan dalam membantu setiap peserta didik sehingga lebih aktif dan dilaksanakan dengan cara yang bertahap sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh setiap peserta didik ialah dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* tipe teka-teki silang. Permainan teka-teki silang merupakan permainan yang mengisi jawaban pada kolom kotak dengan huruf-huruf sesuai dengan pertanyaan untuk dapat mengasah otak peserta didik.⁷

Metode *fun learning* tipe teka-teki silang ini salah satu metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga apa yang diajarkan akan mudah diterima dengan senang hati dan ketika sesuatu itu mudah diterima maka siswa akan mudah melakukan suatu perubahan.⁸ Metode *fun learning* digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi kurangnya minat belajar maupun motivasi belajar siswa. Metode *fun learning* juga mengurangi kesulitan pada saat belajar, metode ini memiliki dampak jangka Panjang dan pendek jika diterapkan di

setiap pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan menjaga motivasi belajar.⁹

Metode *fun learning* tipe teka-teki silang dalam pembelajaran fiqih diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dimana *Fun* adalah prinsip belajar yang menyenangkan, *learning* adalah mengajak anak untuk belajar, dan Teka-teki silang adalah salah satu permainan puzzle dengan nama lain crossword puzzle. Jadi *fun learning* tipe teka-teki silang adalah mengajak anak untuk belajar dengan prinsip yang menyenangkan. Perlu ada dalam proses pembelajaran karena sangat membantu peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pembelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar. Karena pembelajaran menyenangkan akan membuat anak tidak merasa terbebani. Pembelajaran menyenangkan itu adalah kemampuan untuk mengubah komunitas belajar menjadi tempat yang meningkatkan kesadaran, daya dengar, partisipasi, umpan balik dan pertumbuhan dimana emosi dihargai.¹⁰

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di MTs Negeri 2 Kuantan Singingi, dapat ditemukan gejala-gejala permasalahan terkait motivasi belajar

⁶Ayu Anjani, dkk, "Analisis Metode Pembelajaran Di Sekolah Dasar" dalam *jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1, 2020, hal.69.

⁷Ni Putu Jati Dinar Wulan, dkk, "Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips" dalam *jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesh*, Vol. 7, No. 1, 2019, hal . 68.

⁸Mazidatun Nadhifah, dkk, " Fun Learning" Sebagai Alternatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Mi Terdampak Covid-19 Di Desa Sawo Kabupaten Gresik" dalam *jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, Vol 7, No. 2, 2021, hal. 82.

⁹ Nur Oktafiana, dkk, "Penerapan Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V Sd Negeri Percobaan 2 Depok" dalam *jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* , Vol 8, No, 1, 2024, hal. 344.

¹⁰ Bagas Fajri Pradana, " Pengenalan Dan Penerapan Metode Fun Learning Di Era New Normal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mi Di Desapasunggingan" dalam *jurnal Lppm Uin Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto*, Vol .1, No. 1, 2022, hal. 304.

siswa dan aktivitas pembelajaran sebagai berikut.¹¹

1. Kurangnya motivasi belajar siswa yang ditandai dengan siswa kurang memperhatikan dan merasa bosan pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung
2. Kurangnya motivasi siswa dalam mempertahankan pendapatnya saat menjawab pertanyaan guru dan mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini ditandai tidak semangatnya siswa dalam belajar, sehingga motivasinya rendah contohnya seperti, mengantuk keluar masuk kelas dan lesu.
3. Siswa dalam memahami pembelajaran sangat kurang. Hal ini ditandai dengan siswa terkadang ribut dan bermain sendiri ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.
4. Kurangnya suasana pembelajaran yang kurang kondusif disebabkan karena siswa kurang antusias, cenderung fasif, dan tidak fokus. Hal ini diketahui dari kurangnya variasi dalam penerapan metode.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada Senin, 27 November 2023 dengan Bapak Sumetri, S.Pd selaku guru mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri 2 Kuantan Singingi, Peneliti mendapatkan beberapa permasalahan dalam pembelajaran seperti kurangnya motivasi belajar siswa yang ditandai dengan siswa kurang memperhatikan saat proses pembelajaran sedang berlangsung, siswa yang merasa bosan

dan mengantuk dalam proses pembelajaran, cara mengajar guru yang monoton yaitu guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dan masih menggunakan metode ceramah. salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran Fiqih berlangsung.

Berdasarkan gejala-gejala tersebut, maka peneliti merasa perlu melakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas untuk mengetahui apakah motivasi siswa dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang berbeda dengan apa yang telah guru terapkan sebelumnya.

Metodologi Penelitian

Pembahasan

1. Metode *Fun Learning* Tipe Teka-Teki Silang

a. Pengertian *Fun Learning* Tipe Teka-Teki Silang

Metode *Fun Learning* tipe teka-teki silang adalah cara belajar yang mengasyikan dan menyenangkan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga menciptakan lingkungan belajar yang efektif suasana yang penuh keceriaan menyenangkan, sehingga tidak membosankan dengan menggunakan metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran karena dengan suasana yang hangat dan menyenangkan apapun yang kita ajarkan akan mudah diterima dengan senang hati dan ketika sesuatu itu mudah diterima maka anak akan mudah melakukan suatu perubahan. Metode ini merupakan cara yang cocok untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dalam pembelajaran sehingga

¹¹ Wawancara dan Observasi dengan Bapak Sumetri, S.Pd, pada Senin 27 November 2023 di MTs Negeri 2 Kuantan Singingi.

siswa memiliki keinginan untuk belajar.¹²

b. Langkah-Langkah Metode Fun Learning Tipe Teka - Teki Silang

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam pengajaran metode *fun learning* tipe teka-teka silang yaitu¹³ :

1. Setiap tatap muka, guru menyampaikan topik-topik pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pelajaran.
2. Guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang materi yang dipelajari.
3. Memperjelaskan keterkaitan antara konsep metode *fun learning* tipe teka-teki silang pada pokok pembahasan.
4. Menjelaskan beberapa istilah/ nama penting yang berkaitan dengan mata pelajaran yang telah diajarkan.
5. Membuat teka-teki silang sederhana.
6. Menyusun kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang, sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan mendatar dan menurun agar saling terkoneksi antara satu jawaban.
7. Membagikan teka-teki silang kepada siswa, baik individu maupun kelompok.
8. Menetapkan batas waktu untuk mengerjakan.

¹² Mayah, " Penerapan Metode Pembelajaran Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Materi Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia" dalam jurnal *Wahana Didaktika*, Vol. 19, No.1, 2021,hal. 130.

¹³ Eny Rosidah, " Metode Fun Learning Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman...", hal. 226.

9. Satu team berbaris membuat baris, dengan jarak satu lengan antara anggota team.

10. Setiap anggota bermain terdiri secara seimbang jumlah anggotanya, kemudian setiap anggota mendapatkan lidi satu, satu yang dipegang dengan mulut atau digigit.

11. Peserta yang didepan boleh mulai memindahkan setelah ada aba-aba untuk mulai. Ketika mulai memindahkan tidak boleh ada tangan yang ikut campur, jika tangan ikut campur maka dinyatakan kalah.

12. Memberikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.¹⁴

13. Sebelum mengakhiri proses pembelajar, siswa diberi PR pokok bahasan dalam penerapan metode *fun learning* untuk dikerjakan di rumah

c. Kelebihan Metode Fun Learning Tipe Teka-Teki Silang

Ada pun kelebihan metode *fun learning* tipe teka-teki silang ini antara lain:

1. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan, dan tidak membosankan.
2. Menciptakan suasana yang penuh keceriaan.
3. Untuk melatih anak agar semangat belajar.
4. Rasa ingin tau yang luas dan mendalam.
5. Membangun fantasi dan imajinasi yang baru dan terarah.

¹⁴ Zakiah Ulfiah, "Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" dalam jurnal *Dirasah*, Vol. 6, No. 2, 2023, hal. 406.

d. Kekurangan metode *Fun Learning* Tipe Teka-Teki Silang

Adapun kekurangan metode *fun learning* tipe teka-teki silang ini antara lain:

1. Kemampuan guru dalam mengelola kelas serta mengaplikasikan metode *fun learning* tipe teka-teki silang. Tanpa kemampuan ini pada guru, proses pembelajaran tidak akan berhasil.
2. Jika siswa tidak rajin dalam mencari informasi maka teknik pembelajaran *fun learning* tipe teka-teki silang ini menjadi kurang efektif.¹⁵
3. Apabila permainan dilakukan terus menerus tanpa melakukan inovasi, anak akan mudah bosan.
4. Menumbuhkan persiapan yang matang sebelum melakukan bermain teka-teki silang¹⁶.
5. Memungkinkan anak lebih aktif dan mau terlibat dalam proses belajar.
6. Ada kesenangan dan kepuasan diri saat melakukan sesuatu.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi berasal dari kata " motif" yang dapat diartikan sebagai "daya penggerak yang telah menjadi aktif". Motif menjadi aktif pada saat-saat

tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/ mendesak.¹⁷

Motivasi belajar adalah sesuatu kekuatan atau dorongan dalam diri individu sehingga membuat individu tersebut bergerak, bertindak untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan. Melalui motivasi belajar ini seseorang individu melakukan perubahan perilaku berdasarkan pengalaman dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.¹⁸

b. Macam-Macam Motivasi Belajar

Ada beberapa macam motivasi belajar dalam diri manusia, yang dapat digolongkan ke dalam dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik adalah motivasi yang aktif atau berfungsi dalam diri seseorang tidak perlu dirangsang dari sumber luar. Dorongan untuk melakukan sesuatu sudah ada dalam diri setiap orang. Seseorang yang menikmati membaca, misalnya, tidak perlu didorong atau didorong untuk melakukannya, dia sendiri dengan rajin mencari buku baru untuk dibaca.

2. Motivasi Ekstrinsik

¹⁵ *Ibid*, hal 6

¹⁶ Sugiarto, "Tekka-Teki Bergambar Sebagai Upaya Menstimulasi Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini" dalam *jurnal Mubtadiin*, Vol. 7, No. 2, 2021, hal.227.

¹⁷ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa...*, hal. 1-2.

¹⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2019), hal. 70.

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu besok paginya akan ada ujian, dengan harapan mendapat nilai baik, sehingga akan di puji oleh temannya, pacarnya, orang tuanya, atau orang lain.¹⁹

c. Indikator Motivasi Belajar

Untuk mengetahui seorang peserta didik memiliki motivasi belajar atau tidak, maka perlu diketahui ciri-ciri motivasi pada diri seseorang. Menurut mukmum ada beberapa ciri atau indikator motivasi belajar yang dapat diidentifikasi, antara lain²⁰:

- 1) Ulet menghadapi kesulitan.
- 2) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah.
- 3) Lebih senang bekerja mandiri.
- 4) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin.
- 5) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 6) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini; dan
- 7) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Adapun menurut Uno indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan, sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.

- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah: cita-cita atau aspirasi individu, kemampuan, kondisi individu, kondisi lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, serta upaya guru dalam mengajar siswa. Pentingnya upaya guru dalam mengajar siswa tak lepas dari kompetensinya dalam menyampaikan pembelajaran. Selain faktor-faktor tersebut, adapun faktor psikologis. Motivasi Belajar Siswa dan faktor fisik yang juga mempengaruhi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga apabila sekolah atau lembaga pendidikan memiliki guru yang kompeten akan memperbesar peluang meningkatnya motivasi belajar siswa.²¹

Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar menurut Anni ada enam faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar, yaitu:

- 1) Sikap

¹⁹Suharni, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" dalam *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol.6 No.1, 2021, hal.176

²⁰Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar...*, hal.75.

²¹ Martia Yosi Nurfa Indah, "Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kota Magelang" dalam *jurnal Varidika*, vol, 32, No.1. 2020, hal. 6

Sikap merupakan kombinasi dari konsep, informasi, dan emosi yang di hasilkan didalam predisposisi untuk merespons orang, kelompok, gagasan, peristiwa, atau objek tertentu secara menyenangkan atau tidak menyenangkan.

2) Kebutuhan

Kebutuhan merupakan kondisi yang alami oleh individu sebagai kekuatan internal yang memandu peserta didik untuk mencapai tujuan. Semakin kuat seseorang merasakan kebutuhan, semakin besar peluangnya untuk mengatasi perasaan yang menekan didalam memenuhi kebutuhannya.

3) Rangsangan

Rangsangan (stimulus) merupakan perubahan di dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersikap aktif. Stimulus yang unik akan menarik perhatian setiap orang dan cenderung memperhatikan keterlibatan diri secara aktif terhadap stimulus tersebut, rangsangan secara langsung membantu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.²²

4) Afeksi

Konsep afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian, dan pemilikan dari individu atau kelompok pada waktu belajar, tidak kegiatan belajar yang terjadi didalam kevakuman emosional.

²² Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran" dalam Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2, 2017, hal.176

Peserta didik merasakan sesuatu saat belajar, dan emosi peserta didik tersebut dapat memotivasi perilakunya kepada tujuan. Afeksi dapat menjadi motivator instrinsik

5) Kompetensi

Manusia pada dasarnya memiliki keinginan untuk memperoleh kompetensi dari lingkungannya. Tetapi kompetensi mengasumsikan bahwa peserta didik secara alamiah berusaha keras berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif. Peserta didik secara instrinsik termotivasi untuk menguasai lingkungan dan mengerjakan tugas-tugas secara berhasil agar menjadi puas.

6) Penguatan

Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respons. Penggunaan peristiwa penguatan yang efektif, seperti penghargaan terhadap hasil karya peserta didik, pujian, penghargaan sosial, dan perhatian, dinyatakan sebagai variabel penting di dalam perancangan pembelajaran.²³

e. Fungsi motivasi belajar

Menurut sardiman fungsi motivasi dalam belajar sebagai berikut:

1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan

²³Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar...*, hal. 77.

- motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.
 - 3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan, fungsi motivasi ini sebagai pengarah perbuatan yang dapat menyeleksi nama perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan.²⁴

Jenis penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perilkuan tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.²⁵

Penelitian tindakan kelas ini memiliki model yang digambarkan oleh Arikunto sebagai siklus, yakni setiap siklus terdiri dari empat komponen, yaitu persiapan (*planning*),

pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Keempat tindakan tersebut dilakukan berulang-ulang. pemikiran seperti itu salah. Siklus atau pengulangan, tidak dilakukan dari perencanaan sampai dengan refleksi, tetapi hanya pelaksanaan dan pengamatan saja. Apakah ketika berada di tengah-tengah siklus itu, peneliti harus kembali keperencanaan dan berakhir dengan refleksi? Tidak. Refleksi hanya dilakukan satu kali saja sesudah penelitian berlangsung tiga kali.²⁶

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang terdiri dari dua siklus, data diambil melalui teknik pengumpulan data kuantitatif yaitu berupa data angket skor motivasi mata pelajaran fiqih pada siklus I, siklus II dan diakhir siklus III di analisis deskriptif. Data tersebut penulis sajikan kedalam bentuk tabel dan diagram batang (grafik).²⁷

Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Lokasi atau tempat yang akan dilaksanakannya penelitian ini berlokasi di Mts Negeri 2 Kuantan Singingi

2. Waktu Penelitian
Penelitian ini dilaksanakan selama lebih kurang tiga bulan setelah proposal di seminarkan pada tahun 2024.

Objek dan subjek Penelitian

1. Subjek
Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII CMTs Negeri 2 Kuantan Singingi yang berjumlah 28 orang

²⁴Siti Aisyah Has, dkk, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Masa *New Normal*" dalam *jurnal pendidikan agama islam*, Vol. 2, No. 2, 2021, hal. 55-56.

²⁵ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*,...hal. 1.

²⁶ *Ibid.*, hal. 41-42.

²⁷ Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian tindakan kelas...*, hal, 227.

yang terdiri dari 15 laki-laki dan 13 orang perempuan.

2. Objek

Yang menjadi objek penelitian Pada Penelitian Tindakan Kelas ini Adalah Penerapan Metode *Fun Learning* Tipe Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas VIII C MTs Negeri 2 Kuantan Singingi.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah metode penelitian yang menggunakan cara pengamatan terhadap objek yang terjadi pusat perhatian peneliti. Teknik ini umumnya ditujukan untuk jenis penelitian yang berusaha memberikan gambaran mengenai peristiwa apa yang terjadi dilapangan.²⁸

2. Wawancara

Wawancara merupakan cara untuk mengumpulkan data dengan mengadakan tatap muka secara langsung antara orang yang bertugas mengumpulkan data dengan orang yang menjadi sumber data atau objek peneliti. Tujuan wawancara adalah untuk memperoleh informasi secara langsung guna menjelaskan suatu hal atau situasi dan kondisi tertentu, untuk melengkapi suatu penyelidikan ilmiah, dan untuk memperoleh data agar dapat memperoleh situasi atau orang tertentu.²⁹

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan

dengan cara diberikan seperangkat pertanyaan atau tulisan kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden.³⁰

4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, surat kabar, dokumen-dokumen resmi seperti monografi, foto-foto buku-buku peraturan yang ada transkrip dan sebagainya.³¹

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan sesuai dengan rumusan masalah yang akan dianalisis datanya. Teknik analisa data dalam penelitian tindakan kelas sangat tergantung pada data yang terkumpul. Data dalam penelitian tindakan kelas dapat dikumpulkan dengan menggunakan berbagai instrument penelitian (alat monitoring), catatan harian, lapangan, berkala, lembar observasi, pedoman wawancara, soal prestasi, lembar masukan peserta didik (refleksi tindakan), tugas portofolio, dokumen, lembar penilaian unjuk kerja, instrument tersebut harus dipersiapkan secara baik sebelum kita mulai melakukan penelitian.

Secara sederhana alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas

³⁰ *Ibid*, hal. 199.

³¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka cipta, 2014), hal. 269.

²⁸ *Ibid*.

²⁹ *Ibid*, hal. 194

disajikan sebagai berikut: Teknik analisa data bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar terhadap penerapan metode *Fun Learning* Tipe Teka-Teki Silang. Data-data nantinya yang sudah terkumpul kemudian dilakukan analisis atau pengelolaan data, adapun data tersebut diperoleh hasil observasi belajar siswa pada akhir siklus. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus pembelajaran yaitu: pra siklus 1 kali pertemuan, siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan, siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan.

Hasil Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perilkuan tersebut. Dengan demikian,dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.³² Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan penelitian tindakan kelas di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif (nilai motivasi belajar siswa) yang dapat dianalisis deskriptif.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan bantuan excel untuk mengolah karakteristik data yang berkaitan dengan menjumlah, merata-rata, mencari presentase, dan menyajikan data yang menarik, mudah dibaca, dan diikuti berpikarnya (grafik, tabel, dan chart).³³

Setelah peneliti menguraikan dan menginterpretasikan pada penyajian data, maka diinterpretasikanlah data-data tersebut menggunakan analisis kuantitatif untuk menentukan apakah penerapan Metode *Fun Learning* Tipe Teka-Teki Silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII C MTs Negeri 2 Kuantan Singingi. Hal ini dikarenakan data primer yang dianalisis adalah hasil penyebaran angket yang telah dijalani siswa menggunakan bantuan excel. Namun nantinya hasil analisis tersebut akan juga dideskripsikan dalam bentuk kualitatif dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Sebelum dan Sesudah Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas VIII C MTs Negeri 2 Kuantan Singingi.

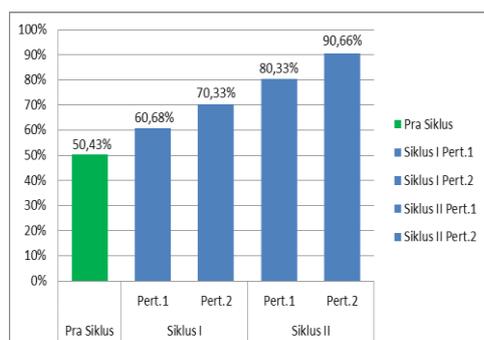
No	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
		Pert. ke-1	Pert. ke-2	Pert. ke-1	Pert. ke-2
1	55	65	67	80	89
2	54	66	68	81	89
3	52	68	71	81	88
4	51	60	70	78	88
5	47	59	71	80	89
6	50	61	69	82	90
7	52	59	68	81	88
8	51	57	73	78	90
9	49	57	73	78	90
10	52	56	75	80	87
11	55	54	72	81	90
12	52	57	71	83	89
13	49	55	72	81	90
14	50	57	68	81	90
15	48	59	68	80	88
16	50	63	70	77	89
17	50	60	74	79	90
18	52	56	71	82	89
19	51	64	68	84	90
20	48	62	65	81	87
21	47	56	71	83	90
22	48	59	71	80	90
Presentase	51%	59,80%	70,27%	80,50%	90%

³² Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*,...hal. 1.

³³ *Ibid.*, hal, 227.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat bagaimana hasil observasi hasil belajar dengan penerapan metode *fun learning* tipe teka-teki silang pada grafik berikut:

Gambar 1 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar siswa



Keterangan Grafik:

1. Warna hijau menunjukkan jumlah persentase motivasi belajar siswa sebelum menerapkan Metode *Fun Learning* Tipe Teka-Teki Silang (Pra Siklus)
2. Warna biru menunjukkan jumlah persentase motivasi belajar siswa setelah menerapkan Metode *Fun Learning* Tipe Teka-Teki Silang (Siklus I-II)

Disini terlihat bahwa motivasi siswa sudah sangat meningkat, dengan hasil yang memuaskan, maka dari itu tidak perlu lagi tindakan berikutnya. Dengan begitu terbukti bahwa Penerapan Metode *Fun Learning* Tipe Teka-Teki Silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII C pada mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 2 Kuantan Singingi.

1. Refleksi pada Pra Siklus dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa tertinggi 55 dengan presentase secara keseluruhannya 50%.

2. Refleksi pada Siklus I pertemuan ke-1 dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa tertinggi 68 dan presentase secara keseluruhannya 60,68%, peningkatan kefasihan anak didik dari Pra Siklus sebesar 8,8%.
3. Refleksi pada Siklus I pertemuan ke-2 dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa tertinggi 73 dan presentase secara keseluruhannya 70,33%, peningkatan motivasi siswa dari Siklus I pertemuan ke-1 sebesar 10,47%.
4. Refleksi pada Siklus II pertemuan ke-1 dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa tertinggi 84 dan presentase secara keseluruhannya 80,50%, peningkatan motivasi siswa dari Siklus I pertemuan ke-2 sebesar 10,23%.
5. Refleksi pada Siklus II pertemuan ke-2 dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa tertinggi 90 dan presentase secara keseluruhannya 90%, peningkatan motivasi siswa dari Siklus II pertemuan ke-1 sebesar 9,5%.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut bahwa Metode *Fun Learning* Tipe Teka-Teki Silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelas VIII C di MTs Negeri 2 Kuantan Singingi.

Kesimpulan

Dari hasil analisis data dapat di simpulkan sebagai berikut Penerapan metode *fun learning* tipe teka-teki silang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas VIII C MTs N 2 Kuantan Singingi. Hal ini di buktikan pada pra siklus menuju siklus I kemudian di akhiri dengan siklus II yang berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan dimana guru

Fiqih beserta seluruh siswa kelas VIII C mampu menerapkannya dalam proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah di tentukan sehingga membuat proses pembelajaran dilaksanakan menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Ada peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII C melalui penerapan metode *fun learning* tipe teka-teki silang pada mata pelajaran Fiqih di kelas VIII C MTs N 2 Kuantan Singingi, hal ini dibuktikan sejak Pra Siklus motivasi belajar siswa hanya(50,43%). Pada Siklus I motivasi belajar siswa naik menjadi (60,68%). Dilanjutkan pada pertemuan II Pada siklus I motivasi belajar siswa naik menjadi(70, 33%). Pada siklus II motivasi belajar siswa naik menjadi(80,33%). Dilanjutkan pada pertemuan II Pada siklus II motivasi belajar siswa naik menjadi(90,66%)

Daftar Pustaka

- Ahmad Susanto. 2019. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup. 250 hal
- Ani Ferlina Seko,dkk, "Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan dan Hasil Bela Pada Peserta Didik di SDNegeri Nenas" dalam *jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 4, 2022, 1179 hal.
- Ambros Leonangung Edu, dkk, " Guru Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" dalam *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 2, 2021, 50 hal
- Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran" dalam *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2, 2017, 200 hal.
- Atik Bariyah, "Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" dalam *jurnal Basicedu*, Vol. 7, No 1, 2023.
- Ayu Anjani, dkk, "Analisis Metode Pembelajaran Di Sekolah Dasar" dalam *jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1, 2020. 81 hal.
- Bagas Fajri Pradana, " Pengenalan Dan Penerapan Metode Fun Learning Di Era New Normal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mi Di Desapasunggingan" dalam *jurnal Lppm Uin Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto*, Vol .1, No. 1, 2022, 240 hal
- Basri ,dkk, "Penerapan Model Fun Learning Dalam Peningkatan Tahfidz Alquran Pada Siswa Kelas VII Smp IT Raudhatul Ulum Kota Subulussalam" dalam *jurnal Of Islamic Studies (Arjis)*, Vol 2, No 2, 2023, 167 hal.
- Depdiknas. 2003. Peraturan Dapertemen Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang *sistem pendidikan nasional*
- Depdiknas. 2014. Peraturan Dapertemen Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 2 Ayat 6 tentang *pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah..*
- Eny Rosidah, " Metode Fun Learning sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Perkenalan Diri Siswa Kelas1 Sdn Sawentar 02 Kabupaten Blitar" dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* , vol. 2, No. 2, 2021, 145 hal,
- Fx Sudarsono. 2011. "Aplikasi Tindakan Kelas", (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 240 hal.
- Halimah Zainal, "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah

- Dasar" dalam jurnal *Kependidikan*, Vol. 7 No. 1. 2022, 178 hal.
- Gafrawi, ddk, "Konsep Pembelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah" dalam *jurnal of Islamic Education*, Vol. 2, No. 1, 2023, 359 hal.
- Harbeng Masni, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa" dalam *jurnal Dikdaya*, Vol. 5, No. 1, 2015, 250 hal.
- Hendi Sugianto, "Inovasi Pembelajaran Pai Pada Mapel Fiqih (Dari Teori Ke Praktik)" dalam *jurnal Pedagogik*, Vol. 07 No. 02, 2020, 97 hal.
- Ikrima Mailani, "Implementasi Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning dalam Pendidikan Agama Islam" dalam *jurnal Al-Hikmah*, Vol 1, No 1, 2019, 60 hal.
- Kompri, 2015. *Motivasi pembelajaran perspektif guru dan siswa* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 310 hal.
- Lisamatul Kamalah, "Penerapan Project Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Man 1 Blitar" dalam *jurnal pendidikan Agama Islam*, Vol. 2, No. 1, 2023, 126 hal.
- Maria Yosepha Sintia Kasa, dkk, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Pendidikan Anak Di Kelurahan Fatukbot Kecamatan Atambua Selatan Kabupaten Belu" dalam *Economic Education, Business and Accounting (JEEBA)*, Vol . 1, No. 2, 2022, 150 hal.
- Martia Yosi Nurfa Indah, "Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kota Magelang" dalam *jurnal Varidika*, vol, 32, No.1. 2020, 150 hal.
- Masri Singarimbun, 2014. *Metode Penelitian Survey II* Jakarta : LP3S, 160 hal.
- Sugiyono, 2017. *metode penelitian Pendidikan (kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 170 hal.
- Mayah, " Penerapan Metode Pembelajaran Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Materi Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia" dalam *jurnal Wahana Didaktika*, Vol. 19 , No.1, 2021, hal. 130.
- Mazidatun Nadhifah, dkk, " Fun Learning" Sebagai Alternatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Mi Terdampak Covid-19 Di Desa Sawo Kabupaten Gresik" dalam *jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, Vol 7, No. 2, 2021, hal. 82.
- Meity. Idris. 2015. *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*, (Jakarta Timur: Luxima, 180 hal.
- Mualimul Huda, "Kompetensi Kepribadian Guru Dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi Pada Mata Pelajaran Pai)" dalam *Jurnal Penelitian*, Vol, 1 No. 2, 2022, 190 hal
- Muslimah, "Penerapan Metode Praktikum Pada Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa" dalam *jurnal penelitian sosial dan keagamaan*, Vol. 11, No. 1, 2021, 260 hal.
- Mohammad Rizqillah Masykur, "Metodologi Pembelajaran Fiqih"

- dalam jurnal *Al-Makrifat* , Vol 4, No 2, 2019, 290 hal.
- Ni Putu Jati Dinar Wulan, dkk, "Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips" dalam jurnal *EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesh*, Vol. 7, No. 1, 2019,180 hal.
- Noril Lailatul Chusna, dkk, "Penerapan Metode Pembelajaran Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Pkn Materi HidupRukun Kelas Ii Sdn Telang 2" dalam *Journal of Elementary Education*, Vol. 1 No. 2, 2023, 270 hal.