

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pelaksanaan program pendidikan sangat ditentukan oleh proses pembelajaran yang melibatkan interaksi pendidik dan peserta didik yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk menjalankan pembelajaran yang efektif dibutuhkan peran peserta didik yang didukung dengan perencanaan yang sistematis dari guru. Guru dituntut untuk mampu mengembangkan diri dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti kreativitas yang bertujuan membangkitkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kreativitas yang dituntut pada guru dalam kegiatan belajar mengajar lebih mengarah kepada metode pembelajaran atau cara yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. Abdorrahkman Gintings (2014: 18) mendeskripsikan metode sebagai cara melakukan sesuatu, sedangkan metode pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola dan prosedur maupun langkah-langkah yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran.

Pengimplementasian kreativitas melalui metode pembelajaran sangat perlu dikuasai oleh setiap tenaga pendidik guna memberikan pemahaman yang tidak membosankan. Dalam tahap pengimplementasian, guru diminta untuk

lebih mempersiapkan secara matang apa saja metode atau strategi yang akan digunakan dalam tahap pembelajaran sehingga penyampaian materi dan pemahaman kepada siswa dapat tersampaikan secara baik dan siswa mampu dengan mudah mendapatkan pemahaman yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran.

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan dalam diri seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam pemahaman, pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap sebagai hasil pengalaman yang telah dialami serta adanya kesan yang telah didapatkan dari apa yang sudah dipelajarinya. Kegiatan belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, mau di rumah, di sekolah, pagi hari, siang hari, dan sebagainya.

Hasil belajar akan baik jika mendapatkan motivasi yang tepat untuk siswa. Jika siswa mengalami kegagalan dalam belajar, jangan begitu saja menyalahkan pihak siswa, mungkin saja guru yang tidak berhasil dalam memberikan motivasi yang mampu membangkitkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar tersebut. Inilah permasalahan yang sering dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran, dikarenakan juga siswa belum paham dan belum bisa menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan itu digunakan.

Hal ini dikarenakan belum adanya metode yang tepat untuk membantu siswa dalam menerima pembelajaran dan motivasi yang tepat untuk siswa. Siswa merasa kesulitan untuk memahami pelajaran, dikarenakan metode mengajar

yang digunakan oleh guru cenderung monoton dan membuat siswa cepat bosan atau jenuh dalam menerima pelajaran.

Adanya minat atau keinginan untuk belajar membutuhkan motivasi yang baik dan tepat untuk siswa dalam menerima pembelajaran, karena motivasi yang menjadi faktor utama siswa untuk lebih menentukan keaktifan siswa dalam belajar. Apabila tidak adanya motivasi untuk siswa maka siswa tidak belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik bagi siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang motivasi dalam belajar, guru seharusnya berusaha untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondisi yang nyaman agar siswa itu selalu termotivasi dan ingin terus belajar. Salah satu cara untuk menciptakan motivasi belajar pada siswa adalah dengan menggunakan metode yang tepat atau dengan cara mengembangkan variasi gaya mengajar, sehingga siswa merasa senang dan dapat memperoleh kepuasan dalam belajar. Dengan tingginya motivasi siswa untuk mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia, diharapkan prestasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran semakin meningkat.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan, serta dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap hasil karya sastra Indonesia. Standar kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan kualifikasi minimal peserta didik, yang menggambarkan penguasaan keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia (Zulela, 2012:4).

Metode pembelajaran yang digunakan pada tingkat satuan pendidikan sekolah dasar, lebih lebih pada kelas rendah tentu mengarah ke metode pembelajaran yang menyenangkan, guna menarik minat dan motivasi belajar siswa dalam menempuh pembelajaran di kelas. Dalam metode pembelajaran kali ini lebih menekankan kepada metode pembelajaran *fun learning* guna meningkatkan motivasi belajar saat mengikuti pembelajaran.

Bobby De Porter (2013: 63) menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (*fun learning*) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif menerapkan kurikulum menyampaikan materi, memudahkan proses pembelajaran yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan. Pembelajaran menyenangkan dipandang efektif dalam pembelajaran tingkat Sekolah Dasar terutama pada jenjang kelas bawah atau rendah guna memberikan pembelajaran yang efektif dalam pemahaman peserta didik. Pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan paling utama tidak membosankan (Darmansyah, 2011: 45).

Kendala yang ditemukan saat pelaksanaan pembelajaran di kelas adalah motivasi siswa dalam belajar kurang karena kefokusannya siswa tidak mengarah kepada pembelajaran, siswa lebih cenderung berbicara kepada teman kelas bahkan bermain saat proses belajar mengajar. Hal ini biasanya tidak terlalu diperhatikan oleh guru meskipun guru mengetahui hal tersebut, namun guru hanya fokus kepada apa yang disampaikan dan sesekali menegur siswa saat akan

diberikan pertanyaan. Keadaan ini yang seharusnya menjadi sorotan dan sebagai alasan untuk merubah metode belajar dengan cara memunculkan kreativitas dan mempersiapkan metode belajar agar perhatian siswa dalam belajar bisa lebih mengarah kepada apa yang disampaikan bukan bermain atau tidak menghiraukan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dari uraian yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang “Implementasi Metode *Fun Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas II SDN 4 Masbagik Utara Tahun Pelajaran 2022/2023”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat didefinisikan beberapa masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru, karena guru hanya menggunakan metode yang konvensional membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar.
2. Kurangnya minat siswa dalam belajar, hal ini ditandai dengan suasana siswa yang lebih senang bermain dengan teman sebangkunya, dibandingkan dengan memperhatikan guru yang menerangkan.
3. Ketidakesesuaian metode yang digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Siswa tidak terlibat secara aktif pada saat proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, telah dijabarkan sejumlah masalah yang ditemukan. Dalam hal ini penelitian ini terbatas pada masalah “kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas karena metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat ditemukan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: "apakah terdapat pengaruh metode *fun learning* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 4 Masbagik Utara" ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *fun learning* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 4 Masbagik Utara.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan menambah informasi pengetahuan serta pengalaman tentang metode pembelajaran *fun learning*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

- 1) Memberikan sumbangan metode pembelajaran *fun learning* terhadap motivasi belajar siswa.

2) Mengetahui bagaimanakah implementasi metode pembelajaran *fun learning* terhadap motivasi belajar siswa.

b. Bagi siswa

1) Mengenalkan dan melatih siswa belajar di kelas dengan metode pembelajaran *fun learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Melatih siswa dalam mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri dan berusaha untuk menghubungkan dengan kehidupan nyata.

3) Menumbuhkan motivasi dan meningkatkan rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran di kelas.

4) Meningkatkan daya pengetahuan prestasi siswa

c. Bagi guru

1) Menambah pengalaman guru dalam proses belajar mengajar di kelas.

2) Menambah pengalaman dalam mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* terhadap motivasi belajar siswa.

d. Bagi Sekolah

Bagi sekolah dan pendidikan pada umumnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dalam meningkatkan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran di kelas melalui metode pembelajaran *fun learning* terhadap motivasi belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran

Menurut Abdorrahman (2014:18) secara umum metode diartikan sebagai cara melakukan sesuatu. Sedangkan metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pelajar.

Metode dapat diartikan sebagai cara melakukan sesuatu, sedangkan metode pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola dan prosedur maupun langkah-langkah yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran. Pengertian seluruh perencanaan itu jika dikaitkan dengan konsep yang berkembang dewasa ini meliputi Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator indikator, tujuan pembelajaran, persiapan pembelajaran kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pembuka/awal, kegiatan inti dan penutupnya, serta media pembelajaran, sumber pembelajaran yang terkait, sampai dengan penilaian pembelajaran. Dekat dengan istilah metode pembelajaran adalah sintaks, sintak adalah urutan langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan strategi dan metode yang dipilih. Istilah sintaks umum digunakan dalam ilmu

bahasa, tetapi di sini dimana ini sebagai suatu sistem atau penyusunan yang teratur berdasarkan urutan-urutan yang semestinya harus dilakukan (Suyono & Hariyanto, 2014).

Jadi, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. *Fun Learning*

a. Pengertian Metode *Fun Learning*

Menurut Mulyani (2017: 37-38) metode *fun learning* merupakan cara belajar yang menyenangkan dan mengasyikan 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 untuk belajar bagi peserta didik.

Selain itu, menurut Asmawandi (2021: 4) metode *fun learning* juga dapat diartikan sebagai aktivitas pendidik untuk dapat menciptakan suasana yang hangat sekaligus menyenangkan di dalam pembelajaran, sebab melalui suasana tersebut apapun yang diajarkan akan mudah diterima sehingga peserta didik akan dengan mudah untuk melakukan sebuah perubahan. Tujuan kegembiraan di dalam 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 (Aisah, 2016:4).

Dari pemaparan tersebut, dapat dipahami bahwa *fun learning* merupakan metode yang diciptakan untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan akan menciptakan suasana hangat dan akrab, hal ini memungkinkan terbentuknya pembelajaran yang partisipatif dan efektif.

Asmawandi (2021:4) memaparkan bahwa penerapan *fun learning* sebagai metode untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan pendidik dengan membentuk sebuah permainan sesuai dengan materi pelajaran, menyelingi dengan humor, pujian, *ice breaking*, dan bercerita dalam suasana yang menyenangkan. Untuk mengetahui bahwa peserta didik merasakan suasana belajar yang menyenangkan, maka bisa diamati dari perilaku peserta didik saat mengikuti proses belajar seperti konsentrasi penuh terhadap pendidik. *Fun learning* dapat dijadikan sebagai metode pilihan dalam kegiatan pembelajaran, konsep belajar yang menyenangkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran secara keseluruhan. Penerapan metode *fun learning* merupakan kreativitas pendidik untuk menumbuhkan perasaan senang pada peserta didik agar tidak merasa bosan dan malas saat mengikuti pembelajaran, serta untuk memberikan kemudahan dalam memahami materi yang dipelajari (Muhaemin, 2011:27).

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan menurut Tols Toy (Mulyani, 2017:43) penting untuk dilakukan, sebab proses belajar menyenangkan membuat materi pelajaran menjadi lebih berguna dan menumbuhkan motivasi untuk belajar, peserta didik juga akan mengikuti

proses belajar dengan senang hati. Sedangkan Menurut Aqib (Sanjaya, 2019:24) pembelajaran menyenangkan adalah kegiatan belajar mengajar dimana peserta didik tidak malu untuk mencoba, mengajukan pertanyaan, serta berani untuk mengemukakan pendapat. Dari penafsiran tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran menyenangkan memberikan banyak manfaat bagi peserta didik pada proses pembelajaran salah satunya yaitu memotivasi untuk lebih giat belajar dan menumbuhkan motivasi belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi meningkat.

Seorang pendidik penting untuk menggunakan langkah-langkah yang menyenangkan dalam mendidik dan membimbing, agar kegiatan pembelajaran tidak menjenuhkan bagi peserta didik. Di dalam kegiatan pembelajaran seorang pendidik selalu dilihat, diperhatikan, didengar, ditiru dan bahkan dinilai oleh peserta didiknya. Melalui karakter seorang pendidik yang menyenangkan dapat membantu mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan, efektif, dan inspiratif. Keadaan yang nyaman juga akan membantu terciptanya suasana menyenangkan, melalui pembelajaran yang menyenangkan akan memberi kemudahan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Agustin, 2021:7-8).

b. Macam-macam Pembelajaran *Fun Learning*

Menurut Sanjaya (2019: 24-25) penerapan metode *fun learning* pada proses pembelajaran dapat menggunakan beberapa kegiatan yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan, berikut adalah macam-macam pembelajaran *fun learning* antara lain:

a. *Game* atau permainan

Menurut Anggara (Iqbal Hanafri, 2016: 50) *game* atau permainan adalah aktivitas yang dilakukan dengan mengikuti ketentuan yang sudah dibuat dan dimainkan hanya sebagai hiburan dengan tujuan *refreshing*. Menurut MJ. Langeveld (Khobir, 2009, hlm. 197) permainan sebagai kegiatan nyata dan berkaitan dengan hal yang lebih disukai 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.

Menurut Tresnawai (2018:14) *game* atau permainan juga memiliki daya tarik yang sangat baik karena mampu memberikan pengalaman baru sehingga informasi yang tersimpan di dalamnya mampu tersampaikan dan diingat oleh pemainnya. Permainan bisa dijadikan 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 di sekelilingnya 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 (Khobir, 2009:197). Dengan demikian, 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

memasukan unsur pendidikan di dalam permainan agar anak bisa tetap belajar sambil bermain.

Khobir (2009:199) juga menjelaskan secara garis besar, bahwa permainan memiliki manfaat dari segi kognitif, sosial dan emosional. Sebagaimana yang dijelaskan di bawah ini, yaitu:

- 1) Dari segi kognitif, kegiatan bermain membantu berkembangnya kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan melalui kegiatan menggembarakan.
- 2) Dari segi sosial, mendorong berkembangnya kemampuan sosial anak. Pada kegiatan bermain peran, anak bisa berlatih mengenal posisi atau tugas yang nantinya diperankan olehnya saat dewasa.
- 3) 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 di dalam kehidupannya

b. Bernyanyi

Menurut Jamalus (Farida, 2021: 60) bernyanyi merupakan aktivitas mengeluarkan suara mengikuti irama yang dapat dilengkapi dengan musik maupun tidak dan dilakukan dengan teknik khusus. Bernyanyi ialah cara yang bisa dilakukan manusia untuk menggambarkan perasaan serta fikirannya menggunakan suara. Jadi, bernyanyi merupakan aktivitas atau kegiatan yang dapat dilakukan oleh manusia untuk mengungkapkan rasa di dalam dirinya melalui suara yang berirama, baik menggunakan iringan musik ataupun tidak.

Ridwan (2021, 102-103) 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 mengikutsertakan peserta didik karena bernyanyi dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan kemampuan anak dalam mendengarkan.

Menurut Honig (Ridwan, 2021:1013) bernyanyi bermanfaat untuk pelaksanaan pembelajaran dan proses mengembangkan kepribadian peserta didik, antara lain:

- 1) Membuat keadaan menjadi menyenangkan;
- 2) Menghilangkan rasa cemas atau gelisah;
- 3) Sebagai media yang dapat menggambarkan rasa di dalam diri;
- 4) Mendorong kepercayaan diri peserta didik;
- 5) Mendorong kemampuan untuk mengingat;
- 6) Melatih keterampilan berfikir dan motorik;
- 7) Mempererat hubungan di dalam kelompok

c. Bercerita

Ridwan (2011:30) menjelaskan kegiatan bercerita 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 mengesankan dibanding sebuah nasihat, sehingga umumnya sebuah cerita teringat lebih lama di dalam

memori peserta didik. Oleh sebab itu, bercerita sering dipakai sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran. Kegiatan bercerita dapat terlihat lebih menarik apabila pendidik dapat mengemasnya dengan alur cerita yang baik dan dibantu dengan sebuah media. Seorang pendidik juga harus mampu menjadi pendongeng yang baik dan dapat menjadikan kegiatan bercerita menjadi menarik dan memberikan pengalaman baru serta berkesan untuk peserta didiknya. Berikut adalah fungsi dari metode bercerita dalam pembelajaran di antaranya:

- 1) Menanamkan nilai-nilai pendidikan yang baik. Oleh sebab itu, dalam memilih cerita harus memperhatikan tujuan pembelajaran.
- 2) Membantu meningkatkan kemampuan berimajinasi. Diharapkan melalui khayalan terhadap kisah di dalam cerita, mendorong anak untuk berperan sesuai tokoh yang diceritakan oleh pendidik.
- 3) Mendorong rasa penasaran anak untuk memahami isi sebuah cerita.

d. Humor

Menurut Darmansyah (Taufan, 2018: 26) sisipan humor pada proses pembelajaran merupakan kegiatan pendidik dengan menyelipkan kata-kata yang menghibur untuk membuat peserta didik tertawa. Jadi, humor merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membangkitkan rasa atau suasana gembira dan menarik gelak tawa.

Menurut Treft dan Blakeslee (Taufan, 2018:28) humor dapat digunakan sebagai kreativitas pendidik agar pembelajaran tidak menjadi menjenuhkan. Berhasilnya proses pembelajaran juga ditentukan dari bagaimana cara seorang pendidik mengajar, agar hasil

belajar dapat diperoleh secara maksimal maka pendidik harus bisa untuk mengelola kondisi belajar menjadi menyenangkan.

Kondisi belajar yang menyenangkan dengan sisipan humor dapat mengembangkan kemampuan untuk memahami sesuatu, melatih sekaligus mempertajam kemampuan otak anak dalam mengingat dan berpikir. Penggunaan atau penerapan humor saat pembelajaran bisa membantu untuk memotivasi dan meningkatkan hasil belajar, terlebih di saat peserta didik sedang merasa bosan, jenuh dan mengalami penurunan konsentrasi belajar.

e. Tebak Kata

Menurut Said dan Budimanjaya (Fadhillah, 2019:135) tebak kata di dalam proses pembelajaran merupakan kegiatan menyampaikan kata yang harus ditebak secara benar. Kegiatan ini membantu peserta didik untuk belajar mendapatkan kata yang tepat dengan arahan teman kelompoknya. Jadi, tebak kata merupakan kegiatan atau aktivitas menebak kata yang terdapat pada sebuah kartu yang berisi kata singkat. Untuk membuat kondisi belajar yang menyenangkan, kegiatan ini dapat dijadikan sebagai pilihan oleh pendidik untuk diterapkan pada saat pembelajaran.

Syamsiyah, 2017: 32 menjelaskan bahwa 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 berkompetisi. Permainan menebak kata bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial, sekaligus

dapat melatih peserta didik memiliki sikap percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya. Pembelajaran dengan tebak kata akan membentuk suasana belajar menyenangkan dan membantu peserta didik menjadi konsentrasi, aktif, sekaligus motivasi saat mengikuti pembelajaran.

f. Tebak Gambar

Tresnawi, 2018:14 memaparkan tebak gambar ialah teka-teki yang dijadikan sebagai hiburan dan harus ditebak dengan banyak kata atau kalimat yang diisyaratkan dalam sebuah gambar. Tebak gambar melatih peserta didik untuk belajar memecahkan masalah yang tidak diketahui dari sebuah gambar. Jadi, tebak gambar merupakan permainan mengasah otak dengan media gambar yang harus ditebak, proses pembelajaran yang digabungkan dengan permainan tebak gambar dapat membuat peserta didik merasakan keadaan yang menantang sekaligus menyenangkan.

c. Tujuan Metode *Fun Learning*

Tujuan dari penggunaan metode *fun learning* yakni untuk meningkatkan dan memunculkan emosi positif peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Ghaye (2019:163) ada 4 kemampuan untuk membangun dan memelihara emosional positif:

- 1) Atmosfer positif di antara semua pihak yang terlibat, berdasarkan perasaan seperti optimisme dan kesenangan.
- 2) Hubungan positif yang dibangun berdasarkan kepercayaan, keberanian, pemberdayaan dan hubungan atau jaringan yang berkualitas tinggi.

- 3) Komunikasi positif yang didorong oleh "diri terbaik" dan tanggapan yang apresiasif.
- 4) Makna positif sehingga semua orang yang terlibat tahu dan paham akan arah perjalanan.

Jadi, tujuan metode *fun learning* pada tingkat satuan pendidikan dasar ialah untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas, menumbuhkan kreativitas dari diri peserta didik, membantu dalam menuntaskan tujuan dari pembelajaran sehingga materi yang diajarkan mampu dituntaskan dengan baik. Dengan memunculkan emosi positif dari diri peserta didik, proses pembelajaran dalam kelas lebih menarik dan lebih membuat peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran.

d. Langkah Langkah Metode *Fun Learning*

Menurut Asmawandi, 2021:5, langkah langkah yang dapat digunakan oleh guru dalam melakukan pengajaran metode fun learning, antara lain:

- 1) Setiap proses tatap muka berlangsung, guru menyampaikan topik-topik pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran dengan cara yang menarik untuk menumbuhkan motivasi siswa dan memberi acuan terkait topik pelajaran.
- 2) Guru memberikan gambaran tentang materi yang dipelajari (apersepsi) yang berfungsi dalam penghayatan tentang materi pelajaran yang menjadi dasar dalam penemuan ide-ide baru selama proses belajar mengajar berlangsung.

- 3) Guru menunjukkan dan memberikan penjelasan Bagaimana metode *fun learning* ini terkait dengan pokok bahasan yang akan dipelajari, yang nantinya akan menjadi acuan dalam proses belajar mengajar dengan metode *fun learning*.
- 4) Sebelum mengakhiri proses belajar mengajar, siswa diberikan tugas terkait dengan pokok bahasan yang didalamnya terdapat penerapan metode *fun learning* untuk dikerjakan di rumah bersama orang tua.

e. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Fun Learning*

Menurut Nur Fitriana (Sanjaya, 2019:27) metode *fun learning* memiliki beberapa kelebihan di antaranya peserta didik cenderung lebih aktif dari awal sampai akhir pembelajaran, memiliki kemandirian yang besar, rasa percaya diri meningkat, dan lebih siap untuk menerima materi pelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan melalui metode *fun learning* membuat materi pembelajaran dikemas lebih menarik sehingga memungkinkan peserta didik untuk lebih bermotivasi, merasa tenang, senang, serta dapat menumbuhkan sikap yang positif terhadap suatu mata pelajaran yang dianggap membosankan. Suasana belajar yang menyenangkan juga akan membantu peserta didik untuk lebih fokus dalam memahami materi yang diberikan pendidik pada proses pembelajaran.

Nurfitriana (Sanjaya, 2019:27) juga memamparkan, bahwa kesulitan dalam menciptakan suasana pembelajaran 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* di

dalam kelas. Kemudian, kelemahan metode *fun learning* yaitu literatur terbatas, peserta didik yang kurang rajin dalam mencari informasi maka akan membuat penerapan metode *fun learning* menjadi kurang efektif. Dari penafsiran yang sudah dijelaskan diketahui bahwa penerapan metode *fun learning* 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.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Menurut Eliza dkk, (2002: 42) Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti “dorongan” atau rangsangan atau “penggerak” yang ada dalam diri seseorang sehingga melakukan suatu tindakan atau aktivitas. Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa motivasi adalah kekuatan mentalnya berupa keinginan, perhatian, dan kemauan (Dimiyati & Mudjiono, 2009:80). Jadi, motivasi dapat dikatakan sebagai suatu upaya yang mendorong atau menggerakkan dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu dalam mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai. Seseorang akan melakukan suatu tindakan atau aktivitas tertentu apabila ia ingin mencapai suatu tujuan atau kebutuhan dalam kehidupannya.

Menurut Berelson dan Steiner (Harisuddin 2019:5) motivasi adalah suatu keadaan dari dalam individu yang memberikan kekuatan, yang

berfungsi menggiatkan atau menggerakkan, karenanya disebut "penggerakan' atau "motivasi" dan yang mengarahkan atau menyalurkan perilaku kearah tujuan-tujuan. Adapun pendapat menurut Mc. Donald, bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengantimbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2007:158).

Dari pengertian Mc. Donald ini, ada tiga unsur elemen penting yang saling terkait yaitu:

- 1) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi yang dialami oleh setiap individu. Perubahan motivasi akan menimbulkan perkembangan tertentu di dalam sistem neuropsyologis pada manusia. Misalnya perubahan dalam sistem pertumbuhan maka timbul motif olahraga. Karena motivasi ada dari dalam diri manusia, maka penampakkannya akan menyangku kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan atau feeling afeksi seseorang. Dalam hal ini berkaitan dengan kejiwaan atau psikologis emosional yang dapat menentukan perubahan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi muncul atau dirangsang karena adanya keinginan untuk mencapai suatu tujuan. Ketika seseorang termotivasi, maka muncul respon-respon yang tertuju kearah satu tujuan. Respon-respon itu berfungsi untuk mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya.

Berdasarkan beberapa pengertian yang sudah dipaparkan, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi merupakan suatu pendorong yang

berasal dari dalam diri individu untuk memicu timbulnya perubahan aktivitas dalam mencapai suatu tujuan.

b. Macam-macam Motivasi

Menurut Hamalik (2007:162), berdasarkan pengertian dan analisis mengenai motivasi yang telah ditetapkan maka motivasi dibagi menjadi dua macam yaitu:

1) Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik merupakan dorongan atau keinginan murni dari dalam diri individu yang tidak datang dari luar untuk melakukan atau mencapai suatu keinginan atau kebutuhan. Motivasi instrinsik pada umumnya terkait dengan faktor bakat atau faktor bawaan atau genetik. Bakat merupakan faktor dasar yang dibawa dari sejak lahir dan meliputi kepandaian, kecakapan, keterampilan dan sikap-sikap. Misalnya seorang siswa yang memiliki kemampuan dalam berhitung, maka ia akan memiliki motivasi belajar yang tinggi apabila mempelajari pelajaran yang terkait dengan konsep dalam bentuk angka seperti matematika.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang didapatkan dari faktor-faktor luar individu. Motivasi ekstrinsik mempengaruhi motivasi untuk belajar atau motivasi untuk bekerja. Motivasi diperlukan dalam pengajaran di sekolah, karena pengajaran di sekolah tidak semuanya bisa menarik minat belajar siswa atau sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk itu dibutuhkan yang namanya motivator. Motivator adalah orang

atau rangsangan yang dapat menyebabkan timbulnya motivasi. Banyak siswa yang belum memahami untuk apa mereka belajar hal-hal yang diberikan oleh sekolah. Karena itu, motivasi terhadap pelajaran itu perlu dibangkitkan oleh guru sehingga para siswa mau dan termotivasi untuk belajar.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Hamalik (2007:161) menjelaskan bahwa motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Jadi fungsi motivasi meliputi berikut ini:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Motivasi menimbulkan pergerakan atau dorongan terhadap seseorang untuk belajar. Tanpa motivasi tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya motivasi bisa mengarahkan seseorang menuju tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Motivasi ibarat seperti mesin bagi mobil, besar kecil motivasi seseorang akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan. Artinya semakin tinggi motivasi yang ada dalam diri orang tersebut, maka semakin cepat pula ia sampai ke tujuan yang ingin dicapai.

d. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa

Menurut Eliza (2001: 44) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran tak pernah lepas dari peranan motivasi, baik itu motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik yang dapat mengarahkan, mengembangkan aktivitas

dan inisiatif serta memelihara keterkaitan dalam melakukan kegiatan belajar. Dengan demikian, perlu diketahui cara menumbuhkan motivasi belajar siswa agar tercapai tujuan pendidikan dengan baik seperti yang diharapkan. Berikut beberapa cara-cara menumbuhkan motivasi belajar siswa:

1) Memberi Angka atau Nilai

Umumnya siswa ingin mengetahui hasil dari suatu tugas yang diberikan oleh gurunya, yakni berupa angka yang diberikan oleh guru ke pada siswa. Siswa yang mendapat angkanya atau nilai baik, akan mendorong motivasi belajarnya dengan baik.

2) Pemberian Hadiah

Pemberian hadiah kepada siswa yang berprestasi akan menumbuhkan motivasi dan keinginan siswa tersebut untuk mempertahankan dan meningkatkan prestasinya. Selain itu merangsang siswa lain untuk termotivasi seperti siswa tersebut.

3) Meningkatkan persaingan atau kompetitif

Persaingan atau kompetitif dapat digunakan untuk mendorong motivasi belajar siswa. Baik persaingan individu maupun persaingan kelompok untuk meningkatkan prestasi belajar.

4) Memberikan Pujian

Apabila seorang siswa sukses dalam melaksanakan tugasnya dengan baik, kita sebagai guru perlu memberikan pujian. Pujian adalah reinforcement positif sekaligus sebagai motivasi yang baik.

5) Hukuman

Hukuman merupakan reinforcement negatif tetapi jika dilakukan secara tepat dan bijaksana merupakan motivasi yang baik.

6) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan dengan maksud untuk belajar, hal ini akan lebih baik. Hasrat untuk belajar sangat berarti bagi diri siswa.

Dari berbagai pendapat di atas, mulai dari definisi, fungsi, maupun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dapat dipahami bahwa motivasi adalah dorongan yang timbul dari dalam maupun luar individu atau siswa yang menggerakkan siswa untuk melakukan suatu keinginan atau tujuan. Sehingga dari motivasi tersebut muncul minat belajar yang tinggi bagi siswa, kepercayaan diri yang meningkat, dan ketekunan yang tinggi dalam belajar.

4. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Serta dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap hasil karya sastra Indonesia. Standar kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan kualifikasi minimal peserta didik, yang menggambarkan penguasaan keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu studi yang juga merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD) sebagai penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran. Atas dasar

standar kompetensi tersebut, maka tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, meningkatkan pengetahuan maupun kemampuan berbahasa serta bersastra sebagai khasanah budaya dan juga intelektual manusia Indonesia.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai Khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Zulela, 2012:4)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Nurfitriana (2016) dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Gowa”. Dari penelitian tersebut maka hasil yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan metode *fun learning* dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik kelas V MI Bahrul ulum Pallangga kabupaten Gowa.

2. Gina Aidah Nabila (2021). Judul Pengaruh Efektivitas Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV di SD Islam Nurul Jihad. Dari hari penelitian tersebut disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari efektivitas metode fun learning terhadap hasil belajar bahasa Arab dan terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode fun learning dan metode konvensional.
3. Ilham Sanjaya. 2019. Judul Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penerapan metode pembelajaran gamolan yang menyenangkan terhadap hasil belajar siswa.
4. Andi Asmawandi. 2021. Judul Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode fun learning sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran khususnya jenjang sekolah dasar dimana siswa bisa berkreasi dan belajar menyenangkan dengan memanfaatkan bantuan media sosial yang ada.
5. Muhaemin. 2011. Judul Pengaruh Penggunaan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar Matematika di MI Nurul Hidayah Pamulang. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan metode *fun teaching* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa, namun pada penelitian ini peneliti lebih memfokuskan pada motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Keberhasilan dalam mengajar adalah tujuan dari semua guru. Keberhasilan pembelajaran itulah yang dibuktikan dengan penggunaan waktu yang cukup serta metode yang tepat, sehingga akan tercapai tujuan yang diharapkan. Metode pembelajaran yang tepat akan membantu mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

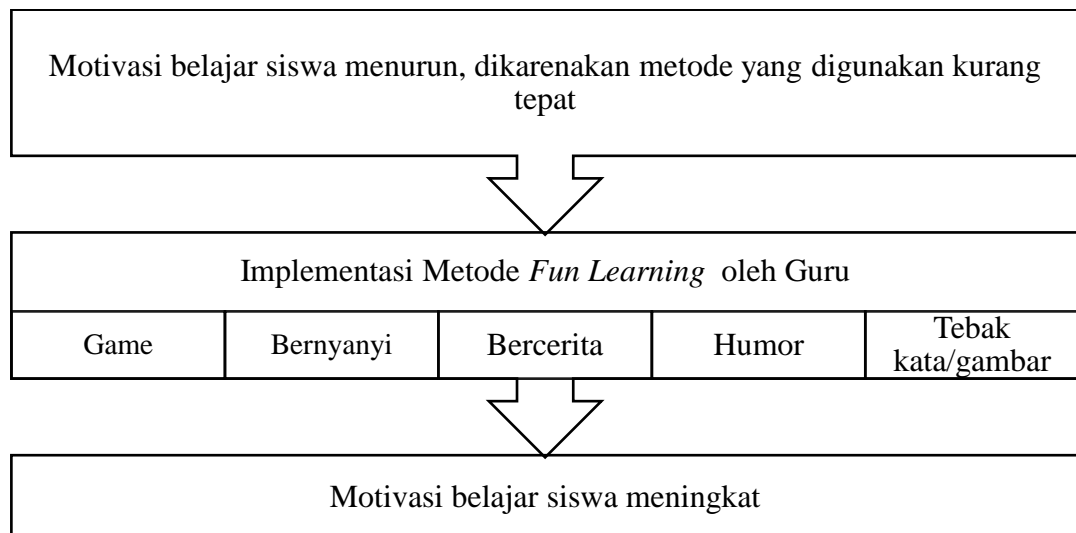
Agar proses belajar mengajar tercapai dengan baik maka guru perlu mengatasi berbagai masalah dengan memperhatikan komponen-komponen pembelajaran. Salah satu komponen yang perlu diperhatikan adalah pemilihan metode pembelajaran. Metode pembelajaran tentu sangat diperlukan dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk memaksimalkan waktu tujuan yang sudah direncanakan. Untuk mencapai itu, maka perlu bagi guru untuk merencanakan metode yang membangkitkan motivasi belajar peserta didik agar mampu membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Motivasi belajar siswa merupakan bagian penting yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk membantu proses pembelajaran dengan tujuan yang telah ditentukan dalam kurikulum maupun seorang guru. Motivasi belajar lebih sering diperhatikan menurun dikarenakan minat siswa dalam pembelajaran yang kurang bahkan terkadang siswa tidak memiliki rasa keingintahuan dalam belajar yang terjadinya penurunan prestasi bagi peserta didik.

Pemberian metode pembelajaran *fun learning* ini bertujuan untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia guna memberikan ingat yang tinggi

dan motivasi yang membantu peserta didik meraih tujuan dan prestasi belajarnya. Metode pembelajaran *fun learning* ini digunakan dengan perencanaan untuk memberikan metode yang menjadikan siswa belajar dengan ceria dan dapat dengan cepat memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru serta meningkatkan hasil belajar siswa setelah menjalankan metode *fun learning* di kelas. Berikut merupakan kerangka berfikir peneliti dalam menjalankan penelitiannya.

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 96) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Sementara hipotesis merupakan jawaban sementara atau rumusan masalah yang perlu diuji kebenarannya melalui uji statistik (Kurniawan dan Zarah, 2016:51). Berdasarkan pendapat diatas maka yang dimaksud dengan hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara terhadap permasalahan permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian, yang nantinya akan dibuktikan kebenarannya dengan fakta-fakta yang terkumpul. Jadi hipotesis juga dapat

dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang sebenarnya.

Berdasarkan uraian diatas maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan metode *fun learning* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia tahun pelajaran 2022/2023.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan sejak awal hingga pembuatam desain penelitiannya. Menurut siyoto dan sodik (dalam) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Sedangkan menurut darwin,dkk (2021:13) penelitian kuantitatif adalah suatu jenis penelitian yang dianggap penelitian murni sebab dapat dijelaskan dengan angka-angka pasti.

Adapaun desain pada penelitian ini adalah pre-eksperimental designs dengan jenis one group pretest-posttest designs. Dalam desain *one group pretest-posttest* ini, pengaruh atau efek dari suatu *treatment* diputuskan berdasarkan perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, hasil perlakuan setelah dan sebelum diberikan *treatment* menjadi lebih akurat, karena dapat membandingkan antara keadaan sebelum diberikan perlakuan dengan keadaan setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Tabel 3.1 Perlakuan *Pre-test Post-test*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O_1	x	O_2

Keterangan:

O_1 = Nilai Pretest (sebelum diberikan perlakuan)

x = Perlakuan

O_2 = Nilai Posttest (setelah diberikan perlakuan) (Sugiyono, 2014:75)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini sudah dilaksanakan pada hari Senin 15 Mei 2023 sampai dengan hari Rabu 17 Mei 2023 di SDN 4 Masbagik Utara Dusun Repok Daya, Desa Masbagik Utara Kecamatan Masbagik Kabupaten Lombok Timur, pada kelas II semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

C. Subyek Penelitian

Penelitian ini mengambil subjek kelas II SDN 4 Masbagik Utara tahun pelajaran 2022/2023. Jumlah siswa yang dijadikan sampel pada penelitian ini adalah 24 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 11 perempuan.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Identifikasi Variabel

Menurut Sugiyono (2014:38-39), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), yaitu :

a. Variabel Bebas/*Independen Variable* (X)

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah metode *fun learning*

b. Variabel Terikat/*Dependen* (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atas yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Definisi Operasional

a. *Fun learning* merupakan cara belajar yang mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologis sesuai dengan cara membuat susunan belajar

mengajar yang menyenangkan dengan bernyanyi, mendongeng/bercerita dan bermain.

- b. Motivasi belajar merupakan perasaan yang sangat kuat yang dialami siswa dengan menunjukkan sikap bersungguh-sungguh, disiplin, antusias, suka tantangan dan pantangan menyerah.

E. Teknik Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk penelitian yang diteliti. Untuk mengumpulkan data maka diperlukan sebuah alat atau instrument pengumpulan data. Dalam hal ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu :

1. Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan peneliti secara langsung melakukan pengamatan ke lapangan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitian. Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan koesioner. Kalau wawancara dan koesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain (Sugiyono, 2014:145).

2. Angket

Menurut Sugiyono (2017:199) angket atau koesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (tidak bertanya langsung dengan peneliti). Adapun teknik pengumpulan data yaitu dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang tertulis kepada responden dan meminta responden menjawab pertanyaan tersebut.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena dalam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2014:102). Data yang telah di kumpulkan oleh

peneliti, akan digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian, atau menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan, karena data yang dikumpulkan haruslah benar dan baik. Agar data yang dikumpulkan baik dan benar, instrument datanya pun harus baik. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan kegiatan pengamatan yang meliputi pemusatan perhatian objek dengan menggunakan alat indera. observasi yang digunakan oleh peneliti adalah observasi sistematis yang menggunakan pedoman observasi. Pedoman observasi ini berisikan aspek-aspek yang berkaitan dengan hal-hal yang diamati. Peneliti melakukan observasi di dalam maupun di luar kelas. Dalam penelitian ini digunakan lembar observasi menggunakan jawaban Iya atau Tidak. Adapun kisi-kisi observasi disusun secara rinci pada tabel berikut:

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Lembar Observasi

No	Aspek	Indikator	Nomer butir	Jumlah
1	Bersungguh-sungguh	Kehadiran siswa	1,2	2
		Kelengkapan buku dan alat tulis	3	1
2	Disiplin	Kerapian dan kesiapan siswa dalam belajar	4,5	2
3	Suka tantangan	Aktif dalam berdiskusi atau tanya jawab	13,14	3
		Mengikuti dan mencatat pelajaran dengan seksama	8,9	2
4	Antusias	Keaktifan dalam merespon guru	11,12	2
		Perhatian terhadap penjelasan guru	6,7	1

5	Pantang menyerah	Berusaha memahami materi dengan baik	10,15	2
Jumlah				15

Data respon siswa dalam proses pembelajaran dengan metode *fun learning* terhadap motivasi belajar siswa persentasenya bisa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut: Keterangan: SA = Skor akhir PS = Perolehan Skor ST = Skor Tertinggi SP = Skala Penilaian (Eko Putro, 2018: 146).

Tabel 3.3 Kriteria Presentase Skor Observasi

Interval Presentase (%)	Kriteria
$X > \text{Kriteria } 80 \%$	Sangat Baik
$60\% \leq X \leq 80 \%$	Baik
$40\% \leq P \leq 60 \%$	Cukup
$20\% \leq P \leq 40 \%$	Kurang
$X \leq 20 \%$	Sangat Kurang

(I Ketut Suastika, 2019: 59).

2. Lembar Angket

Lembar angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada siswa untuk dijawab. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisiensi apabila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan apa yang bisa diperoleh dari responden (Sugiyono, 2017:199).

Dalam penelitian ini digunakan lembar angket dengan menggunakan skala *likert* dengan rincian jawaban dimulai dari skor STS=Sangat Tidak Setuju, TS=Tidak Setuju, KS= Kurang Setuju, S=Setuju, SS=Sangat Setuju. Dengan menggunakan angket ini, bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang motivasi siswa setelah belajar dan sebelum belajar menggunakan metode *fun learning* .

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomer butir	Jumlah
1	Bersungguh-sungguh	Ketertarikan yang kuat dalam belajar	1	1
		Rajin membaca materi	2	1
		Tekun dalam menyelesaikan tugas	3	1
2	Disiplin	Jadwal belajar yang terencana	4	1
		Selalu tepat waktu	5	1
		Tertib dalam menyelesaikan tugas	6	1
3	Antusias	Selalu ingin jadi yang utama	7	1
		Aktif dalam berdiskusi	8	1
		Energik dalam bertindak	9	1
4	Suka tantangan	Menginginkan hal baru	10	1
		Memiliki target dalam bertindak	11	1
		Siap dengan resiko	12	1
5	Pantang menyerah	Memiliki perencanaan dalam setiap tindakan	13	1
		Tidak pernah putus asa	14	1
		Tidak bergantung dengan orang lain	15	1
Jumlah				15

Sebelum angket diberikan, langkah tersebut harus diuji coba terlebih dahulu. Ini dilakukan untuk mengetahui apakah angka sudah memenuhi syarat sebagai pengumpulan data atau belum yakni validitas dan realibilitas.

G. Validitas Dan Reliabilitas Instrument

1. Uji Validitas Instrument

Menurut Sukardi (2018: 121), suatu instrument dikatakan valid jika instrument yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Validitas suatu instrument penelitian merupakan derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur.

Uji validitas dalam penelitian ini berupa uji validitas konstruk (*construct validity*). Validitas konstruk biasanya digunakan untuk mengukur variabel yang berkaitan dengan sikap, minat, intelegensi dan sebagainya. Validitas dari sebuah instrument dapat dihitung dengan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi x dan y

n = Jumlah peserta didik

$\sum xy$ = Jumlah nilai X dan Y

$\sum x$ = Jumlah nilai variabel X

$\sum y$ = Jumlah nilai variabel Y

$\sum x^2$ = Total kuadrat nilai X

$\sum y^2$ = Total kuadrat nilai Y

Dengan kriteria:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tersebut valid, sebaliknya jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka soal tersebut tidak valid pada taraf signifikan 5%. Dari hasil analisis uji coba angket dan observasi yang dihitung sesuai dengan rumus validitas didapatkan sebanyak 15 item pertanyaan untuk angket dan 15 item pertanyaan untuk observasi dengan kriteria semua valid.

Hitungan uji validitas instrument tersebut menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel 2021*, dan datanya dapat dilihat pada tabel berikut ini, untuk lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 5

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen

No Item	r-hitung	r-tabel	Keputusan
---------	----------	---------	-----------

1	0,488	0,374	Valid
2	0,544	0,374	Valid
3	0,536	0,374	Valid
4	0,495	0,374	Valid
5	0,495	0,374	Valid
6	0,451	0,374	Valid
7	0,493	0,374	Valid
8	0,802	0,374	Valid
9	0,690	0,374	Valid
10	0,491	0,374	Valid
11	0,591	0,374	Valid
12	0,662	0,374	Valid
13	0,484	0,374	Valid
14	0,500	0,374	Valid
15	0,486	0,374	Valid

2. Uji Reabilitas Instrumen

Reliabilitas artinya “dapat dipercaya” (Arikunto, 2016:221). Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa instrument yang disusun dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Data yang valid kemudian diuji reliabilitasnya dengan menggunakan rumus Alfa Cronbach seperti dibawah ini.

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

(Yusuf, 2018:22)

Keterangan:

- r_i = Reliabilitas Instrumen
 k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total
 X = Skor total

Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas

Kriteria Reliabilitas	
0,80 < r < 1.00	Sangat tinggi
0,60 < r < 0.80	Tinggi
0,40 < r < 0.60	Sedang
0,20 < r < 0.40	Rendah
0,00 < r < 0.20	Sangat rendah

Kriteria reliabilitas:

Jika hasil $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tergolong dalam kategori reliabel, dan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka tergolong dalam kategori tidak reliabel pada taraf signifikansi 5%. Hitungan uji validitas instrument tersebut menggunakan bantuan Microsoft Office Excel 2021, dan datanya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Cornbach alfa

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,864	Sangat Tinggi

Dari perhitungan reliabilitas angket dengan menggunakan rumus *Alfa Cronbach* diperoleh hasil 0,834 yaitu dengan kriteria tinggi, artinya soal tersebut reliabel dan hasilnya lebih besar dari r tabel yaitu 0,834 » 0,374, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 6.

H. Analisis Data

Menurut Sugiyono (2018: 329) Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data yang didapatkan dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi sehingga mudah difahami dan apa yang ditemukan bisa disampaikan kepada orang lain.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas data

Uji Normalitas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Menurut Ghozali (2011:29) Uji normalitas adalah pengujian data untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Sedangkan menurut Saeful dan Bahruddin (2014:113), uji normalitas adalah uji untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data yang nantinya akan berkaitan dengan pemilihan uji statistic.

Uji normalitas data dilakukan dengan Uji Normalitas *Shapiro Wilk* dengan rumus sebagai berikut:

$$T^2 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k \alpha_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]$$

(Sugiyono, 2018 :241-243)

Keterangan:

- D = Berdasarkan rumus dibawah
 α_i = Keofisient test Shapiro Wilk
 X_{n-i+1} = Angka ke n-i+1 pada data
 X_i = Angka ke-1 pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

Keterangan:

- X_i = Angka ke I pada data
 \bar{X} = Rata-rata data

$$G = b_n + c_n + \ln \left(\frac{T_3 - d_n}{1 - T_3} \right)$$

Keterangan:

- G = Identik dengan nilai Z disribusi normal
T = Berdasarkan rumus diatas

$b_n + c_n + \ln$ = Konversi statistik *Shapiro Wilk* pendekatan distribusi normal

Dengan kriteria normalitas:

1. Data akan **berdistribusi normal** jika nilai signifikan (**sign**) > **0,05**
2. Data **tidak berdistribusi normal** jika nilai signifikan (**sign**) < **0,05**

b. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan kebenaran sementara yang masih dibuktikan atau diuji kebenarannya. Uji hipotesis dilakukan setelah dilakukan uji prasyarat, untuk menguji hipotesis digunakan *uji-paired sampel t-test* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata sampel sampel 1

\bar{X}_2 = Rata rata sampel sampel 2

S_1 = Simpangan baku sampel 1

S_2 = Simpangan baku sampel 2

S_1^2 = Varian sampel 1

S_2^2 = Varian sampel

r = Kolerasi antara dua sampel

Uji *Paired sampel T-Test* adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama, setiap variabel diambil saat situasi yang berbeda.

Kriteria pengambilan keputusan pada Uji Paired Sampel T-Test ini adalah sebagai berikut:

1. Nilai signifikansi (**2-tailed**) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan **terdapat pengaruh** yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.
2. Nilai signifikansi (**2-tailed**) $> 0,05$ menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan **tidak terdapat pengaruh** yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. (Solihat, 2013:80)