

Implementasi Metode Pembelajaran *Fun Learning* dalam Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik Atlet di PKBM *Homeschooling* Daya Kreasi Prima Surabaya

Angellia Okvita Ningtyas^{1*}, Heryanto Susilo²

^{1,2}Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya

*e-mail korespondensi: angellia.22019@mhs.unesa.ac.id

Abstract

This study was prompted by the circumstances of student-athletes at the PKBM Homeschooling Daya Kreasi Prima in Surabaya, who have a rather demanding training schedule and consequently often experience fatigue, a lack of focus, and a decline in their interest in learning. These circumstances highlight the need for a teaching method capable of creating a learning environment that is enjoyable, flexible, and tailored to the students' needs. This study aims to describe the implementation of the fun learning method, the learning interest of student-athletes, as well as the supporting and inhibiting factors in the implementation of the fun learning method in fostering the learning interest of student-athletes at the Daya Kreasi Prima Homeschooling PKBM in Surabaya.

This study employs a qualitative approach using a case study design, with data collection conducted through in-depth interviews, participant observation, and documentation. The research subjects consisted of administrators, tutors, and student athletes. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and drawing conclusions, and also utilized data validity tests, namely credibility, dependability, confirmability, and transferability tests.

The research findings indicate that the implementation of the fun learning method involves the stages of preparation, delivery and evaluation of the learning process. This is achieved through a relaxed learning atmosphere, the use of varied learning materials, educational games, quizzes, simple practical exercises, and a tutoring approach tailored to the circumstances of the student-athletes. The students' interest in learning is evident through their enjoyment, engagement, acceptance of the learning process, and active participation throughout the learning process. Supporting factors include the tutors' competence, learning media and facilities, support from management, an understanding of the students' personalities, and a good relationship between tutors and students. Inhibiting factors include the students' physical condition, fluctuating moods, an unpredictable study schedule, time constraints, demands on the tutor's creativity, and the potential for monotonous learning. Thus, the fun learning method can foster learning interest among student-athletes if applied flexibly, adaptively, and in accordance with the students' circumstances.

Keywords: fun learning, interest in learning, student-athletes, homeschooling

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kondisi peserta didik atlet di PKBM *Homeschooling* Daya Kreasi Prima Surabaya yang memiliki jadwal latihan cukup padat sehingga sering mengalami kelelahan, kurang fokus, dan menurunnya minat belajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode pembelajaran *fun learning*, minat belajar peserta didik atlet, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi metode pembelajaran *fun learning* dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik atlet di PKBM Homeschooling Daya Kreasi Prima Surabaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari pengelola, tutor, peserta didik atlet. Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, juga menggunakan uji keabsahan data yaitu uji kredibilitas, uji dependabilitas, uji konfirmabilitas, dan uji transferabilitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode pembelajaran *fun learning* dilakukan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Penerapannya diwujudkan melalui suasana belajar yang santai, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, permainan edukatif, kuis, praktik sederhana, serta pendekatan tutor yang menyesuaikan kondisi peserta didik atlet. Minat belajar peserta didik terlihat melalui perasaan senang, ketertarikan, penerimaan terhadap pembelajaran, dan keterlibatan selama proses belajar. Faktor pendukung meliputi kemampuan tutor, media dan fasilitas pembelajaran, dukungan pengelola, pemahaman terhadap karakter peserta didik, serta hubungan yang baik

antara tutor dan peserta didik. Faktor penghambat meliputi kondisi fisik peserta didik, suasana hati yang berubah-ubah, jadwal belajar yang tidak menentu, keterbatasan waktu, tuntutan kreativitas tutor, serta pembelajaran yang berpotensi monoton. Dengan demikian, metode pembelajaran *fun learning* dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik atlet apabila diterapkan secara fleksibel, adaptif, dan sesuai dengan kondisi peserta didik

Kata Kunci: *fun learning*, minat belajar, peserta didik atlet, *homeschooling*

Accepted: 2026-06-12

Published: 2026-06-19

PENDAHULUAN

Homeschooling menjadi salah satu alternatif pendidikan nonformal yang semakin berkembang karena mampu memberikan fleksibilitas pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. PKBM *Homeschooling* Daya kreasi Prima Surabaya merupakan lembaga pendidikan nonformal yang melayani peserta didik dengan karakteristik khusus, terutama peserta didik berlatar belakang atlet. Pendidikan nonformal merupakan layanan pendidikan yang diberikan kepada individu yang belum sempat mengikuti atau menyelesaikan pendidikan formal pada jenjang tertentu (Ummah & Susilo, 2024). Fleksibilitas sistem pembelajaran di *homeschooling* memungkinkan peserta didik tetap memperoleh layanan pendidikan meskipun memiliki aktivitas nonakademik yang padat, seperti latihan dan kompetisi olahraga.

Namun demikian, peserta didik atlet menghadapi tantangan dalam menjaga minat belajar karena jadwal latihan yang padat sering menimbulkan kelelahan fisik dan mental. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang fokus dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran akademik. Hasil observasi awal dan wawancara dengan tutor menunjukkan bahwa peserta didik cenderung sulit berkonsentrasi, terutama ketika pembelajaran berlangsung secara monoton dan kaku. Dalam situasi ini, aktivitas belajar sering kali dipandang hanya sebagai kewajiban, bukan kebutuhan. Rendahnya minat belajar juga dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif (Harahap, 2022). Oleh karena itu, tutor dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan agar peserta didik tetap memiliki ketertarikan dalam belajar.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode pembelajaran *fun learning*. Metode ini menekankan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak menegangkan sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *fun learning* mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian oleh (Nadhifah et al., 2021) menemukan bahwa penerapan *fun learning* membuat peserta didik lebih aktif dan meningkatkan minat belajar. Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Oktafiana et al., 2024) bahwa metode *fun learning* mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membebani peserta didik (Zahro & Firdaus, 2025). Pembelajaran yang menyenangkan juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mencari pengetahuan dan mengembangkan kreativitas belajar (Syahrul, 2017).

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penerapan *fun learning*, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pendidikan formal seperti sekolah dasar dan menengah. Kajian mengenai implementasi *fun learning* dalam konteks pendidikan nonformal, khususnya *homeschooling* dengan peserta didik atlet, masih terbatas. Padahal, *homeschooling* memiliki karakteristik yang berbeda karena hubungan tutor dan peserta didik lebih personal, waktu belajar lebih fleksibel, dan strategi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian terkait bagaimana implementasi metode *fun learning* diterapkan dalam lingkungan *homeschooling* serta bagaimana metode tersebut mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik atlet. Oleh karena itu, penting untuk memahami proses

implementasi, faktor pendukung, serta faktor penghambat penerapan *fun learning* dalam konteks pendidikan nonformal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode pembelajaran *fun learning* dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik atlet di PKBM Homeschooling Daya Kreasi Prima Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pendidikan nonformal, khususnya terkait strategi pembelajaran yang adaptif bagi peserta didik dengan kebutuhan dan karakteristik khusus. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi praktis bagi tutor dan lembaga homeschooling dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini digunakan karena penelitian berfokus pada pemahaman secara mendalam mengenai implementasi metode pembelajaran *fun learning* dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik atlet di PKBM Homeschooling Daya Kreasi Prima Surabaya. Penelitian dilaksanakan di PKBM *Homeschooling* Daya Kreasi Prima Surabaya yang beralamat di Jalan Pandugo Sari VII Blok L-26 Surabaya. Lembaga ini dipilih karena memiliki peserta didik dengan latar belakang atlet dan menerapkan pembelajaran yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Subjek penelitian meliputi pengelola, bagian akademik, tutor, dan peserta didik atlet. Tutor yang menjadi sumber data berkaitan dengan pembelajaran IPA, Bahasa Inggris, dan Matematika, sedangkan peserta didik atlet menjadi informan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran *fun learning*. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai penerapan *fun learning*, minat belajar, serta faktor pendukung dan penghambat. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa bahan ajar, media, dan aktivitas pembelajaran.

Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif sesuai fokus penelitian. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menghubungkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data diuji melalui kredibilitas, dependabilitas, konfirmabilitas, dan transferabilitas. Kredibilitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan data dari pengelola, tutor, peserta didik, observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Metode *Fun Learning* dalam Pembelajaran peserta didik atlet

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode pembelajaran *fun learning* dilakukan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap persiapan, tutor belum sepenuhnya menyusun perangkat pembelajaran formal seperti RPP secara khusus, tetapi telah melakukan persiapan dengan menentukan target materi, mempelajari materi, dan menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Pihak *homeschooling* juga menyediakan template perangkat pembelajaran dan memanfaatkan learning management system (LMS) untuk menyimpan materi atau kuis pembelajaran agar dapat diakses secara lebih fleksibel.

Persiapan *fun learning* tidak dilakukan secara seragam pada semua mata pelajaran. Pada pembelajaran IPA, tutor menyiapkan materi yang dapat dikemas melalui PPT, kuis, tebak-tebakan, atau praktik sederhana. Pada pembelajaran Bahasa Inggris, tutor menyiapkan media digital dan

permainan bahasa seperti Quizizz, Bamboozle, permainan kosakata, dan kegiatan review. Pada pembelajaran Matematika, tutor lebih menekankan penyederhanaan konsep, penggunaan bahasa sehari-hari, serta latihan soal bertahap. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa fun learning merupakan strategi yang menyesuaikan karakter mata pelajaran, bukan sekadar penggunaan permainan yang sama pada semua pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, tutor tidak langsung masuk pada materi inti, tetapi terlebih dahulu membangun suasana belajar melalui komunikasi ringan. Tutor menanyakan kabar, aktivitas latihan, dan kondisi peserta didik sebelum pembelajaran dimulai. Pendekatan ini penting karena peserta didik atlet tidak selalu datang dalam kondisi siap belajar. Pembelajaran yang terlalu kaku dapat membuat peserta didik semakin sulit fokus, terutama setelah menjalani latihan fisik. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran menyenangkan yang menekankan pentingnya suasana positif dan hubungan yang baik dalam proses belajar (Siahaan et al., 2020)

Pelaksanaan *fun learning* juga dilakukan melalui penggunaan media dan aktivitas interaktif. Media seperti PPT, Quizizz, Wordwall, Wayground, kuis interaktif, permainan edukatif, dan praktik sederhana digunakan untuk membantu peserta didik lebih tertarik dan terlibat. Namun, media bukan inti utama dari *fun learning*, melainkan alat bantu untuk mendukung strategi pembelajaran. Pada pembelajaran IPA, media visual dan praktik sederhana membantu peserta didik memahami konsep secara konkret. Pada pembelajaran Bahasa Inggris, kuis digital dan permainan kosakata membantu peserta didik berlatih secara interaktif. Pada pembelajaran Matematika, penjelasan ringkas, contoh soal, dan latihan bertahap membantu peserta didik memahami langkah penyelesaian soal.

Pada tahap evaluasi, tutor tidak hanya menggunakan tes tertulis, tetapi juga memanfaatkan kuis, permainan, praktik, tebak-tebakan, review, dan kegiatan membuat kesimpulan. Evaluasi tersebut tetap diarahkan untuk mengetahui pemahaman peserta didik, tetapi dikemas secara ringan agar peserta didik tidak merasa tertekan. Dengan demikian, fun learning dalam penelitian ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga menjaga ketercapaian tujuan akademik melalui proses pembelajaran yang fleksibel, adaptif, dan sesuai dengan kondisi peserta didik atlet.

Minat Belajar Peserta Didik Atlet dalam penerapan *fun learning*

Minat belajar peserta didik atlet tampak melalui perasaan senang, ketertarikan terhadap pembelajaran, penerimaan terhadap proses belajar, dan keterlibatan selama pembelajaran berlangsung. Minat belajar tidak hanya ditunjukkan melalui kehadiran peserta didik, tetapi juga melalui perhatian, respons, kesediaan mengikuti instruksi, dan partisipasi dalam kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan (Heri, 2019) yang menjelaskan bahwa minat belajar ditandai oleh rasa senang, perhatian, dan sikap positif terhadap pembelajaran.

Perasaan senang muncul ketika peserta didik mengikuti pembelajaran dalam suasana santai, akrab, dan tidak menegangkan. Pada pembelajaran IPA, rasa senang tampak ketika tutor menggunakan media visual, kuis ringan, atau praktik sederhana. Pada pembelajaran Bahasa Inggris, suasana menyenangkan muncul melalui permainan kosakata dan kuis interaktif. Pada pembelajaran Matematika, rasa nyaman lebih banyak dibangun melalui penyampaian materi yang ringkas dan latihan bertahap. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa rasa senang dalam fun learning tidak harus selalu muncul dari permainan, tetapi dapat tumbuh dari cara tutor menyesuaikan pembelajaran dengan karakter mata pelajaran.

Ketertarikan peserta didik terlihat ketika pembelajaran menggunakan media dan aktivitas yang bervariasi. Peserta didik menjadi lebih tertarik karena tidak hanya mendengarkan penjelasan tutor, tetapi juga memperhatikan, menjawab, mencoba, dan merespons kegiatan yang diberikan. Ketertarikan ini penting karena peserta didik atlet memiliki kesiapan fisik dan konsentrasi yang tidak selalu stabil. Pembelajaran satu arah cenderung membuat peserta didik lebih mudah jenuh, sedangkan aktivitas yang melibatkan peserta didik dapat membantu menjaga perhatian mereka.

Penerimaan terhadap pembelajaran terlihat dari kesediaan peserta didik untuk tetap mengikuti kegiatan belajar meskipun memiliki aktivitas latihan yang padat. Penerimaan ini tidak selalu tampak dalam bentuk antusiasme besar. Pada peserta didik atlet, minat belajar juga dapat terlihat dari kesediaan memperhatikan, mengikuti instruksi, mencoba menjawab, dan mengikuti pembelajaran sampai selesai. Kondisi tersebut berkaitan dengan teori Maslow yang menekankan pentingnya rasa aman, penerimaan sosial, dan penghargaan dalam mendorong keterlibatan belajar (Jauhari & Karyono, 2022).

Keterlibatan peserta didik tampak ketika mereka ikut menjawab kuis, berdiskusi, mengikuti permainan edukatif, melakukan praktik sederhana, atau mencoba latihan soal. Keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa *fun learning* memberi ruang bagi peserta didik untuk aktif membangun pemahaman. Hal ini sejalan dengan teori Piaget yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan keterlibatan aktif dalam proses belajar (Nurlina et al., 2021). Dengan demikian, *fun learning* dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik atlet karena mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tidak menekan, dan memberi ruang keterlibatan sesuai kondisi peserta didik.

Faktor Pendukung Implementasi *Fun Learning*

Faktor pendukung implementasi *fun learning* meliputi kemampuan tutor dalam mengelola pembelajaran, penggunaan media dan fasilitas, dukungan pengelola, pemahaman terhadap karakter peserta didik, serta hubungan yang baik antara tutor dan peserta didik. Faktor-faktor tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan dalam membentuk pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik atlet.

Kemampuan tutor menjadi faktor utama karena tutor berperan dalam membaca kondisi peserta didik sebelum menentukan cara mengajar. Ketika tutor mampu memahami kondisi fisik dan suasana hati peserta didik, tutor dapat memilih pendekatan yang lebih tepat, seperti komunikasi santai, ice breaking, aktivitas ringan, atau penjelasan yang tidak terlalu panjang. Akibatnya, peserta didik lebih siap mengikuti pembelajaran dan lebih mudah terlibat dalam kegiatan belajar.

Media dan fasilitas juga mendukung pelaksanaan *fun learning*. Fasilitas seperti Wi-Fi, laptop, LCD, monitor, alat praktikum, dan LMS membantu tutor mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif. Pada pembelajaran IPA, fasilitas mendukung penggunaan praktik sederhana dan visualisasi materi. Pada pembelajaran Bahasa Inggris, media digital mendukung kuis dan permainan kosakata. Pada pembelajaran Matematika, media sederhana dan latihan bertahap membantu peserta didik memahami materi secara runtut. Dengan demikian, fasilitas membuat pembelajaran lebih bervariasi dan mengurangi risiko pembelajaran monoton.

Dukungan pengelola memperkuat pelaksanaan *fun learning* melalui penyediaan fasilitas, arahan, referensi pembelajaran, dan kesempatan pengembangan kemampuan tutor. Dukungan ini membantu tutor memiliki lebih banyak ide dalam mengembangkan pembelajaran. Selain itu, pemahaman terhadap karakter peserta didik melalui data gaya belajar, kesenangan, dan kemampuan peserta didik membantu tutor menentukan pendekatan yang lebih tepat. Tutor yang memahami karakter peserta didik akan lebih mudah memilih media dan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.

Hubungan yang baik antara tutor dan peserta didik juga menjadi faktor pendukung. Peserta didik atlet lebih mudah mengikuti pembelajaran ketika merasa diperhatikan, tidak ditekan, dan dihargai. Hubungan positif tersebut membuat peserta didik lebih berani bertanya, mencoba menjawab, dan mengikuti arahan tutor. Oleh karena itu, dukungan dalam implementasi *fun learning* tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mencakup aspek emosional dan relasional yang memengaruhi kenyamanan belajar peserta didik.

Faktor Penghambat Implementasi *Fun Learning*

Faktor penghambat implementasi *fun learning* dapat dilihat dari empat aspek utama, yaitu peserta didik, tutor, lembaga, dan metode pembelajaran. Hambatan dari aspek peserta didik meliputi kelelahan fisik, perubahan suasana hati, dan penurunan fokus. Peserta didik atlet sering datang setelah latihan sehingga tidak selalu berada dalam kondisi siap belajar. Kondisi fisik yang lelah menyebabkan perhatian dan respons peserta didik menurun. Hambatan ini berkaitan dengan teori Maslow, bahwa kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan dasar yang memengaruhi kesiapan seseorang dalam melakukan aktivitas lain, termasuk belajar (Jauhari & Karyono, 2022)

Hambatan dari aspek tutor berkaitan dengan tuntutan kreativitas dan kesiapan media pembelajaran. *Fun learning* menuntut tutor untuk terus menghadirkan pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan sesuai dengan materi. Apabila tutor kurang siap atau menggunakan aktivitas yang sama secara berulang, pembelajaran berpotensi kembali menjadi kaku dan monoton. Kondisi ini berkaitan dengan konsep pembelajaran menyenangkan yang menempatkan kreativitas pendidik dan suasana positif sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran (Siahaan et al., 2020)

Hambatan dari aspek lembaga terlihat pada jadwal belajar yang fleksibel. Fleksibilitas waktu pada dasarnya diperlukan karena peserta didik atlet harus menyesuaikan pembelajaran dengan latihan dan pertandingan. Namun, jadwal yang berubah sewaktu-waktu dapat membuat tutor perlu menyesuaikan kembali materi, durasi, dan aktivitas pembelajaran. Akibatnya, beberapa kegiatan *fun learning* seperti kuis, praktik, atau evaluasi ringan tidak selalu dapat dilakukan secara maksimal.

Hambatan dari aspek metode pembelajaran berkaitan dengan risiko monoton apabila permainan atau media digunakan secara berulang. *Fun learning* memang dapat menggunakan game, kuis, atau media digital, tetapi penggunaan yang sama terus-menerus dapat mengurangi daya tarik pembelajaran. (Nasrulloh & Muhajiroh, 2025) menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton dapat menurunkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, tutor perlu memahami *fun learning* sebagai strategi pembelajaran yang dinamis, bukan sekadar penggunaan permainan atau media digital secara berulang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, metode pembelajaran *fun learning* di PKBM *Homeschooling* Daya Kreasi Prima Surabaya dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik atlet apabila diterapkan secara fleksibel, adaptif, kreatif, dan tidak menekan. *Fun learning* tidak cukup dipahami sebagai permainan atau penggunaan media digital, tetapi sebagai strategi pembelajaran yang mencakup penyesuaian materi, pendekatan tutor, penciptaan suasana belajar yang nyaman, penggunaan media yang sesuai, aktivitas yang melibatkan peserta didik, dan evaluasi yang ringan.

Minat belajar peserta didik atlet tampak melalui perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Keempat aspek tersebut muncul karena tutor mampu menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi khas peserta didik atlet, seperti jadwal latihan yang padat, kelelahan fisik, suasana hati yang berubah, dan kemampuan fokus yang tidak selalu stabil. Faktor pendukung berupa kemampuan tutor, fasilitas, dukungan pengelola, pemahaman karakter peserta didik, dan hubungan positif memperkuat pelaksanaan *fun learning*. Sebaliknya, hambatan berupa kelelahan peserta didik, tuntutan kreativitas tutor, jadwal yang fleksibel, dan risiko metode monoton perlu diatasi melalui penyesuaian strategi pembelajaran secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Harahap, K. S. (2022). Konsep Dasar Pembelajaran. *Journal of Islamic Education El Madani*, 1(1). <https://doi.org/10.55438/jjee.v1i1.13>
- Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>
- Jauhari, M. I., & Karyono, K. (2022). Teori Humanistik Maslow dan Kompetensi Pedagogik. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(2), 250–265. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i2.2585>
- Nadhifah, M. N., Winata, V. P., & Aini, K. N. (2021). Fun Learning Sebagai Alternatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matemateika Siswa Terdampak Covid-19 Di Desa Sawo Kabupaten Gresik. *INSPIRAMATIKA*, 7(2), 80–87. <https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v7i2.2576>
- Nasrulloh, M. A., & Muhajiroh, N. (2025). Pengaruh Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3(3), 741–758.
- Nurlina, N., Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*.
- Oktafiana, N., Rasidi, R., Wardana, A. E., & Isnuryani, N. (2024). Penerapan Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Negeri Percobaan 2 Depok. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 342. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.3159>
- Siahaan, K. W. A., Sinabutar, A. T., & Haloho, U. N. (2020). Pengaruh Metode Quantum Teaching Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif Dan Menyenangkan Pada Anak SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2). <https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2381>
- Syahrul, S. (2017). Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Konfiks: Jurnal Bahasa Dan Sastra IndonesiaJ*, 3(1), 63. <https://doi.org/10.26618/jk.v3i1.385>
- Zahro, N. D. F., & Firdaus, S. (2025). *Implementasi Metode Fun Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa | AS-SABIQUN*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/5702>