

ARTIKEL

**PENGARUH METODE FUN LEARNING TERHADAP MINAT DAN
HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
TEMA 5 KELAS 2 MI NW SEMAYA
TAHUN AJARAN 2023/2024**



**BAIQ SITI HAIRUN NISA
NPM. 190102110**

Artikel Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana (S1)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2023/2024**

**LEMBAR PENGESAHAN
ARTIKEL TUGAS AKHIR**

**PENGARUH METODE FUN LEARNING TERHADAP MINAT DAN
HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 5
KELAS 2 MI NW SEMAYA TAHUN AJARAN 2023/2024**



**BAIQ SITI HAIRUN NISA
NPM. 190102110**

Menyetujui,

Pembimbing I

**Muhammad Sururuddin, M.Pd
NIDN.0815079401**

Pembimbing II

**Zohrani, M.Pd
NIDN.0823097302**

**PENGARUH METODE FUN LEARNING TERHADAP MINAT DAN
HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 5
KELAS 2 MI NW SEMAYA TAHUN AJARAN 2023/2024**

**BAIQ SITI HAIRUN NISA
NPM.190102110**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hamzanwadi
Email: hairunnisa@student.hamzanwadi.ac.id**

ABSTRAK

BAIQ SITI HAIRUN NISA. 190102110. “Pengaruh Metode *Fun Learning* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Kelas II MI NW Semaya Tahun Ajaran 2023”. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Hamzanwadi Selong 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Fun Learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 5 kelas II MI NW Semaya tahun ajaran 2023. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Eksperimen, sedangkan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Eksperimental* dengan bentuk *One Grup Pretes Postes Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi, dan Tes Hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian terkait dengan prose pembelajaran dengan Metode *Fun Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II, dari hasil analisis data diperoleh nilai T-hitung lebih besar dari T-tabel. Dinyatakan dengan nilai T-hitung 12.698 dan T-tabel 2.086. Dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima sehingga ada pengaruh Metode *Fun Learning* dengan minat dan hasil belajar pada pembelajaran tematik tema 5 kelas II MI NW Semaya tahun ajaran 2023.

Kata Kunci : Metode *Fun Learning*, Minat dan Hasil Belajar

**THE INFLUENCE OF FUN LEARNING METHODS ON INTEREST AND
LEARNING OUTCOMES IN THEMATIC LEARNING THEME 5
CLASS II MI NW SEMAYA ACADEMIC YEAR 2023/2024**

**BAIQ SITI HAIRUN NISA
NPM.190102110**

**Elementary School Teacher Education Study Program
Faculty of Education Sciences
Hamzanwadi University**

Email: hairunnisa@student.hamzanwadi.ac.id

ABSTRACT

BAIQ SITI HAIRUN NISA. 190102110. "The Influence of Fun Learning Methods on Interest and Learning Outcomes in Thematic Learning Theme 5 Class II MI NW Semaya Academic Year 2023". Primary School Teacher Education Study Program (PGSD), Hamzanwadi University Selong, 2023.

This research aims to determine the effect of the Fun Learning method on students' interest and learning outcomes in thematic learning theme 5 class II MI NW Semaya academic year 2023. The research method used is experimental research, while the research design used in this research was pre-experimental with the form One Group Pretest Posttest Design. The population in this research was all class II students. The data collection techniques used were observation and learning outcomes tests. The results of this study show that there is a significant influence. Based on the results of research related to the learning process using the Fun Learning Method which influences the learning outcomes of class II students, from the results of data analysis it was found that the T_{count} value was greater than the T_{table} . Expressed with a T_{count} value of 12,698 and a T_{table} of 2,086. It can be concluded that H_a is accepted so that there is an influence of the fun learning method on interest and learning outcomes in thematic learning for theme 5 class II MI NW Semaya for the 2023 academic year.

Keywords: Fun Learning Method, Interest and Learning Results

PENDAHULUAN

Dalam pengertian sederhana dan umum, makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut serta mewariskan kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan. Dengan kata lain pendidikan dapat diartikan sebagai hasil peradaban bangsa yang dikembangkan atas dasar pandangan hidup bangsa itu sendiri (nilai dan norma masyarakat), yang berfungsi sebagai filsafat pendidikannya atau sebagai cita-cita dan pernyataan tujuan pendidikannya (Sagala, 2017:1)

Fun learning yakni langkah belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan yang berpusat pada kondisi mental atau psikologi siswa dan susana lingkungan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Metode fun learning ialah salah satu cara membuat suasana belajar mengajar menjadi nyaman, damai, sehingga tercipta rasa cinta serta keinginan peserta didik untuk belajar (Nurtiani & Sheilisa, 2017).

Menurut Susanto (2018:56) Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Aktifitas belajar mengajar dikelas, peran seorang guru tidak dapat diganti oleh perangkat elektronika semoderen apapun. Hal ini disebabkan karena dalam proses belajar mengajar yang diharapkan tidak sekedar menyampaikan materi pelajaran. Aspek profesionalisme seorang guru yang dituntut untuk mengembangkan pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan memilih strategi yang tepat dan sesuai dengan keadaan psikologis peserta didiknya. Pembelajaran adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman. Dalam kehidupan sehari-hari seseorang akan berinteraksi dengan lingkungan. Lingkungan tersebut dapat berupa lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan terikat, dimana variabel bebas dikontrol dan dikendalikan untuk dapat menentukan pengaruh yang ditimbulkan pada variabel terikat (Sugiyono, 2020: 29).

Penelitian eksperimen didasarkan pada suatu asumsi hukum variable tunggal. Hukum variabel tunggal tersebut merupakan dasar bagi kebanyakan eksperimentasi laboratories yang terjadi pada masa awal. Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan cara praktis untuk mempelajari sesuatu dengan mengubah-ubah kondisi-kondisi dan mengamati pengaruhnya terhadap hal lainnya.

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Hasil Observasi

Penelitian ini dilakukan di MI NW Semaya, untuk mengetahui pengaruh metode *fun learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 5 kelas 2 MI NW SEMAYA tahun ajaran 2023. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian eksperimental dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja, tanpa ada kelompok perbandingan.

Berdasarkan data hasil observasi tampak bahwa secara keseluruhan partisipasi siswa selama proses pembelajaran pada pertemuan pertama meningkat dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir pada saat proses tindakan proses pertemuan pertama siswa yang bertanya kepada guru bertambah dari pratindakan menjadi 16 siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang melakukan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode *Fun Learning*. Hasil belajar siswa diukur dengan pemberian 15 butir soal, yang dimana terdapat 10 soal pilihan ganda dan 5 butir soal isian, hasil tes belajar siswa yang akan dibandingkan merupakan nilai

pretest dan *posttest* dari 20 orang siswa. Sampel penelitian ini terdapat 20 orang siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan. Hasil penelitian tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

2. Deskripsi *Pretest* Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Kelas 2 MI NW Semaya

Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan metode Fun learning untuk meningkatkan hasil belajar tema 5 kelas 2 MI NW Semaya. Dari analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk kelas interval frekuensi sebagai berikut

Tabel 5
Data Pretest Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Tema 5

No	Kelas interval	Frekuensi	Persentase
1	1.6 – 2.13	4	20
2	2.14 – 3.2	4	20
3	3.3 – 4.4	5	25
4	4.5 – 5.53	4	20
5	5.54 – 6.4	2	10
6	6.5 – 8.53	1	5
Jumlah		20	100%
Mean		4.24	
Median		4.26	
Mode		4	
Std Deviation		1.745	
Maximum		9	
Minimum		2	

Lampiran 6

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa tingkat hasil belajar siswa pembelajaran tematik tema 5 pretest kelas 2 MI NW Semaya. Dari data diatas dapat dideskripsikan tingkat belajar siswa pembelajaran tematik tema 5 kelas 2 sebelum diberikan perlakuan metode *fun learning*, dengan rata-rata sebesar 4.24, nilai tengah 4.26, nilai sering muncul 4, simpangan baku 1.745. Sedangkan untuk sekor tertinggi 9 dan sekor terendah 2. Dari hasil tes maka

dapat disajikan dalam bentuk grafik.

3. Deskripsi *posttest* hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 5 kelas 2 MI NW Semaya.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah di berikan perlakuan metode *Fun Learning* berbantuan buku cerita tema 6 kelas 2 MI NW Semaya. Dari analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk kelas interval frekuensi sebagai berikut:

Tabel. 6
Data Postest Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Tema 5

No	Kelas interval	Frekuensi	Persentase
1	9.6 – 10.66	5	25
2	10.77 – 11.73	5	25
3	11.74 – 12.8	3	15
4	12.9 – 13.86	3	15
5	13.87 – 14.93	1	5
6	14.44 – 15.1	3	15
Jumlah		20	100%
Mean		12.50	
Median		12.26	
Mode		12	
Std deviation		1.806	
Maximum		15	
Minimum		10	

Lampiran 7

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa tingkat hasil belajar siswa pembelajaran tematik tema 6 pretest kelas 2 MI NW SEMAYA. Dari data diatas dapat dideskripsikan tingkat belajar siswa pembelajaran tematik tema 5 kelas 2, setelah diberikan perlakuan metode *fun learning*, dengan rata – rata 12.50, nilai tengah 12.26, nilai sering muncul 12. dan simpangan baku 1.806. sedangkan skor tertinggi 15 dan skor terendah 10.

2. Hasil Penelitian

a. Uji Validitas

Instrumen divalidasi dan kemudian dihitung kevalidannya dengan menggunakan rumus *product moment*. Dengan pengambilan keputusan taraf signifikan 5%, apabila nilai R-hitung lebih < dari R-tabel maka tidak valid. Sebaliknya apabila R-hitung lebih > dari R-tabel maka bisa dikatakan valid. Hasil uji validitas instrumen dapat dilihat pada table berikut:

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen dengan membandingkan nilai R-hitung dan R-tabel, pada taraf signifikan 5% maka dapat disimpulkan bahwa item soal 15 tersebut memenuhi kriteria valid. Maka dapat digunakan untuk menguji kemampuan hasil belajar siswa kelas 2 MI NW Semaya.

b. Uji Realibilitas

Tabel. 7
Data Hasil Uji Realibilitas Instrumen

R-hitung	R-tabel	Kriteria
0.477	0.444	Relibel

Lampiran 12

Membandingkan nilai R-hitung dan R-tabel pada taraf signifikan 5% atau 0,05 pada tabel dapat diperlihatkan bahwa R-hitung = 0.477 dan R-tabel = 0.444 atau sama dengan R-hitung > R-tabel dan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan maka soal tersebut dikatakan reliabel.

3. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Tabel. 8
Hasil Uji Normalitas

Variabel	N	Hasil Uji Data	Kesimpulan
Pretest Hasil Belajar	20	0.916	Signifikan > 0.05 =Normal
Posttest Hasi Belajar	20	0.644	Signifikan > 0.05 =Normal

Lampiran 10

Berdasarkan tabel diatas, nilai *pretest* dan *posttest* untuk keterampilan membaca permulaan, menunjukkan bahwa kedua data berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Tabel. 9
Hasil Uji-T Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik

Variabel	Thitung	Ttabel	Kesimpulan
Hasil belajar siswa	12.698	2.093	Ha diterima Ho ditolak

Lampiran 6

Dari hasil uji t dapat dilihat bahwa T- hitung sebesar 12.698 > lebih besar dari Ttabel 2.093 dan nilai signifikansi 0.05%. $T_{hitung} > T_{tabel}$ (12.698 > 2.093). Jadi H_a diterima dan H_o ditolak. Maka kesimpulan yang diambil adalah terdapat pengaruh metode *fun learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 5 kelas 2 MI NW Semaya Tahun Ajaran 2023.

PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran setelah diterapkan metode *Fun Learning* (*posttest*) yang berbantuan metode *fun learning* pada kelas eksperimen, proses pembelajaran peserta didik mengalami peningkatan dan sudah mampu mengerjakan tes yang diberikan hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berbantuan metode *fun learning*. Rata-rata nilai sebelum dan sesudah diberikannya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebelum diberikannya perlakuan 4.24, nilai tengahnya 4.26, nilai sering muncul 4. Sedangkan untuk skor tertinggi 9 dan skor terendah 2. Perlakuan berbantuan buku cerita Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji t diperoleh T-hitung = 12.698 sedangkan pada taraf signifikan 0.05% dan $df = 19$, dan diperoleh T-tabel 2.093, dengan demikian T-hitung > T-tabel. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima H_o ditolak. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata hasil belajar menggunakan metode *fun learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 5 kelas 2 MI NW Semaya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan metode *fun learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 5.

Hasil penelitian berdasarkan *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan setelah diberikan metode *fun learning* berbantuan buku cerita, terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas 2 MI NW Semaya. Peneliti membandingkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* dari variabel Y saja yaitu hasil belajar siswa. Karena

tujuan dari penerapan metode *fun learning* berbantuan buku cerita adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh metode *fun learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 5 kelas 2 MI NW Semaya Tahun Ajaran 2023. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode *fun learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 5 kelas 2 MI NW Semaya Tahun Ajaran 2023.

Berdasarkan hasil uji-t terdapat pengaruh metode *fun learning* terhadap minat dan hasil belajar dengan nilai T-hitung sebesar $12.698 > 2.093$ T-tabel dan nilai signifikan 0.05%. Bahwa metode *fun learning* mampu memberikan perubahan yang lebih baik untuk hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 5 kelas 2 MI NW Semaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad dan Joko Tri Prasetya. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. CV. Pustaka Setia
- Arif Wibisono, (2017). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Arifin. 2018. *Penilaian Hasil Proses BelajarMengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ilham Sanjaya (2019)*Metode Fun Learning*. Lampung: IDEA Perss.
- Muhammad Anwar, (2015:18) *Filsafat Pendidikan*. Perpustakaan Nasional: katalog dalam terbit (KDT)..
- Maunah Binti. *Psikologi Belajar* (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2014), 123-124.

Majid (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bandung Rosdakarya.

Medywati 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Penadamedia Group

Miftahurrohmah (2019). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik*. Yogyakarta: Gajah Mada Press.

Sugiyono. (2017). *Penelitian Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta.