

**PROPOSAL**

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



**OLEH:**

**BAIQ SITI HAIRUN NISA**  
**NPM 190102110**

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

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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 (Muhammad Anwar, 2015: 18)

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang wajib diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia, baik pada jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi. Salah satu hal yang sangat urgen kaitannya dengan mata pelajaran bahasa Indonesia adalah bagaimana caranya agar pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dapat berhasil dengan baik? Jawaban untuk pertanyaan seperti itu tentu banyak sekali variasinya, mengingat banyak faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satunya adalah perlu adanya pemahaman mengenai karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia oleh

praktisi pendidikan, khususnya guru mata pelajaran bahasa indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian dikelas 2 dapat diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia masih rendah, capaian pembelajarannya hanya 70% berdasar hasil pengamatan ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, yaitu:

- Guru lebih sering menggunakan metode ceramah
- Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran
- Siswa kurang berani untuk tampil di depan kelas

Sehingga dalam pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, sehingga aktivitas yang dilakukan siswa biasanya hanya mendengar lalu diberikan tugas. Siswa kurang dilibatkan untuk tampil didepan kelas, hal ini menyebabkan timbulnya rasa bosan pada siswa sehingga motivasi siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran menjadi kurang.

Berdasarkan masalah tersebut, maka perlu dilakkan perbaikan proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 2. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Maka diperlukan metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan menumbuhkan motivasi siswa selama kegiatan pembelajaran.

Menurut Ahmand (2019: 4) 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.

Pengalaman yang diperoleh individu baik yang dilihat, didengar maupun dialami sering sekali akan ditiru oleh individu dalam bertindak laku. Dalam lingkungan keluarga termasuk orang tua sering sekali kurang memperhatikan pendidikan anaknya, tidak memperhatikan kepentingan-kepentingan dan kebutuhan anak dalam belajar, tidak mengatur waktu belajar, tidak menyediakan atau melengkap alat belajarnya, tidak memperhatikan apakah anaknya belajar atau tidak tahu bagaimana kemajuan belajar anaknya, kesulitan-kesulitan yang dialaminya dapat menyebabkan anak kurang berhasil dalam belajar (Slameto, 2015: 180).

Metode pembelajaran menjadi hal penting didalam kegiatan belajar mengajar berlangsung, karena dengan memilih metode pembelajaran yang tepat maka kegiatan pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai. Metode adalah cara yang dipakai dalam menerapkan rencana yang telah dibuat dengan harapan dapat mencapai tujuan secara optimal. Oleh karena itu dalam menerapkan suatu metode pada proses pembelajaran guru harus dapat melihat kondisi yang ada agar metode yang digunakan dapat membantu siswa saat belajar, penerapan metode pembelajaran yang tepat akan memberikan hasil yang lebih baik, sangat perlu diupayakan metode pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehubungan dengan metode pembelajaran khususnya dalam pembelajaran tematik maka ada

beberapa metode pembelajaran yang akan diterapkan dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran hasil yang lebih baik (Slameto, 2015: 181).

Metode mengajar guru dapat mempengaruhi belajar siswa, metode mengajar guru yang baik akan membantu siswa merasa nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran akan memotivasi siswa. Guru juga harus menguasai materi pembelajaran agar siswa belajar dengan baik, maka metode belajar harus diusahakan yang setepat, seefisien dan seefektif mungkin (Djaali dan Muhammedi, 2017: 51).

Salah satu upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan model atau strategi pembelajaran yang cocok dan sesuai. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran tentunya memerlukan metode atau strategi dalam belajar agar siswa dapat memahami dan menerima pembelajaran yang sedang dilaksanakan serta guru dapat menciptakan multi interaksi yang baik dalam proses pembelajaran. Penerapan metode yang tepat akan mendorong siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, salah satu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode *fun learning* (Maunah Binti, 2014: 124).

*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 (Ilham Sanjaya, 2019: 22).

Adapun langkah-langkah metode *fun learning* yaitu bermain. Belajar tidak selalu berurusan dengan hal-hal yang bersifat serius, kemampuan bermain merupakan unsur penting dalam banyak hal dan dapat menjadikan suasana belajar menyenangkan. Minat belajar merupakan hal yang sangat penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Minat ialah rasa ingin tahu, mempelajari, mengagumi, atau memiliki sesuatu, seseorang siswa hendaknya memiliki minat yang timbul dalam diri pribadi untuk belajar (Djaali dan Muhammedi, 2013: 122).

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 digantikan 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 (rentang usia 6-12) khususnya dalam pembelajaran tematik (Sutrisno, 2021: 25).

Berdasarkan hasil observasi awal yang saya lakukan pada hari Senin, 16 Januari 2023 pada siswa kelas II MI NW Semaya, siswa kelas II sebanyak 20 orang, 9 orang siswa yang unggul (menjuarai) dan sisanya 11 orang yang tidak unggul (menjuarai). Nilai rata-rata yang dimiliki siswa yang unggul di atas 75% tuntas dan 11 siswa yang tidak unggul memiliki nilai

dibawah rata-rata yakni nilainya 50% (tidak tuntas), ketuntasan belajar 80% (9 siswa), hal itu menunjukkan bahwa kemampuan dan keaktifan siswa jauh dari indikator keberhasilan yaitu 75% dari jumlah siswa atau yang mencapai KKM).

Masalah yang ditemui disekolah adalah siswa kurang bisa membacadan menulis dikarenakan siswa kurang motivasi belajarnya, kurang minat belajar siswa sehingga mengakibatkan hasil belajarnya rendah. Kesulitan dalam pembelajaran tematik diharapkan proses pembelajaran yang dilakukan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa. Akan tetapi pada kenyataanya penerapan dalam pembelajaran tematik tidak selalu berjalan dengan baik, karena masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar pada pembelajaran tematik. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran tematik sebagian siswa kurang memahami materi sehingga hasil belajar siswa rendah, tidak hanya itu pada pembelajaran tematik sering dijumpai permasalahan yang menjadi kendala dalam belajar yang disebabkan adanya keanekaragaman individu siswa, penguasaan hasil belajar berbeda, anak akan berbeda pula ketuntasan hasil Kesulitan belajar juga sebagai suatu gejala yang nampak pada peserta didik yang ditandai dengan adanya hasil belajar yang rendah atau dibawah norma yang telah ditetapkan, kesulitan dalam belajar biasanya tidak dapat diidentifikasi sampai anak mengalami kegagalan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik yang harus dilakukannya. Kesulitan dalam belajar ini merupakan gangguan yang secara nyata pada anak yang terkait dengan tugas umum dan khusus, yang diduga

disebabkan karena factor *disfungsineurologis*, proses psikologis, maupun sebab-sebab lainnya sehingga anakyang berkesulitan belajar menunjukkan prestasi belajar rendah (Sutrisno, 2021: 36).

Kesulitan selanjutnya yakni, kurangnya semangat belajar siswa dan motivasi belajarnya rendah sehingga hasil belajarnya rendah, karena disebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa saat dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa jenuh dalam belajar, dan hanya sebatas menggunakan metode ceramah dan itu juga membuat siswa jenuh dalam belajar (Sutrisno, 2021: 38).

Dalam proses pembelajaran interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada setiap peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seseorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun (Sutrisno, 2021: 40).

Hal tersebut menjadi solusi yang tepat dengan alasan, dimana pembelajaran efektif, nyaman dan menyenangkan (*Fun Learning*) akan membuat anak tidak merasa tidak terbebani atau dipaksa untuk belajar. Bahwa belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran karena sangat membantu bagi peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar, dan menyediakan

kepuasan belajar. Sehingga anak bisa memahami dan menerima materi dengan baik yang sudah disampaikan oleh guru.

Seorang pendidik, guru merupakan komponen pendidikan yang dapat menentukan baik buruknya mutu pendidikan dan menciptakan kualitas sumberdaya manusia. Guru adalah salah satu komponen pendidikan yang bertemu langsung dengan siswa pada kegiatan pembelajaran didalam kelas, maka ditangan gurulah akan menghasilkan siswa yang memiliki kualitas baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, spiritual dan sikap. Guru juga memiliki peran sebagai pembimbing, untuk membantu siswa mengatasi kesulitan yang dialami saat proses belajar. Dalam situasi belajar dimasa pandemi saat ini, guru dituntut untuk dapat memahami cara dalam memaksimalkan kegiatan pembelajarn yang disajikan dengan menarik dan menyenangkan melalui beberapa metode maupun media pembelajaran agar dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dapat membentuk karakter siswa dan mencapai tujuan pembelajaran (Sutrisno, 2021: 44). Guru perlu memberikan kepada mereka upaya-upaya kreatif sebagaistrategi untuk menimbulkan efek senang dengan harapan menciptakan suasanabelajar yang menyenangkan dan efektif, sehingga tidak membuat jenuh siswa sehingga mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa serta upaya gurudan orang tua yang ikut terlibat aktif dalam kemajuan anak didiknya untuk menggapai prestasi dalam hasil belajarnya.

Adapun kriteria untuk mengetahui hasil belajar pembelajaran tematikberikut indikator: 1. Bahasa Indonesia, (Mengidentifikasi bahasa pada

puisi anak melalui lisan atau teks tulisan) 2. Matematika (Menjelaskan dan menentukan panjang(termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan buku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari). 3. SBDP (Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi).

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Fun Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Kelas II MI NW Semaya Tahun Ajaran 2023”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah-masalah yang terkait dengan mata pelajaran tematik dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran tematik yang diajarkan tidak menarik dan membosankan siswa sehingga menurun hasil belajar siswa.
2. Metode yang digunakan guru kurang tepat pada proses pembelajaran sehingga membuat siswa jenuh dalam belajar. Kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran sehingga hasil belajar dalam pembelajaran tematik tidak memuaskan sesuai target.
3. Kurangnya sarana dan prasarana dalam mengajar sehingga pembelajaran kurang kondusif.
4. Kurangnya guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa sehingga hasil belajarnya belum sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Bedasarkan identifikasi masalah diatas, pembatasan masalah pada

penelitian ini peneliti fokuskan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah NW Semaya adapun aspek yang peneliti ujikan dalam penelitian ini adalah Pengaruh Metode *Fun Learning* terhadap Hasil Belajar siswa MI NW Semaya.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latarbelakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah ini adalah sebagai berikut:

Bagaimanakah Pengaruh Metode *Fun Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah: Untuk mengetahui Pengaruh Metode *Fun Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Memberikan penjelasan mengenai relevansi dari penelitian sebelumnya apakah masih relevan untuk digunakan, umum, atau tidak sama sekali.

##### 2. Manfaat praktis

###### **a. Bagi peserta didik**

- 1) Meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.
- 2) Meningkatkan aktivitas dalam belajar peserta didik.

- 3) Meningkatkan respon positif siswa ketika pembelajaran berlangsung.
- 4) Memperbaiki hasil belajar.

**b. Bagi guru**

- 1) Sebagai masukan untuk memperbaiki pembelajaran menjadi lebih baik.
- 2) Sebagai alternatif pilihan model pembelajarn yang efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Bagi lembaga/sekolah, diharapkan memberikan kontribusi dalam usaha memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.
- 4) Bagi peneliti, menambah kajian pustakan dalam peningkatan kualitas mengajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran tematik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Metode Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Metode**

Menurut Sanjaya (2019: 147) metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Metode adalah cara kerja sistematis yang memudahkan pelaksanaan pembelajaran berupa implementasi spesifik langkah-langkah konkret agar terjadi proses pembelajaran yang efektif mencapai suatu tujuan tertentu seperti perubahan positif pada peserta didik (Ahmad dan joko Tri Prasetya, 2015: 52).

###### **b. Pengertian Pembelajaran**

Menurut pendapat Aqib (2018: 66) pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran

dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan terhadap peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Suardi, 2018: 7).

### c. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal (Wina sanjaya, 2016: 147).

Menurut Hamalik (2014: 11) prinsip-prinsip metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki tujuan dalam memilih suatu metode hendaknya didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai.
- b) Dalam memilih metode hendaknya melihat keadaan peserta didik, karakter pendidik dan lingkungan belajar, serta memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik.
- c) Menggunakan media untuk membantu proses pelaksanaan metode pembelajaran menjadi lebih efektif.
- d) Metode dikatakan baik jika tujuan pembelajaran tercapai.
- e) Metode bisa dinilai hanya sebatas tepat atau tidak tepat, hasil belajar siswa juga dapat digunakan untuk mengetahui efektifitasnya suatu metode yang dipakai.

Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan saat memilih metode

pembelajaran yakni:

- 1) Tujuan dengan mempertimbangkan jenis serta fungsinya.
- 2) Karakter peserta didik.
- 3) Kondisi lingkungan belajar disekolah.
- 4) Serta, pasilitas pembelajran yang tersedia.

<https://g.docworkspace.com/i/siL6cqrhempeppAY?sa=00&st=0t>

Di akses, 27 Juni 2023;18:23)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan faktor yang perlu diperhatikan saat memilih metode pembelajaran yaitu, mempertimbangkan jenis serta fungsinya, karakter peserta didik, kondisi lingkungan belajar serta fasilitas pembelajaran yang tersedia.

## 2. Metode *Fun Learning*

### a. Pengertian Metode *Fun Learning*

Metode *fun learning* merupakan cara belajar yang menyenangkan, mengasyikkan dan efektif pada proses pembelajaran, metode ini juga dapat diartikan sebagai cara atau alat yang dipakai untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang nyaman sehingga dapat menciptakan keinginan belajar untuk peserta didik. Selain itu, juga dapat diartikan bahwa *fun learning* ialah aktifitas pendidik untuk dapat menciptakan suasana yang hangat sekaligus menyenangkan didalam pembelajaran, sebab melalui suasana tersebut apapun yang diajarkan akan mudah diterima sehingga peseta didik akan mudah untuk melakukan sebuah perubahan. Tujuan kegembiraan didalam

proses pembelajaran bukanlah untuk hura-hura dan sekedar bersenang-senang, melainkan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar, mendorong peserta didik untuk aktif, serta untuk memudahkan saat memahami materi yang diberikan pendidik. Dari pemaparan tersebut, dapat dipahami bahwa *fun learning* metode yang diciptakan untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan proses belajar mengajardengan kegiatan yang menyenangkan akan menciptakan suasana yang hangat dan akrab, hal ini memungkinkan terbantuknya pembelajran yang partisipatif dan efektif (Sutrisno, 2021: 52).

*Fun* sebagai kondisi belajar dengan keadaan gembira, namun bukannya suasana yang berisik atau hura-hura. Menurut konsep pembelajaran berbasis edtainment, pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan jika didalam proses belajar mengajar terdapat suasana atau kondisi yang tenang, tidak ada tekanan, aman, pembelajaran dikemas menarik, membutuhkan minat belajar, peserta didik terlibat penuh, memperhatikan materi yang diberikan pendidik, lingkungan belajar yang menarik, bersemanagat, gembira, dan fokus dalam menyimak materi yang disampaikan pendidik. Sedangkan, dikatakan pembelajaran yang tidak menyenangkan jika peserta didik merasa tertekan, takut, malas, bosan, pelaksanaan proses pelaksanaan proses pembelajaran tidak bervariasi dan tidak menarik bagi peserta didik. Metode *fun learning* mengajarkan penyampaian materi pembelajaran

tidak harus klasikal, dimana pendidik berbicara kemudian peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat (Sutrisno, 2021: 55).

b. Macam-macam pembelajaran *fun learning*

Penggunaan metode *Fun Learning* pada proses pembelajaran dapat menggunakan beberapa kegiatan yang dapat menciptakan yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan (Nina Yulinda,2017: 24).

Berikut adalah macam-macam pembelajaran *fun learning* antara lain:

1) *Game* atau permainan

*Game* atau permainan adalah aktifitas yang dilakukan dengan mengikuti ketentuan yang sudah dibuat dan dimainkan hanya sebagai hiburan dengan tujuan refreasing. Permainan sebagai kegiatan nyata dan berkaitan dengan hal yang lebih dikuasai anak-anak. Jadi, permainan merupakan kegiatan menyenangkan atau mengasyikkan yang dilakukan atas kemauan sendiri tanpa adanya paksaan dan dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada saat melakukan suatu permainan (Nina Yulinda,2017:27).

*Game* atau permainan juga memiliki daya tarik yang sangat baik karena mampu memberikan pengalaman baru sehingga informasi yang tersimpan didalamnya mampu tersampaikan dan diingat oleh pemainnya. Permainan sebagai alat bantu proses

belajar untuk membantu berkembangnya kepandaian otak pada anak. Pada diri setiap anak bermain adalah belajar, karena dunia anak adalah bermain. Anak juga bisa memahami banyak persoalan yang ada disekelilingnya dan bermanfaat bagi mereka untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Selain itu, anak juga akan melimpahkan perhatiannya, perasaan serta pikirannya sehingga anak akan belajar mengenali dan menjelajahi lingkungannya (Arif Wibisono, 2017: 12)

Penjelasan diatas kemudian dapat dimengerti bahwa anak bisa berkembang melalui kegiatan bermain. Jadi, tidak seharusnya kita merampas kesempatan anak untuk bermain, tetapi kita sebagai pendidik maupun orang tua seharusnya dapat memasukkan unsur pendidikan dalam permainan agar anak bisa tetap belajar sambil bermain.

Menurut Utpon (2012: 132) secara garis besar, permainan memiliki manfaat dari segi kognitif, sosial dan emosional. Sebagaimana yang dijelaskan dibawah ini yaitu:

- a) Dari segi kognitif, kegiatan bermain membantu berkembangnya kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan melalui kegiatan menggembarakan.
- b) Dari segi sosial, mendorong berkembangnya kemampuansosial anak. Pada kegiatan bermain peran, anak bisa berlatih mengenal posisi atau tugas yang diperankan olehnya saat dewasa.

c) Dari segi emosional, kegiatan bermain membantu mengatasi rasa cemas pada diri anak. Selain itu, perasaan-perasaan tertekan juga bisa dilepaskan sehingga anak belajar menyelesaikan problem dalam kehidupannya.

Saat bermain, anak memahami seluruh kegiatan yang ada disekelilingnya. Disinilah kita sebagai orang dewasa perlu untuk memilah-memilah kegiatan bermain sesuai pertumbuhan atau usia anak, memilih permainan yang selaras akan mengembangkan aspek kecerdasan tertentu sehingga yang diperoleh adalah bermain sambil belajar (Utpon, 2012: 132).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan melalui kegiatan belajar menyenangkan dengan bermain dapat membangaun karakter anak dan menghasilkan hasil belajar anak.

## 2) Bernyanyi

Bernyanyi merupakan aktifitas mengeluarkan suara mengikuti irama yang dapat diungkapi dengan musik maupun tidak dan dilakukan dengan tehnik khusus selanjutnya. Bernyanyi ialah cara yang bisa dilakukan manusia untuk menggambarkan perasaan serta pikirannya yang menggunakan suara. Jadi, benyanyi dapat menjadi sarana hiburan dan juga pembelajaran bagi semua jenjang usia dan golongan. Kita dapat memilih lagu-lagu yang pas berkaitan dengan materi yang

diajarkan. Menyanyi juga dapat menguatkan pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan (Elliyi Akbar, 2020: 78).

Bernyanyi tidak dapat dipisahkan dengan anak-anak, dan dapat memudahkan anak untuk memahami sesuatu khususnya bagi anak-anak yang memiliki kemampuan bahasanya masih sedikit. Selain itu, juga bisa dilakukan untuk menghindari perasaan jenuh pada proses belajar bernyanyi dapat dijadikan sebagai sebuah kegiatan bermain yang mengikut sertakan peserta didik karena bernyanyi dapat dijadikan sebagai sebuah kegiatan bermain yang mengikut sertakan peserta didik karena bernyanyi dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan kemampuan anak dalam mendengarkan (Medyawati, 2016: 141).

Bernyanyi bermanfaat untuk pelaksanaan pembelajaran dan proses mengembangkan kepribadian peserta didik, antara lain:

- a) Membuat keadaan menjadi menyenangkan dan efektif.
- b) Menghilangkan rasa cemas atau gelisah. Sebagai media yang dapat menggambarkan rasa didalam diri.
- c) Mendorong kepercayaan diri peserta didik.
- d) Mendorong kemampuan untuk mengingat.
- e) Melatih keterampilan berfikir dan motori.
- f) Mempererat hubungan dalam kelompok belajar (Nasution, 2016: 13).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan manfaat bernyanyi yakni membuat keadaan menjadi menyenangkan dan efektif, menghikangkan rasa cemas atau gelisah, sebagai media yang dapat menggambarkan rasa didalam diri dan mendorong kepercayaan diri peserta didik.

### 3) Bercerita

Bercerita merupakan proses mewarisakn kebiasaan kepada generasi selanjutnya. Bercerita merupakan kemampuan berbicara untuk memberitahukan informasi melalui pernyataan sesuai kenyataan yang ada. Jadi, bercerita adalah salah satu keterampilan berbicara dengan tujuan meneruskan sebuah rangkaian peristiwa, baik nyata maupun tidak nyata (Puspitasari, 2019: 54).

Kegiatan berbicara juga bisa digunakan untuk menjelaskan materi, karena bercerita adalah salah satu cara yang efektif dalam mempengaruhi jiwa peserta didik. Hal ini dikarenakan cerita dikenal lebih mengenakan dibanding sebuah nasihat, sehingga umumnya sebuah cerita teringat lebih lama didalam memori peserta didik. Bercerita memberikan daya tarik yang menyentuh perasaan dan pengaruh terhadap jiwa anak. Memiliki sipat alamiah untuk menyenagi sebuah cerita, sebuah cerita juga dapat memeberikan pengaruh pada perasaan dan

pikiran anak untuk memahami pesan didalamnya dengan senang hati. Oleh sebab itu, bercerita sering dipakai sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran. Kegiatan berbicara dapat terlihat lebih menarik apabila pendidik dapat mengemasnya dengan alur cerita yang baik dan dibantu dengan sebuah buku cerita. Seorang pendidik harus mampu menjadi pendongeng yang baik dan dapat menjadikan kegiatan bercerita menjadi menarik dan memberikan pengalaman baru serta berkesan untuk peserta didik (Medyawati, 2016: 162)

Dalam proses pembelajaran, kegiatan berbicara berfungsi untuk membangun kondisi belajar mendai menyenangkan sehingga materi yang pelajari mudah diterima. Berikut adalah fungsi dari metode bercerita

- a) Menanamkan nilai-nilai pendidikan yang baik. Oleh sebab itu, dalam memilih cerita harus memperhatikan tujuan pembelajaran.
- b) Membantu meningkatkan kemampuan berimajinasi. Diharapkan melalui khayalan terhadap kisah pada sebuah cerita, mendorong anak untuk berperasaan sesuai tokoh yang diceritakan oleh pendidik.
- c) Mendorong rasa penasaran anak untuk memahami isi sebuah cerita yang diberikan oleh pendidik.

<https://www.pelajaran.co.id/pengertian-metode-bercerita-tujuan->

[fungsi-manfaat-bentuk-jenis-kelebihan-dan-kekurangan-metode-pembelajaran-nercerita/](#)

(Diakses 27 Juni 2023 pukul 19:14)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan fungsi dari metode bercerita adalah untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan yang baik, membantu meningkatkan kemampuan berimajinasi, dan mendorong rasa penasaran anak untuk memahami isi sebuah cerita yang diberikan oleh pendidik.

4) Humor

Humor pada proses pembelajaran merupakan kegiatan pendidik dengan menyelinapkan kata-kata yang menghibur untuk membuat peserta didik tertawa. Jadi, humor yang merupakan kegiatan yang dilakukan membangkitkan rasa atau suasana gembira dan merarik gelak tawa. Penggunaan humor dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka memperoleh keterampilan sosial yang lebih baik. Siswa yang terbiasa dengan suasana belajar yang santai dan menyenangkan cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Mereka juga dapat belajar keterampilan sosial, seperti kemampuan untuk membaca situasi sosial dan memahami perbedaan individu, yang dapat membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari (Malik Ibrahim, 2017: 54).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan kondisi belajar yang menyenangkan dengan sisipan humor dapat

mengembangkan kemampuan untuk memaami sesuatu melatih sekaligus mempertajam kemampuan otak anak dalam mengingatkan berfikir. Penggunaan humor saat pembelajaran bisa membantu untuk memotivasi dan meningkatkan hasil belajar, terlebih disaat peserta didik sedang mersa bosan, jenuh, dan mengalami konsentrasi belajar.

#### 5) Tebak Kata

Tebak kata didalam proses pembelajaran merupakan kegiatan menyampaikan kata yang harus ditebak secara benar. Kegiatan ini membantu peserta didik untuk belajar mendapat kata yang tepat dengan arahan teman kelompoknya. Jadi, tebak kata merupakan kegiatan atau aktifitas menebak kata yang terdapat sebuah kartu yang berisi kata singkat. Untuk membuat kondisi belajar yang menyenangkan, efektif, kegiatan ini dapat dijadikan sebagai pilihan oleh pendidik untuk diterapkan pada saat pembelajaran. Cara bermain tebak kata dilakukan dengan mencocokkan kartu dengan petunjuk-petunjuk yang sesuai kegiatan ini sebanding dengan kesukaan peserta didik sekolah dasar yang suka bermain dan berkompetensi. Permainan tebak kata bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial sekaligus dapat melatih peserta didik memiliki sikap percaya diri untuk mendapatkan pendapatnya. Pembelajaran dengan tebak kata akan membantu suasana belajar menyenangkan dan membantu

peserta didik menjadi konsentrasi aktif, sekaligus semangat saat mengikuti pembelajaran (Ashari, 2014: 24).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan tebak kata adalah kegiatan menyampaikan kata yang harus ditebak secara benar. Kegiatan tersebut membantu siswa untuk belajar mendapat kata yang tepat dengan arahan teman kelompoknya.

#### 6) Tebak Gambar

Tebak gambar adalah sebuah permainan yang melibatkan gambar atau gambaran objek, orang, atau hal lainnya yang diberikan kepada pemain, yang kemudian harus menebak apa yang sedang digambarkan. Dalam konteks pembelajaran, tebak gambar dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif untuk mengasah keterampilan visualisasi, memperluas kosa kata, meningkatkan keterampilan pemahaman, dan memperkaya pengetahuan siswa. Penggunaan tebak gambar dalam pembelajaran dapat memperkuat keterampilan kognitif siswa, seperti mengasah kemampuan pemrosesan informasi dan berpikir kritis. Selain itu, tebak gambar juga dapat membantu siswa yang bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang monoton, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap proses pembelajaran (Rahmat Suwatno, 2018: 53).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan tebak gambar adalah sebuah permainan yang melibatkan gambar atau

gambaran objek, orang, atau hal lainnya yang diberikan kepada pemain, yang kemudian harus menebak apa yang sedang digambarkan

c. Kelebihan dan kekurangan metode *fun learning*

Metode *fun learning* memiliki beberapa kelebihan diantaranya peserta didik cenderung lebih aktif dari awal sampai akhir pembelajaran, memiliki kemandirian besar, rasa percaya diri meningkat, dan lebih siap untuk menerima materi pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan melalui metode *fun learning* membuat materi pembelajaran dikelas lebih menarik sehingga memungkinkan peserta didik untuk lebih bersemangat merasa tenang, senang, serta dapat menumbuhkan sikap yang positif terhadap suatu matapelajaran yang dianggap membosankan. Suasana belajar yang menyenangkan juga akan membantu peserta didik untuk lebih fokus dalam memahami materi yang diberikan pendidik pada proses pembelajaran (Rahmawati Dina, 2021: 84).

Kesulitan dalam menciptakan suasana pembelajarn yang menyenangkan adalah terletak pada keprofesionalan seorang pendidik. Keprofesionalan pendidik dapat dilihat dari kemampuan pendidik dalam mengajar karena hal tersebut akan berpengaruh pada saat menerapkan metode *fun learning* didalam kelas. Kelemahan metode *fun learning* yaitu literatur yang terbatas, peserta didik yang kurang rajin dalam mencari informasi maka akan membuat pengguann

metode *fun learning* menjadi kurang efektif. Dari penafsiran yang sudah dijelaskan diketahui penerapan metode pun pada kegiatan pembelajaran membutuhkan keprofesionalan seorang pendidik dalam mengajar seperti kreatif dan bisa mengelola kelas dengan baik. Namun, tidak semua pendidik memiliki kemampuan tersebut sehingga nantinya mempengaruhi keberhasilan penerapan metode *fun learning* dalam mencapai tujuan yang diharapkan (Nurfitriana, 2020: 73)

d. Sintaks metode *fun learning*

1. Setiap tatap muka, guru menyampaikan topik-topik pelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
2. Guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang materi yang dipelajari.
3. Memperlihatkan dan menjelaskan keterkaitan antara konsep metode *fun learning* pada pokok bahasan.
4. Sebelum mengakhiri proses pembelajaran, siswa diberi PR pokok bahasan dalam penerapan metode *fun learning* untuk dikerjakan di rumah.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan Metode *fun learning* memiliki beberapa kelebihan diantaranya peserta didik cenderung lebih aktif dari awal sampai akhir pembelajaran, memiliki kemandirian besar, rasa percaya diri meningkat, dan lebih siap untuk menerima materi pembelajaran.

### **3. Minat Belajar**

#### **a. Pengertian Minat**

Minat dapat diartikan sebagai suatu kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap objek, biasanya disertai perasaan senang karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu. Secara sederhana minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang berasa terhadap sesuatu (Mulyasa, 2011: 69).

Minat dapat didefinisikan oleh kecenderungan untuk bereaksi dengan cara tertentu disekitarnya. Minat berkaitan dengan suatu keadaan yang terjadi ketika seseorang melihat ciri-ciri atau makna sementara dari suatu keadaan. Menumbukan minat terhadap suatu pembelajaran akan membuat siswa memahami hubungan antara materi yang mereka harapkan untuk dipelajari dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini menunjukkan kepada siswa mengenai cara pengetahuan atau keterampilan tertentu memengaruhi, melayani tujuan, dan memenuhi kebutuhan mereka. Jika siswa menyadari bahwa belajar merupakan alat mencapai beberapa tujuan yang mereka anggap penting dan hasil pengalaman belajar akan membawa kemajuan maka mereka akan berminat dan termotivasi untuk mempelajarinya (Syaiiful Bahri Djamarah, 2016: 34).

Dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan rasa suka dan tertarik terhadap sesuatu yang disertai

dengan perasaan senang yang dianggap dapat memberi kepuasan dan keuntungan pada diri sendiri sehingga mendorongnya untuk berpartisipasi dalam kegiatan tersebut tanpa merasa terpaksa.

b. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses mendapatkan pengetahuan atau keterampilan baru yang diperoleh melalui pengalaman atau latihan yang dilakukan secara sadar dan terus menerus. Proses belajar ini melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya serta keaktifan individu itu sendiri dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru. Selain itu, bahwa belajar merupakan suatu proses kognitif dan perilaku yang kompleks, yang melibatkan proses kognitif seperti perhatian, pemahaman, dan memori. Dalam hal ini, proses belajar berhubungan dengan konsep motivasi, minat, dan kesiapan individu dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru (Djamarah, 2016: 34).

Menurut Sudijono (2016: 14) bahwa proses belajar melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungan fisik maupun sosial disekitarnya. Interaksi ini dapat memengaruhi pola perilaku, persepsi, serta sikap individu dalam menghadapi dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungan fisik dan

sosial disekitarnya. Proses belajar juga berhubungan dengan konsep motivasi, minat, dan kesiapan individu dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru. Pemahaman tentang pengertian belajar dan teori-teori terkait dapat membantu dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

c. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk memperoleh informasi atau pengetahuan baru mengenai suatu bidang atau topik tertentu karena adanya ketertarikan atau minat pada hal tersebut. Minat belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kebutuhan pribadi, pengalaman masa lalu, lingkungan sosial, dan karakteristik individu. Minat belajar yang tinggi dapat mempengaruhi motivasi belajar seseorang sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan (Nana Sudjana, 2015: 62).

Minat belajar juga dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang. Seorang siswa yang memiliki minat yang tinggi pada suatu mata pelajaran cenderung lebih giat belajar dan memiliki kemungkinan yang lebih tinggi untuk meraih hasil yang baik pada mata pelajaran tersebut. Minat belajar juga dapat dikembangkan melalui berbagai cara, seperti memberikan pengalaman yang menarik dan relevan dengan minat siswa, memberikan penguatan positif pada keberhasilan siswa dalam belajar, dan menghubungkan materi pelajaran dengan

kehidupan sehari-hari siswa (Miftahurrohmah, 2019: 63).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu kecenderungan atau ketertarikan seseorang dalam mempelajari suatu hal atau materi pelajaran tertentu. Minat belajar ini dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar seseorang, sehingga sangat penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran. Adapun cara untuk mengembangkan minat belajar siswa antara lain dengan memberikan pengalaman yang menarik, penguatan positif, dan menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa.

d. Aspek-Aspek yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Wahyuni (2015: 19) ada empat aspek minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan ketertiban siswa. Masing-masing aspek tersebut sebagai berikut:

1) Perasaan senang

Setiap aktivitas yang dilakukan pasti diliputi oleh perasaan, baik perasaan senang maupun tidak senang. Jika penilaian siswa positif mengenai pengalaman belajarnya disekolah, maka akan timbul perasaan senang dihatinya yang kemudian perasaan senang tersebut akan menimbulkan minat yang diikuti dengan sikap positif siswa. Akan tetapi, jika penilaian siswa negatif maka akan timbul perasaan tidak senang dan sikap yang negatif pula. Siswa yang memiliki perasaan senang terhadap suatu pelajaran, maka tidak

akan ada rasa terpaksa untuk belajar.

## 2) Ketertarikan Siswa

Ketertarikan merupakan tindakan awal seseorang dalam menyukai sesuatu. Seseorang yang tertarik terhadap sesuatu akan menaruh perhatian lebih kepada sesuatu yang membuatnya tertarik. Dalam hal ini, ketertarikan yang dimaksud adalah ketertarikan siswa terhadap pembelajaran di kelas yang ditunjukkan oleh sikap siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan tidak menunda-nunda tugas yang diberikan oleh guru.

## 3) Perhatian siswa

Perhatian merupakan aktivitas mengamati dan konsentrasi terhadap sesuatu dengan mengesampingkan hal yang lain. Dalam hal ini, siswa yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran tertentu dengan sendirinya akan memperhatikan dan fokus terhadap objek yang menjadi perhatiannya tersebut. Aktivitas yang disertai dengan perhatian yang intensif akan menghasilkan hasil yang memuaskan. Siswa yang memiliki minat pada suatu mata pelajaran akan memberikan perhatian yang lebih besar sehingga siswa akan menghabiskan banyak waktu untuk belajar mata pelajaran yang diminatinya tersebut.

## 4) Keterlibatan siswa

Siswa yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran dapat

dilihat dari sikap siswa yang melibatkan dirinya dalam kegiatan belajar. Selain itu, siswa juga akan berpartisipasi aktif dalam hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pelajaran yang diminatinya, seperti siswa akan aktif dalam kegiatan diskusi, aktif bertanya, memberikan pendapat, aktif menjawab pertanyaan dari guru, dan selalu berusaha untuk terlibat dalam setiap kegiatan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan aspek-aspek yang mempengaruhi minat belajar siswa yakni, perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat.

Minat tidak muncul secara tiba-tiba, minat ada karena ada yang mempengaruhinya. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi minat yaitu faktor internal dan faktor eksternal. (Sardiman, 2015: 73).

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor internal tersebut meliputi keinginan terhadap sesuatu, pemusatan perhatian siswa, motivasi dan kebutuhan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang datangnya dari luar diri siswa. Faktor eksternal tersebut meliputi dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, fasilitas seperti sarana dan prasarana dan keadaan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yakni ada faktor internal dan eksternal.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan sedangkan belajar adalah suatu proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif. Artinya sebagai akibat dari tindakan belajar maka kita akan mengalami adaptasi progresif yang berarti memiliki tendensi berubah ke arah yang lebih sesuai atau lebih sempurna dari keadaan sebelumnya (Saleh, 2018: 64).

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tulis, tes lisan, dan tes perbuatan (Sutrisno, 2021: 22).

Pembelajaran terpadu tematik (teori, praktik, dan penilaian yaitu membedakan hasil belajar siswa (Individu) menjadi 3 jenis yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Hasil belajar adalah penggapaian dalam mendapatkan kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang sudah direncanakan. Hasil belajar juga tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang diamati dan ukur dalam bentuk perubahan

pengetahuan sikap dan keterampilan(Mufidah Eli, 2020: 50).

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, efektif, maupun psikomotorik yang tercapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2013: 16).

Berdasarkan penjelasan di atas hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar, dan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Proses belajar mengajar peserta didik harus ditentukan dari berbagai faktor. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain sebagai berikut:

1) Faktor dari dalam diri siswa (internal)

a) Faktor jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, dan lain sebagainya.

b) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan ataupun keturunan.

c) Faktor eksternal terdiri atas faktor potensi (bakat) dan faktor aktual (kecakapan atau prestasi).

d) Faktor non-eksternal yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan,

konsep diri, emosional dan sebagainya (Ahmad Susanto, 2016: 12).

2) Faktor dari luar peserta didik (Eksternal)

a) Keluarga

Keluarga sangat memiliki peran yang sangat besar dalam meningkatkan minat belajar anak. Seperti yang kita ketahui bahwa keluarga adalah pendidikan pertama bagi anak. Cara orang tua dalam mengajar anak dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Oleh karena itu orang tua harus selalu siap pada saat anak membutuhkan bantuan ketika ada materi pelajaran yang tidak dimengerti atau pahami (Kunandar, 2013: 45).

b) Sekolah

Faktor dari lingkungan sekolah juga menjadi faktor keberhasilan dari suatu pembelajaran, oleh karena itu pengetahuan dan pengalaman yang telah diberikan di sekolah harus dibarengi dengan proses belajar mengajar yang baik (Sari, 2016:71).

c) Lingkungan Masyarakat

Banyaknya kegiatan di dalam masyarakat yang bisa menumbuhkan minat belajar anak. Salah satunya kegiatan Karang Taruna, dari kegiatan tersebut anak dapat belajar berorganisasi di dalamnya (Slameto, 2013: 54).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yakni keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat.

## **5. Pembelajaran Tematik**

### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik ialah pembelajaran terpadu yang menghubungkan mata pelajaran dengan tema agar peserta didik mendapatkan pengalaman yang bermanfaat. Pembelajaran tematik adalah modal pembelajaran yang memiliki tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu dengan tujuan dapat menciptakan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Oleh sebab itu didalam pembelajaran tematik pendidik dituntut untuk bisa membentuk keselarasan tersebut dalam satu tema, serta dituntut untuk memiliki kreatifitas tinggi (Mufidah Eli, 2020: 43).

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menghubungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna (Majid, 2014: 87).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan otentik. Jadi pembelajaran tematik

adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa matapelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Rusman, 2015: 13).

Pembelajaran tematik meransanag keikutsertaan peserta didik saat pembelajaran, membantu memecahkan masalah dan juga membuat peserta didik belajar sekaligus bermain menggunakan kreatifitas tinggi. Jadi, pembelajaran tematik, mencoba menggabungkan mata pelajaran kedalam tema yang tidak asing bagi peserta didikagar proses belajar menjadi lebih berkesan dan bermanfaat (Majid, 2014: 87).

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Abdul majid (2014: 89) pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik, artinya segala aktifitas belajar dilakukan oleh peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman langsung
- 3) Pemisahan mata pembelajaran tidak begitu jelas.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
- 5) Bersifat fleksibel, artinya pendidik dapat mengaitkan materi dari satu mata pelajaran ke matapelajaran lainnya.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan pesertadidik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan

karakteristik pembelajaran tematik yakni berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel dan hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian Asmawadi Andi (2021) yang berjudul “Metode Belajar *Fun Learning* Melalui Media Whatshap Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Fun Learning* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran khususnya jenjang sekolah dasar dimana siswa berkreasi dan belajar menyenangkan dengan memanfaatkan bantuan media sosial yang ada.
2. Penelitian oleh Dwi Nur Aini (2020) yang berjudul: “Hubungan Antara Metode *Fun Learning* Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Dikelompok Belajar.” Tujuan yang hendak dicapai penelitian yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan terhadap hasil pembelajaran yang dicapai. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *fun Learning* memiliki hubungan yang positif dengan motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan hitung sehingga, jika metode *fun learning* dilakukan dengan baik maka motivasi belajar peserta didik juga semakin meningkat.

3. Penelitian Fani Oktaviani (2021) yang berjudul: Penggunaan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Keefektifan Siswa Taman Kanak-Kanak Selama Pembelajaran Online. Hasil penelitian ini adalah: upaya guru sebagai fasilitator dalam menggunakan metode *fun learning* dapat membuat siswa Taman Kanak-Kanak terlibat Aktif dalam pembelajaran.
4. Penelitian Ghina Aidah Nabila (2021) yang berjudul “Pengaruh Efektivitas Metode *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV Di SD Islam Nurul Jihad 2021”. Hasil penelitiannya adalah: Metode *Fun Learning* diyakini dapat memberikan hasil positif terhadap proses pembelajaran bahasa arab dan terdapat hasil belajar siswa menggunakan metode belajar siswa dengan menggunakan metode belajar menyenangkan dan konvensional.
5. Penelitian Ike Herlina Oktaviani (2021) yang berjudul “Model Pembelajaran Menyenangkan/*Fun Learning* Untuk pendidikan Dasar Di Pesantren”(penelitian ini dilakukan di pesantren). Hasil penelitiannya model pembelajaran *fun learning* dinilai cocok digunakan di setiap jenjang pendidikan digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa.

Asmawati, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penerapan metode *Fun Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

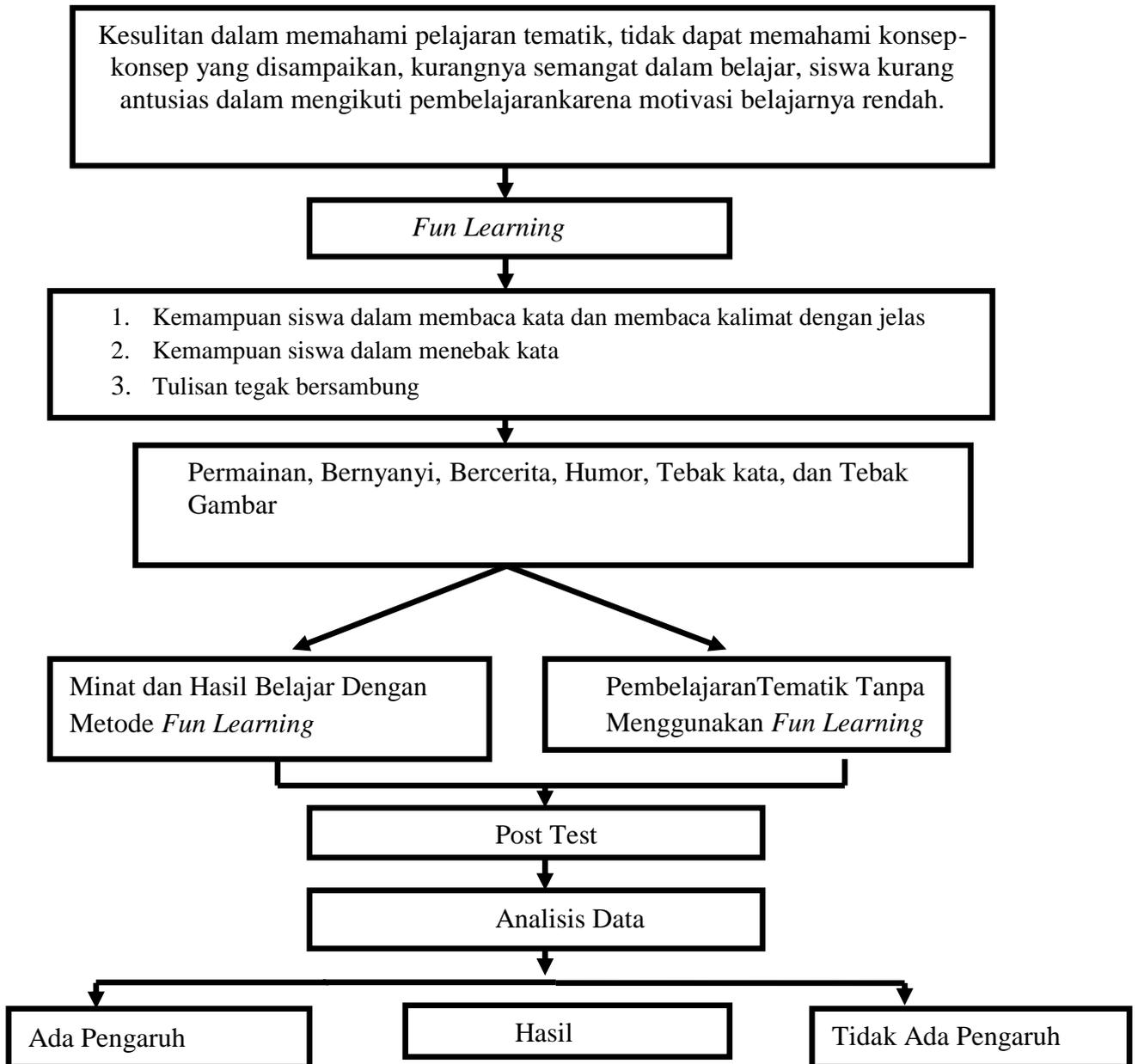
Persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang relevan dengan penelitian saya yaitu : persamaannya sama-sama menggunakan metode fun learning dalam penelitian yang dimana metode ini dilakukan dengan pemberian materi pembelajaran dengan permainan atau kegiatan yang dapat meningkatkan minat maupun semangat belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian yang dimana dalam penelitian terdahulu ada menggunakan jenis penelitian kualitatif sedangkan pada penelitian yang saya gunakan penelitian kuantitatif, perbedaan dengan penelitian terdahulu dengan peneliti bukan hanya terdapat pada jenis penelitian tetapi terdapat juga perbedaan tempat atau lokasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode Fun Learning ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar yang diinginkan dapat menerapkan belajar mengajar yang menyenangkan, menggembirakan, mengasyikkan dengan *metode fun learning* ini dapat mengubah cara belajar yang menekankan dan membosankan.

### C. Kerangka Pikir

Keberhasilan dalam pembelajaran merupakan tujuan semua para guru. Keberhasilan pembelajaran tersebut dibuktikan dengan penggunaan waktu yang cukup serta strategi yang tepat, sehingga akan tercapai tujuan yang diharapkan. Strategi pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa untuk lebih aktif didalam kelas, selama ini pembelajaran menulis yang diberikakn guru hanya monoton dan menjadikan siswa jenuh dan malas dalam belajar. Salah satu strategi yang sedang dan dapat dijadikan alternatif penyelesaian adalah stratgi *Fun Learning*. Keunggulan strategi ini adalah melatih siswa untuk lebih kreatif dan membuat siswa merasa lebih senang, rileks untuk berpikir secara luas. Metode *fun learning* dapat menciptakan suasana belajar yang gembira, dan menyenangkan agar dapat membangkitkan minat, gairah untuk belajar/motivasi, serta menciptakan pemahaman atas materi yang dipelajari. Dalam penerapan metode *fun learning* juga sangat menekankan pada kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran, guru mampu membuat berbagai upaya kreatif dalam pembelajaran.

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1  
Bagan Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang telah diajukan. Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dapat diajukan hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Ho: tidak ada pengaruh penerapan strategi fun learning dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas II MI NW Semaya Tahun Pelajaran 2023.
2. Ha: ada pengaruh penerapan strategi fun learning dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas II MI NW Semaya Tahun Pelajaran 2023.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (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.

#### **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di MI NW SEMAYA, yang terletak didesa Darmasari Kecamatan Sikur Kabupaten Lombok Timur (NusaTenggara Barat). Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan januari selama kurang lebih 2 minggu pada tahun ajaran 2023.

#### **C. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah satu kelas yang sama pada kelas II MI NW Semaya dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang, yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Selain itu dilibatkan seorang guru

mata pelajaran tematik disekolah lokasi penelitian.

#### **D. Populasi Dan Sampel Penelitian**

##### **1. Populasi penelitian**

Pada penelitian ini, data diperoleh dari subjek yang disebut populasi dan sampel. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Selanjutnya, populasi ditinjau dari jumlahnya terdiri dari elemen dengan jumlah tertentu, sedangkan populasi jumlah tak terhingga adalah elemen yang sukar dicari batasnya. Penelitian ini termasuk dalam populasi jumlah terhingga karena menjadi populasi sudah diketahui jumlahnya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II MI NW SEMAYA (Sugiyono, 2017: 215)

##### **2. Sampel Penelitian**

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti atau sekelompok kecil anggota populasi yang secara nyata akan diteliti dan ditarik kesimpulannya. Sampel merupakan variable yang terdapat dalam populasi dan harus memiliki sifat serta karakteristik populasinya (Sugiyono, 2017: 81)

Besar sampel yang digunakan adalah seluruh populasi sebanyak 20 siswa diantaranya 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Peneliti mengambil tehknik sampling menggunakan teknik sampling random karenapengambilan anggota sampel dari populasi digunakan secara acak tanpa memperhatikan stara yang ada dalam populasi itu cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogan.

## E. Variabel penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

### 1. Variabel bebas

Dalam penelitian ini strategi *fun learning*, strategi *fun learning* dijadikan perlakuan bagi kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tanpa menggunakan strategi *Fun learning*

### 2. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variable yang dipengaruhi oleh variabel bebas, dalam penelitian ini variable terikat berupa minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik.

## F. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah preekspirimen dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Hanya ada kelas eksperimen, tanpa kelas kontrol. Peneliti hanya membandingkan nilai pretest dan posttest siswa diberikan perlakuan dalam pembelajaran menggunakan metode *fun learning*. Demikian hasil perlakuan yang dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain atau rancangan *one group pretest posttest designe* dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

Keterangan:

O1 = Nilai Pretest posttest kelompok eksperimen

X = Perlakuan atau penerapan metode fun learning

O2 = Nilai posttest kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan

(Sugiyono, 2011: 74).

## G. Prosedur Penelitian

Dalam prosedur penelitian ini prosedur yang digunakan yaitu prosedur penelitian eksperimen dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, meliputi:
  - a. Perancangan penelitian
  - b. Studi literature
  - c. Penggunaan media pembelajaran dan instrumen penelitian
2. Tahap pelaksanaan penelitian, meliputi:
  - a. Pengumpulan sampel pada satu kelas penelitian.
  - b. Melaksanakan *pre-test* untuk mengetahui kondisi motivasi belajar kepada siswa
  - c. Proses penggunaan media pembelajaran ataupun metode yang akan digunakan sebagai berikut: (1) pengondisian ruangan kelas penelitian dan penggunaan alat yang akan digunakan. (2) pembukaan pembelajaran, dilaksanakan oleh guru mata pelajaran. (3) penjelasan singkat mengenai pembelajaran yang menyenangkan pada pembelajaran tematik. (4) pemberian *post-test* untuk mengetahui kondisi motivasi siswa setelah diberikan treatment dengan media pembelajaran.

3. Pengolahan dan analisis data
4. Menyimpulkan hasil penelitian

## **H. Teknik Pengumpulan Data**

1. Teknik pengumpulan data

Tehnik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Observasi

Observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah amati untuk melanjutkan sebuah penelitian. Observasi sebagai tehnik penggunaan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan tehnik pengumpulan data yang lain, karena observasi tidak terbatas pada orang tetapi obyek-obyek alam yang lain juga. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap perilaku atau tindakan siswa saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *fun learning* apakah berjalan dengan baik apa belum. Alat yang digunakan dalam mengobservasi berupa lembar pengamatan berbentuk cek list (Morissan, 2017: 143).

- b. Tes

Tes adalah suatu teknik yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab

oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik. Selain menggunakan teknik observasi, penelitian ini menggunakan tes. Tes adalah yang menuntut teste untuk menggerakkan atau menggunakan objek-objek atau menyusun bagian-bagian yang dikerjakan dengan tes. Tes dilakukan untuk menilai variabel terikat, yaitu berbantuan minat belajar siswa, dalam penelitian ini tes yang digunakan yaitu pertanyaan-pertanyaan, tebak kata, dan tebak gambar (Arifin, 2018: 6).

### **I. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data ialah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data tersebut agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah atau dianalisis.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam mengumpulkan data untuk menjawab permasalahan-permasalahan atau hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

#### **a. Lembar Observasi**

Observasi adalah skala penelitian yang akan diisi oleh pengamat pada saat penelitian proses belajar-mengajar. Dalam penelitian ini Observasi dilakukan terhadap dua subjek, yaitu penelitian siswa. Observasi terhadap peneliti dilakukan untuk menilai aktivitas peneliti selama pembelajaran tematik yang berbantuan minat belajar dengan strategi *Fun Learning* berlangsung. Observasi terhadap siswa dilakukan

untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

**Tabel. 1**  
**Kisi-kisi Observasi Siswa**

No	Aspek yang dinilai	No item pernyataan	jumlah
1.	Tanggungjawab	1,2,	2
2.	Keaktifan	3	1
3.	Minat	4,5	2

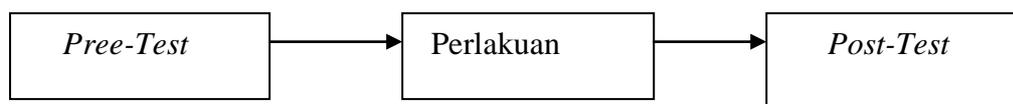
b. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan serta dapat mengukur perkembangan kemajuan belajar peserta didik. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes praktek membaca dilakukan secara individu didepan kelas dan guru mendengarkan siswa pada saat membaca kemudian menilai dengan menggunakan rubrik penilaian dengan memperhatikan ketetapan dalam mengucapkan tulisan, lafal, kelancaran dan kejelasan kata yang dibaca.

**Tabel. 2**  
**Kisi-Kisi (Rubrik Penilaian Tes Membacadan Menulis)**

Variabel	Indikator
Tes Membaca,dan Menulis	1.Ketetapan 2.Lapal 3.Kelancaran 4.Kejelasan suara 5.Penggunaan tata bahasa 6.Tatatulis yang baik dan benar

Tes ini diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal dan tesakhir pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa dalam pembelajaran tematik, sedangkan tesakhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan strategi *Fun Learning*. Peneliti menggunakan 10 butir soal pilihan ganda dan 5 butir isian dimana masing-masing soal diberi skor 1 jika benar dan skor 0 jika salah. Teknik tes adalah pelaksanaan penilaian dengan menyajikan serangkain pertanyaan yang harus dijawab dengan benar. Alat penelitian tehnik tes meliputi: tes objektif dengan bentuk soal benar salah, lembar pilihan ganda menjodohkan,melengkapi atausisian. Metode tes ini digunakan untuk mengetahui dan mengevaluasi hasil belajar siswa.



Gambar2.  
*Pre-Test dan Post-Test*

Pelaksaan pembelajaran biasanya dimulai dengan *pre-test*, untuk menanjaki proses pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh karena itu, *Pre-Test* memegang peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Selain itu juga, pada umunya pembelajaran diakhiri dengan post-test, seperti halnya Pre-test, Post-test memiliki banyak

kegunaan, terutama dalam melihat keberhasilan pembelajaran. Adapun jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah test objektif. Tes objektif merupakan tes yang telah disediakan pilihan jawabannya. Berikut tabel kisi-kisi soal tes objektif.

**Tabel. 3**  
**Kisi-kisi soal**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Soal</b>	<b>Jumlah</b>
<p>KI 1 :Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.</p> <p>KI 3 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati [mendengar,melihat, memba2ca] dan menanyaberdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.</p> <p>KI 4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis,danlogis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>3.7 Mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf capital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang orang) serta mengenal tanda titik pada kalimatberita dan tanda tnya pada kalimat Tanya.</p> <p>3.6 menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.2 menganal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.</p>	<p>1.tulisan tegak bersambung dalam ceritfa.</p> <p>2.membandingk an dan mengukur jarak dua tempat terhadap tempat tertentu dngan alat ukur meter dan berbagai alat ukur kemudian menyajikan dalam bentuk lisan dengan teliti dan jujur</p> <p>3. melakukan karya imajinatif dua dan tiga dimensi dan gerak keseharian dan alam dalam tari.</p>	1, 2,3,8, 9, ,	11
			4, 6,	6
			5,7,	4
			10,	4
<b>Jumlah</b>				<b>20</b>

### Tes soal objektif

1. Pengalaman dirumah sering dialami bersama....
  - a. Teman
  - b. Keluarga
  - c. Guru
2. Pengalaman dirumah contohnya adalah ...
  - a. Membantu teman dikelas
  - b. Belajar diperpustakaan
  - c. Membantu ibu mencuci piring
3. Contoh pengalaman dirumah bersama ayah adalah ...
  - a. Membantu mencuci motor
  - b. Berwisata ke air terjun
  - c. Jalan-jalan pergi ke pasar
4. Ketika dirumah kita dapat membantu ....
  - a. Ayah dan ibu saja
  - b. Kakak dan adik saja
  - c. Semua anggota keluarga
5. Karina diminta ibunya untuk membantu menyapu lantai  
Sikap Karina sebaiknya ...
  - a. Menunggu ayah pulang
  - b. Segera menyapu lantainya
  - c. Menyuruh kakak saja
6. Sandi ingin mengukur panjang pensilnya  
Sandi lebih mudah menggunakan ....
  - a. Meteran
  - b. Penggaris
  - c. Jangka sorong
7. Pada penggaris biasanya menggunakan satuan panjang yaitu ....
  - a. Centimeter
  - b. Meter
  - c. Kilometer
8. Untuk mengukur benda-benda yang panjang seperti pintu dan jendela, kita bisa lebih mudah menggunakan ....
  - a. Meteran
  - b. Rapiya
  - c. Penggaris
9. Benda yang dapat diukur dengan jangka sorong seperti ....
  - a. Mur dan tutup botol
  - b. Pensil dan buku
  - c. Lemari dan pintu
10. Puisi ditulis menggunakan bahasa yang ....
  - a. Lucu
  - b. Pendek
  - c. Indah
11. Puisi menggunakan bahasa yang ....
  - a. Indah
  - b. Lucu
  - c. Seram
12. Pergi ke tempat wisata bisa membuat hati kita merasa ....
  - a. Sedih sekali
  - b. Senang
  - c. Galau
13. Berani meminta maaf adalah perbuatan yang ....
  - a. Penakut
  - b. Cengeng
  - c. Mulia
14. Untuk mengukur panjang buku tulis sebaiknya menggunakan ....
  - a. Penggaris
  - b. Meteran
  - c. Busur
15. Sila kelima Pancasila menekankan bahwa kita harus bersifat ....
  - a. Semangat
  - b. Adil
  - c. Rajin

## J. Validitas dan reabilitas Intrumen

### 1. Validitas Instrumen

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Sehingga data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian. Untuk mengetahui kesahihan/kebenaran butir soal dapat digunakan rumus korelasi *Product Moment*, rumus Korelasi Product Moment sendiri ada dua macam yaitu korelasi Product Moment simpangan dan Korelasi *Product Moment* angka kasar, jadi disini peneliti menggunakan rumus yang kedua karena lebih mudah dalam perhitungannya. Rumusnya antara lain sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}$$

Keterangan:

$R_{xy}$  : Koefesien korelasi antara variabel x dan y

$\sum xy$  : Jumlah perkalian antara variabel x dan y

$\sum x^2$  : Jumlah dari kuadrat nilai x

$\sum y^2$  : Jumlah dari kuadrat nilai y

$(\sum x)^2$  : Jumlah nilai x kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$  : Jumlah nilai y kemudian dikuadratkan (Sugiyono, 2014:20).

**Tabel. 4**  
**Data hasil uji validitas instrument**

No	R-hitung	R-tabel	Validitas
1	0.512	0.444	Valid
2	0.952		Valid
3	0.477		Valid
4	0.680		Valid
5	0.541		Valid
6	0.687		Valid
7	0.556		Valid
8	0.435		Valid
9	0.524		Valid
10	0.517		Valid
11	0.948		Valid
12	0.660		Valid
13	0.708		Valid
14	0.445		Valid
15	0.666		Valid

## K. Teknik Analilis Data

### 1. Uji Prasyarat

Pengujian prasyat merupakan konsep dasar untuk menetpkan statistic uji dimana yang diperlukan, sebelum melakukan analisis dengan regrasi, dilakukan uji prasyatann analisi terlebih dahulu, uji prasyarat meliputi:

#### a.Uji normalitas

Uji normalitas sebaran dilakukan untuk menguji apakah sampel yang diselidiki berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunkkan adalah uji *Kolmogorov- smirnov*. Rumus *Kolmogorov-*

*smirnov* yang digambarkan oleh sugiyono, (2017: 239)

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{Vt - \sum pq}{Vt} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan

$Vt$  = varians total

$P$  = proporsi subjek yang menjawab benar pada sesuatu butir  
(proporsi subjek yang mendapat skor 1)

$q$  = proporsi subjek yang menjawab salah pada sesuatu butir  
(proporsi subjek yang mendapat skor 1)

#### 1. Uji t

Tehnik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji-t penggunaan teknik analisis ini dimaksudkan untuk menguji hasil belajar yang menggunakan *fun learning*, dan hasil belajar yang menggunakan strategi *fun learning* dan minat belajar dengan demikian, dapat diketahui perbedaan keefektifan antar kedua kelompok tersebut. Rumus Uji-t diperoleh dari (Imam Ghazali, 2011: 98), adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum D^2}{\frac{N = \sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}$$

Keterangan:

$\sum$  = jumlah perbedaan antara setiap pasangan  $X_1 - X_2 = D$

$N$  = jumlah subjek

$X$  = skor kelompok kontrol

$X_2$  = skor kelompok eksperimen

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

$H_0$  = Tidak ada perbedaan antara kelompok yang diajar dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan strategi fun learning dan kelompok eksperimen yang diajarkan belajar dengan menggunakan teknik konvensional.

$H_a$  = Ada perbedaan antara kelompok yang diajar dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan strategi fun learning, dan kelompok kontrol yang menggunakan teknik *fun learning*

(Sugiyono, 2018: 15).

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 > \mu_2$$

$H_0$  = Pembelajaran tematik dengan strategi fun learning tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tematik menggunakan teknik konvensional.

$H_a$  = Pembelajaran tematik dengan strategi *fun learning* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tematik menggunakan teknik konvensional (Sugiyono, 2018: 22).