
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE *FUN* LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK

Eli Mufidah¹, Nurul Aminatus Sa'diyah²

^{1,2} STIT Al-Fattah Siman Lamongan, Pon.Pes Al-Fattah Siman Lamongan, Telp.0322-3382086,
Fax.0322-3382086

Pos-el : elimufidah@stitaf.ac.id,
diyahnurul@gmail.com

Received 09 February 2020; Received in revised form 19 March 2020; Accepted 18 April 2020

Abstrak

Fenomena yang terjadi disalah satu SD Negeri Sekaran menunjukkan bahwa siswa mengalami penurunan hasil belajar dalam pembelajaran Tematik dan belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena motivasi belajar mereka yang rendah, bahkan ada siswa yang sama sekali tidak mau belajar dan tidak mau masuk ke kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mendikripsikan pengaruh metode Fun learning dalam pembelajaran Tematik tema Kebersamaan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri Sekaran. Penelitian ini menggunakan desain penelitian "One group pre-test and posttest design" sehingga hanya membutuhkan satu kelas tanpa kelas kontrol yakni hanya di kelas II yang berjumlah 15 siswa. Peneliti menggunakan tes sebagai instrumen penelitian yang kemudian dianalisa dengan menggunakan rumus Product Moment Pearson dan Paired Sampel t-test. Berdasarkan hasil analisa data dengan menggunakan Product Moment Pearson, korelasi antara variabel metode metode Fun learning dengan hasil belajar = 0,713. Setelah membandingkan dengan "r tabel = 0,553", maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya metode Fun learning berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Sekaran. Sedangkan uji signifikansi Paired Sampel t-test, menunjukkan angka korelasi sebelum diterapkan metode Fun learning dengan sesudah diterapkan sebesar $0,713 > \alpha (0.05)$. berdasarkan nilai tersebut maka metode Fun learning berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri Sekaran secara signifikan.

Kata kunci: Hasil belajar; Fun Learning

Abstract

The phenomenon that occurs in one of the Sekaran Public Elementary Schools shows that students have decreased learning outcomes in Thematic learning and have not achieving the minimum completeness criteria (KKM) value. Students are less enthusiastic in participating in learning because of their low learning motivation, even some students do not want to learn and do not want to go to class. This study aims to describe the effect of the Fun learning method in "Kebersamaan" theme to improve student learning outcomes in grade II in Sekaran State Elementary School. This study uses the research design "One group pre-test and posttest design" so that only requires one class without a control class that is only in class II, amounting to 15 students. Researchers used the test as a research instrument which was then analyzed using the Pearson Product Moment formula and Paired Sample t-test. Based on the results of data analysis using Pearson Product Moment, the correlation between the variables Fun learning methods with learning outcomes = 0.713. After comparing with "r

table = 0.553", Ho is rejected and Ha is accepted, which means that the Fun learning method has an effect in improving student learning outcomes at Sekaran State Elementary School. While the Paired Sample t-test significance test, showed a correlation number before the Fun learning method was applied after being applied at $0.713 > \alpha (0.05)$. based on these values, the Fun learning method influences the learning outcomes of Grade II students in Sekaran State Elementary School significantly.

Keywords: Learning Outcomes; Fun Learning Method;

PENDAHULUAN

Berkaitan dengan penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien, pemerintah berusaha untuk meningkatkan pendidikan dengan sebaik-baiknya, salah satunya dengan penyempurnaan kurikulum yaitu mengubah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 atau yang disebut dengan Kurikulum Tematik. Meskipun pada kenyataannya setiap kurikulum pastilah memiliki kekurangan dan perlu dievaluasi serta diperbaiki agar tujuan pendidikan tercapai dengan baik. Pembelajaran berbasis Kurikulum Tematik (Pendekatan Tematik) merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan (mengintegrasikan dan memadukan) beberapa mata pelajaran sehingga melahirkan pengalaman yang sangat berharga bagi para peserta didik (Imas. 2013).

Pembelajaran Tematik bertujuan agar anak dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai bidang pemahaman, mengembangkan keterampilan, menemukan, mengolah, memanfaatkan informasi serta mampu mengenal berbagai

konsep secara mudah dan jelas serta agar siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara bermakna (Mamat at all, 2005). Dengan kata lain manfaat yang diperoleh dalam pembelajaran Tematik mempersiapkan siswa mampu memproses informasi tidak hanya pada dimensi kuantitas, namun juga kualitas dalam mengeksplorasi konsep-konsep baru dan membantu siswa siap mengembangkan pengetahuan serta memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa (Ibnu Hajar, 2013).

Agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai, maka seharusnya dilaksanakan dengan baik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Tematik dikatakan berhasil apabila penyusunan pembelajaran sesuai dengan prosedur dan semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai dalam hasil belajar, namun dalam kenyataannya masih ada sekolah-sekolah pendidik tidak banyak yang menguasai dalam hal penyusunan prosedur dan hasil belajar Tematik yang rendah karena

belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan.

Kenyataan tersebut didasarkan pada hasil observasi di kelas II pada hari Senin tanggal 26 Februari tahun 2019, saat pembelajaran berlangsung masih terlihat banyak siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena motivasi belajar mereka yang rendah, bahkan ada siswa yang sama sekali tidak mau belajar dan tidak mau masuk ke kelas. Selanjutnya dari hasil observasi lanjutan dan wawancara yang dilakukan di kelas II pada hari Senin tanggal 8 Maret tahun 2019. Hasil belajar tematik yang didapatkan masih rendah, hal ini ditunjukkan pada nilai evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran berlangsung yang mana sebagian siswanya masih belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Pembelajaran yang diterapkan pada siswa kelas II sudah bervariasi namun hasil belajar pada pelajaran Tematik masih belum tercapai dengan baik. Masalah yang timbul adalah siswa merasa kesulitan dalam menerima materi pelajaran Tematik, siswa tidak dapat mengerti dan memahami konsep-konsep Tematik yang disampaikan. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran tematik berlangsung adalah pembelajaran langsung (*Direct Learning*) atau sering disebut dengan metode ceramah atau *expositori*.

Adapun untuk mencermati situasi yang ada dalam pembelajaran

tersebut, seorang guru harus pandai memilih dan menentukan metode pembelajaran yang tepat yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan mengelola situasi belajar agar lebih kondusif dengan membentuk suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif sehingga seluruh siswa dapat berperan aktif dalam belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu bentuk alternatif tersebut dengan menggunakan metode *Fun Learning* yang disajikan dengan suasana pembelajaran yang kondusif dan nyaman.

Hal tersebut menjadi solusi yang tepat dengan alasan, di mana Pembelajaran kondusif, nyaman dan menyenangkan (*Fun Learning*) akan membuat anak merasa tidak dibebani atau tidak dipaksa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan teori Tolstoy 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 (Freire, 2004).

Berdasarkan semua pemaparan yang telah peneliti paparkan di atas, maka dirasa penting untuk menerapkan sebuah metode *Fun Learning* dengan media berupa permainan ular tangga yang mengandung unsur edukatif dan bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, untuk merealisasikan rencana tersebut maka penulis mengajukan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Fun Learning* dalam Pembelajaran Tematik Tema Kebersamaan Kelas II di SD".

Adapun penelitian tentang peningkatan hasil belajar Siswa melalui metode *Fun Learning* diantaranya yaitu: pertama, Hj. Syamsiar Syahrul, 2015. Penerapan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa baik secara kuantitatif maupun kualitatif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan keefektifan siswa setelah di ajar dengan menggunakan pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode *fun learning*. Persamaan dengan penelitian kali ini adalah penelitian ini sama-sama menggunakan metode *Fun Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian terdahulu memfokuskan pada pembelajaran bahasa Indonesia dan menggunakan metode penelitian PTK, sedangkan peneliti memfokuskan pada pembelajaran Tematik dan desain penelitian yakni desain penelitian *one grup pre tes and post tes design* yang hanya satu kelas saja yang dikenai perlakuan tertentu tanpa adanya kelas kontrol.

Kedua, Nurfitriana, 2016. Pengaruh Penerapan Metode *Fun Learning* Terhadap Minat Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Gowa. Penelitian ini difokuskan pada bagaimana penggunaan metode *fun learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang fungsi organ tubuh manusia dan hewan untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Persamaan penelitian mengangkat topik yang sama yakni menggunakan metode *Fun Learning* pada proses belajar mengajar. Perbedaan penelitian yakni dari penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dan pemberian tes pada pertemuan ke empat dan peneliti terdahulu terfokuskan pada minat belajar IPA bagi siswa, sedangkan peneliti menggunakan deskriptif dengan rancangan penelitian menggunakan desain "*One group pre-test and post-test design*", yaitu hanya satu kelas saja yang dikenai perlakuan tertentu tanpa adanya kelas control dan peneliti memfokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tematik melalui metode *Fun Learning*.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul peningkatan hasil belajar siswa melalui metode *Fun Learning* pada

pembelajaran tematik tema kebersamaan kelas II di SD Negeri Sekaran Lamongan merupakan jenis penelitian Eksperimen Semu sehingga hanya membutuhkan satu kelas tanpa kelas kontrol. Penelitian eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (Yanto & Maulidah, 2019).

Penelitian ini dimaksudkan untuk mendiskripsikan keadaan suatu objek penelitian setelah diberikan perlakuan. Penelitian *experimental semu* bertujuan untuk menjelaskan hubungan-hubungan, mengklarifikasikan penyebab suatu peristiwa, atau keduanya (Sudarwan Danim, 2013). Desain penelitian ini mempunyai bentuk deskriptif dengan rancangan penelitian menggunakan desain "*One group pre-test and post-test design*", yaitu hanya satu kelas saja yang dikenai perlakuan tertentu tanpa adanya kelas kontrol (Sugiono, 2001). Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Media pengumpul data tersebut diantaranya observasi, *test*, wawancara, dokumentasi. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. (Sugiyono, 2011). Dalam hal ini peneliti

melakukan observasi atau mengamati kinerja siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar pengamatan ini meliputi penilaian afektif dan psikomotor saat melakukan diskusi belajar dalam kelas.

b. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah teknik peneliti datang berhadapan muka secara langsung dengan informan atau subjek yang diteliti. Peneliti menanyakan sesuatu yang telah direncanakan kepada informan (Ibnu hajar, 2013). Penelitian ini menggunakan teknik wawancara yang dimaksudkan untuk memperoleh data dari informan tentang penerapan metode dalam pembelajaran tematik dan siswa yang mengalami penurunan dalam hasil belajar. Teknik ini dilakukan sebelum peneliti melakukan eksperimen di kelas II SD Negeri Sekaran.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2010).

Adapun tujuan sumber data yang digali dari dokumen adalah:

a. Daftar penilaian.

b. Proses kegiatan belajar mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan hasil dan analisis data penelitian yang

diperoleh selama pelaksanaan penelitian di SD Negeri Sekaran pada kelas II yang terdiri dari 15 siswa. Data yang diuraikan meliputi hasil penerapan pembelajaran Tematik terpadu melalui metode *Fun Learning*, data hasil belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, serta data hasil pengaruh penerapan metode *Fun Learning* dalam pembelajaran Tematik terhadap hasil belajar siswa. Adapun hasil dan analisis data penelitian adalah sebagai berikut:

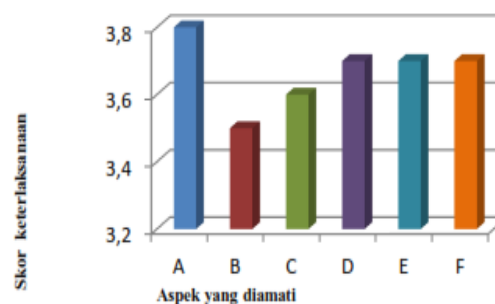
A. Hasil dan Analisis Data Penelitian

Pada penelitian dilakukan 2 kali pertemuan. Pada awal pertemuan diberikan *pree-test* dan pada akhir pertemuan diberikan *post-test*. Data yang diperoleh pada penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Fun Learning* dalam pembelajaran Tematik tema kebersamaan di kelas II SD Negeri Sekaran

Penerapan metode *Fun Learning* dalam pembelajaran Tematik dapat diketahui dari hasil keterlaksanaan proses pembelajaran yang berdasarkan RPP yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut tabel pemaparan keterlaksanaan selama proses pembelajaran.

Hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran Tematik dengan metode *Fun learning* secara singkat dapat dilihat pada sebagai berikut:



Gambar 1. Penerapan metode *Fun Learning*

Keterangan warna

A.	Persiapan
B.	Pendahuluan
C.	Kegiatan Inti
D.	Penutup
E.	Pengelolaan Waktu
F.	Suasana Kelas

2. Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Sekaran

a. Penilaian hasil belajar pada ranah kognitif siswa

Penilaian hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari dan mengetahui tingkat ketuntasan belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif siswa dapat diperoleh dari hasil penilaian *post-test*. Data tentang ketuntasan hasil belajar siswa ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Kriteria	Jumlah siswa	Persentasi jumlah siswa yang tuntas/tidak tuntas
Tuntas (≥ 75)	14	93,3%
Tidak tuntas (≤ 75)	1	6,7%
Jumlah total	15	100%

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas sebesar 14 siswa, sedangkan yang belum tuntas sebesar 1 siswa. Ketuntasan klasikal siswa sebesar 93,3%. Artinya angka 93,3% sudah melampaui standar ketuntasan klasikal sebesar 85% yang telah ditetapkan sekolah (BSNP, 2000).

b. Penilaian Hasil Belajar pada Siswa Ranah Afektif Siswa

Penilaian hasil belajar ini digunakan untuk menilai sikap siswa selama proses pembelajaran yang diterapkan. Aspek afektif yang dinilai meliputi ketepatan waktu belajar, partisipasi dalam diskusi dan percobaan, menyampaikan informasi, mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat dan bekerja sama dalam kelompok. Penilaian ini untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar afektif siswa. Data tentang ketuntasan hasil belajar siswa ditunjukkan dalam tabel 2.

Tabel 2. Data Ketuntasan Hasil Belajar Afektif Siswa

Kriteria	Jumlah siswa	Presentase jumlah siswa yang tuntas/tidak tuntas
Tuntas (≥ 75)	13	86,7%
Tidak tuntas (≤ 75)	2	13,3%
Jumlah total	15	100%

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas sebesar 13 siswa, sedangkan yang belum tuntas sebesar 2 siswa. Ketuntasan klasikal siswa sebesar 86,7%. Nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) seperti yang telah ditetapkan oleh sekolah

yaitu 75% (BSNP, 2006). Hal ini menunjukkan bahwa nilai-nilai afektif dalam kegiatan pembelajaran sudah tercapai dengan baik, karena siswa sudah tepat dalam mengikuti setiap aktivitas yang berkaitan dengan penilaian afektif.

c. Penilaian hasil belajar pada ranah Psikomotor

Penilaian hasil belajar ini digunakan untuk menilai aspek psikomotor siswa selama proses pembelajaran yang diterapkan. Aspek psikomotor yang dinilai meliputi aktivitas dalam diskusi belajar, kemampuan perseptual, ketetapan, gerakan ekspresif dan interpresif. Penilaian ini untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar pada aspek psikomotor siswa. Data tentang ketuntasan hasil belajar siswa ditunjukkan dalam tabel 3.

Tabel 3. Data Ketuntasan Hasil Belajar Psikomotor Siswa

Kriteria	Jumlah siswa	Presentase jumlah siswa yang tuntas/tidak tuntas
Tuntas (≥ 75)	14	93,3%
Tidak tuntas (≤ 75)	1	6,7%
Jumlah total	15	100%

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas sebesar 14 siswa, sedangkan yang belum tuntas sebesar 1 siswa. Ketuntasan klasikal siswa sebesar 93,3%. Artinya angka 93,3% belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) seperti yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75% (BSNP, 2006). Hal ini menunjukkan bahwa nilai-nilai psikomotor dalam

kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan baik, karena siswa sudah tepat dalam mengikuti aktivitas yang berkaitan dengan penilaian psikomotor.

1. Analisis Hipotesis Pengaruh Metode *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Pengujian hipotesis hanya memberikan dua kemungkinan keputusan; menolak atau tidak dapat menolak hipotesis nol. Keputusan untuk menolak atau tidak dapat menolak (mendukung), tidak berarti bahwa peneliti telah membuktikan salah atau benarnya hipotesis nol (Maman, 201).

Selanjutnya untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya Metode *Fun learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti menggunakan rumus *Product Moment*. Analisis *Product Moment person* merupakan salah satu cara

untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara satu variabel satu dengan variabel lainnya (Suharsimi, 2014: 319). Dengan menggunakan rumus *Product Moment Person* peneliti dapat menjawab hipotesis penelitian serta dapat mengetahui seberapa kuat hubungan antara variabel X (Metode *Fun Learning*) dengan variabel Y (Hasil Belajar). Adapun rumus *Product Moment* adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r : koefisien korelasi *Product Moment*

N : Jumlah responden penelitian

$\sum X$: Skor Total Variabel X

$\sum Y$: Skor Total Variabel Y

Data tentang analisis korelasi akan ditunjukkan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4 Analisis Korelasi *Pre-Test* Dengan *Post Test*

NO	<i>Pre-test</i> (X)	<i>Post-test</i> (Y)	XY	X ²	Y ²
1	20	87	1740	400	7569
2	80	100	8000	6400	10000
3	20	93	1860	400	8649
4	27	87	2349	729	7569
5	80	100	8000	6400	10000
6	80	100	8000	6400	10000
7	40	87	3480	1600	7569
8	53	100	5300	2809	10000
9	27	93	2511	729	8649
10	33	87	2871	1089	7569
11	40	93	3720	1600	8649
12	60	93	5580	3600	8649
13	33	87	2871	1089	7569
14	27	93	2511	729	8649
15	20	71	1420	400	5041
Statistik	$\sum X$	$\sum Y$	$\sum XY$	$\sum X^2$	$\sum Y^2$

Jumlah	640	1371	60213	34374	126131
--------	-----	------	-------	-------	--------

Maka :

$\sum X$: 640
$\sum Y$: 1371
$\sum XY$: 60213
$\sum X^2$: 34374
$\sum Y^2$: 126131
r	: 0,713

Untuk mengetahui ditolak atau diterimanya hipotesis dapat diketahui dari ketentuan sebagai berikut:

1. Jika "r" hitung \geq "r" tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, ini artinya bahwa metode *Fun Learning* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Sekaran.
2. Sedangkan jika "r" hitung \leq "r" tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya metode *Fun Learning* tidak berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Sekaran.

Df (*Degree of Freedom*) untuk menemukan "r" tabel yang kemudian dibandingkan dengan "r hitung" untuk menjawab hipotesis penelitian. Adapun rumus Df adalah sebagai berikut:

$$\text{Df} = \text{N} - \text{nr}$$

Keterangan :

Df : *Degree of Freedom*

N : Jumlah responden

nr : Jumlah variabel yang dikorelasikan

Maka : $\text{Df} = \text{N} - \text{nr}$

$$15 - 2 = 13$$

Df sebesar 13 dengan taraf signifikan 5% adalah 0,553 dan 1% adalah

0,684. Sedangkan "r" hitung adalah "0,713", dengan demikian "r" hitung lebih besar dari pada "r" tabel. Sehingga pada penelitian hipotesis alternatifnya (H_a) diterima, yakni metode *Fun Learning* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Sekaran.

Langkah berikutnya adalah mencari seberapa kuat pengaruh metode *Fun Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Sekaran dengan melihat tabel nilai koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 5. Nilai Koefisien Korelasi

No	Nilai Koefisien	Keterangan
1	0.800 - 1.000	Sangat kuat
2	0.600 - 0.800	Kuat
3	0.600 - 0.400	Cukup
4	0.400 - 0.200	Lemah
5	0.00 - 0.200	Sangat lemah

(Suharsimi, 2014: 319)

Hasil korelasi setelah perhitungan adalah 0,713. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi pada metode *Fun Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah Kuat.

Adapun untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan atau tidak antara sebelum diterapkan metode dengan setelah diterapkan metode, peneliti membandingkan hasil nilai *pree-test* dengan *post-test* dari variabel Y saja yaitu hasil belajar siswa. Karena tujuan dari penerapan metode *Fun Learning* adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa,

maka peneliti hanya perlu mengolah

data hasil *pre-post* variabel Y saja.

Tabel 5. hasil *pre-post* variabel Y

Nomor		L/P	Nilai <i>pre-test</i>	Nilai <i>post-test</i>
Urut	Induk siswa			
1	1362	L	20	87
2	1363	P	80	100
3	1364	L	20	93
4	1365	P	27	87
5	1366	L	80	100
6	1367	L	80	100
7	1368	P	40	87
8	1369	L	53	100
9	1370	L	27	93
10	1371	L	33	87
11	1372	L	40	93
12	1373	L	60	93
13	1374	L	33	87
14	1375	L	27	93
15	1376	P	20	71

Dari hasil pengujian analisis korelasi telah menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara metode *Fun Learning* terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari hasil *post-test*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian penerapan metode *Fun Learning* pada pembelajaran Tematik tema Kebersamaan terhadap peningkatan hasil belajar siswa diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran Tematik berdasarkan tabel 4.1 telah menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *Fun learning* pada tema Kebersamaan telah terlaksana dengan baik atau baik

sekali dengan rentang nilai 3,5 – 3,8.

2. Penilaian hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode *Fun learning* dalam pembelajaran Tematik tema Kebersamaan, penilaian ini dapat diketahui dari hasil *post-test* yang diberikan pada siswa.
3. Penerapan metode *Fun Learning* dalam pembelajaran Tematik pada tema Kebersamaan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri Sekaran.

Dengan kesimpulan tersebut di atas kiranya peneliti perlu memberikan beberapa saranyang mudah-mudahan dapat diterima oleh berbagai pihak sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa (pada ranah kognitif) dalam

pembelajaran, maka peneliti menyarankan agar menerapkan metode *Fun Learning* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Tematik tema Kebersamaan.

2. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk penerapan metode *Fun Learning* dengan tema yang lain.
3. Metode *Fun Learning* hendaknya dijadikan sebuah inspirasi bagi guru lainnya untuk memunculkan ide-ide baru yang menarik dan inovatif dalam memadukan beberapa materi menjadi sebuah tema untuk disampaikan di dalam kelas, sehingga lebih memudahkan siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014, *prosedur penelitian*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- DepDikNas. *Departemen Pendidikan Nasional No 5 Tahun 2016*.
- Eveline, Siregar & Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hajar, Ibnu. 2013. *Panduan Kurikulum Tematik Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hartono & Soedarmadji. 2012. *Psikologi Konseling*. Jakarta: kencana.
- Imas & Berlin , *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena, 2014, Hlm. 32.
- Hasanah, Khoirotun intan. 2017, *implementasi pemebelajaran tematik intregatif padan kelas IV minkampung baru kabuppaten nganjuk*. Skripsi Fakultas Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT remaja Rosdakarya.
- Mamat SB, dkk. 2005. *Pedoman pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Departemen Agama Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam.
- Mufidah, Eli. 2017, *Penerapan Pembelajaran IPA Terpadu Tipe Integrated Pada Tema Mata Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Babat Lamongan Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa*. *CENDEKIA*, 9(01), 43-66.
<https://doi.org/10.37850/cendekia.v9i01.51>.
- PerMenDikBud. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 65 tahun 2013*.
- PerMenDikBud. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.22 tahun 2016 tentang Standart Proses Pendidikan dasar Dan Menengah*. (www.sdm.data.kemdikbud.go)

- .id, diakses 14 Maret 2018 jam 20.00).
- Putranti, Yovita Dian. 2014. *Implementasi Pembelajaran Tematik Integratif dengan Pendekatan Saintifik kelas IV B SDN 3 Percobaan*. Yogyakarta: Skripsi fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rosela, Endah. 2016, *Penggunaan Media Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII A SMP Negeri 2 Mlati Sleman Pada Materi System Peredaran Darah Manusia*. Yogyakarta: Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Sudjana, Nana. 2014, *penilaian hasil belajar proses belajar mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2005, *metode penelitian kuantitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiyanto, S & Maulidah, T. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Lamongan: CV. Pustaka Ilalang Group.
- Susanto, Ahmad. 2013, *teori belajar pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suryabrata, Sumadi. 2013, *psikologi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Trianto. 2007, *model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (www.kemenag.go.id, diakses 14 Maret 2018 jam 20.00 WIB).
- Septiarti, yunita. 2015, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Tema Hewan Di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas II Sd Negeri Sinduadi Barat, Sleman*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

