

**PENGARUH METODE *FUN LEARNING* DAN MINAT BELAJAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU SISWA KELAS VIII SMP  
NEGERI 2 PONOROGO**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**NENI LESTARI**

**NIM. 208180071**

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**APRIL 2022**

## ABSTRAK

**Lestari, Neni.** 2022. Pengaruh Metode *Fun Learning* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMPN 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2021/ 2022. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Tadris Ilmu pengetahuan Sosial Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. **Pembimbing** Risma Dwi Arisona, M.Pd.

**Kata Kunci :** Metode pembelajaran *Fun Learning*, Minat Belajar, Hasil Belajar.

Pada penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan atau penerapan metode pembelajaran yang kurang maksimal atau kurang cocok diterapkan pada pelajaran IPS Terpadu pada KD materi Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan. Sehingga dalam hal tersebut siswa merasa kurang bersemangat, kurang tertarik. Hal tersebut dapat mengakibatkan hasil belajar menjadi rendah dan kurang maksimal. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui besar pengaruh metode *fun learning* dan minat terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMPN 2 Ponorogo. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif *quasi eksperimen* dalam bentuk *non equivalent control grup design* untuk metode *fun learning*.

Populasi pada penelitian ini adalah kelas VIII dan sampelnya adalah kelas VIII E dan VIII D yang berjumlah 64 siswa, instrumen hasil belajar berjumlah 25 soal, 20 pilihan ganda sedangkan 5 soal esai. Pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Data *gain score* dianalisis menggunakan *Uji Independent Sampel T-test* menggunakan bantuan *SPSS Versi 22*. dengan penelitian ini menghasilkan perbedaan antara hasil belajar yang signifikan dengan menggunakan metode *fun learning*.

Peneliti menggunakan angket dengan menggunakan skala *likert* 5 pilihan dengan 15 pernyataan, populasi dalam penelitian ini ialah kelas VIII dan sampelnya adalah kelas VIII E, D. dengan menggunakan *Uji Independent Sampel T-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan, dengan penelitian ini didapatkan perbedaan yang signifikan antara minat belajar yang menggunakan metode *fun learning* dan tanpa menggunakan metode *fun learning*. Sedangkan Pengaruh metode *fun learning* dan minat belajar terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMPN 2 Ponorogo, dalam penelitian ini menggunakan uji analisis regresi linier berganda yang menggunakan bantuan *SPSS Versi 22* dengan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *fun learning* dan minat belajar terhadap hasil belajar sebesar 65,3%.

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Neni Lestari

NIM : 208180071

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Pengaruh Metode *Fun Learning* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMPN 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2021/ 2022.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Pembimbing



RismaDwi Arisona, M.Pd.  
NIP. 199101102018012001

Ponorogo, 14 April 2022

Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. M. Saiful Jumaisi, M.Pd.  
NIP. 1982040720009011011



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Neni Lestari  
NIM : 208180071  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul : Pengaruh Metode *Fun Learning* Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMPN 2 Ponorogo

telah dipertahankan dalam sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Jum'at  
Tanggal : 27 Mei 2022

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, pada:

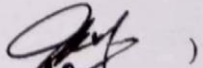
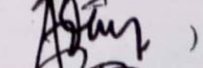
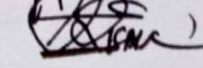
Hari : Senin  
Tanggal : 6 Juni 2022

Ponorogo, 7 Juni 2022  
Plh. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M. A.  
NIP. 197404181999031002

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Arif Rahman Hakim, M. Pd. (  )  
Penguji I : Dr. Andhita Dessy Wulansari, M. Si. (  )  
Penguji II : Risma Dwi Arisona, M. Pd. (  )

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Neni Lestari

NIM : 208180071

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Judul : Pengaruh Metode Fun Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMPN 2 Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah tulisan skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **[etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id)**. adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 22 Juni 2022

  
Neni Lestari  
208180071

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Neni Lestari

NIM : 208180071

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Pengaruh Metode *Fun Learning* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa kelas VIII SMPN 2 Ponorogo

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil dari jiplakan, maka saya akan menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 14 April 2022

Yang Membuat Tulisan

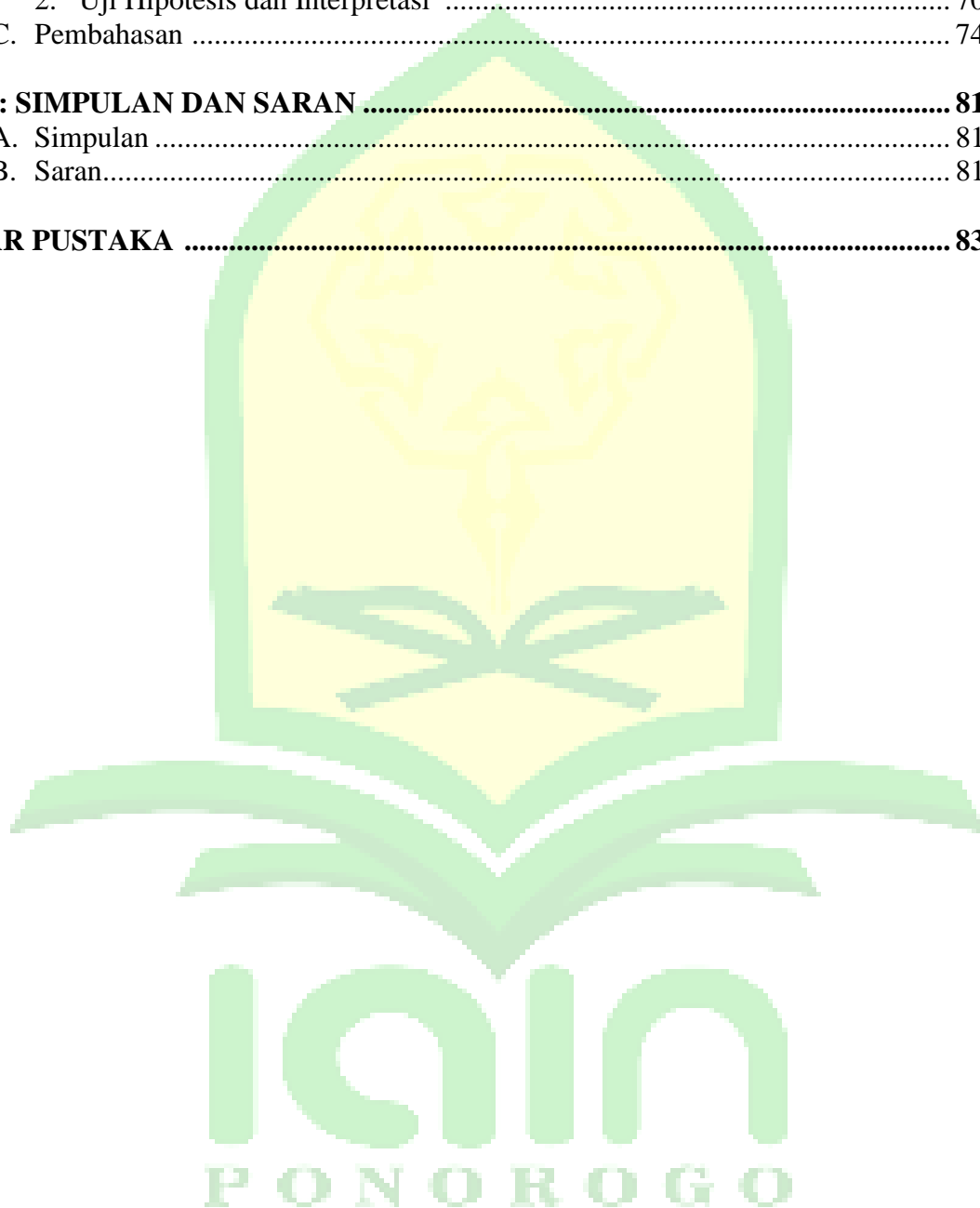


Neni Lestari

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>1</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>2</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>3</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>4</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>5</b>
<b>LEMBARPERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>6</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>7</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b> .....	<b>9</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	14
B. Identifikasi Masalah .....	14
C. Pembatasan Masalah .....	14
D. Rumusan Masalah .....	14
E. Tujuan Penelitian .....	15
F. Manfaat Penelitian .....	15
G. Sistematika Pembahasan .....	16
<b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>17</b>
A. Kajian Teori .....	17
1. Metode Fun Learning.....	17
a. Pengertian metode fun learning .....	17
b. Macam-macam metode fun learning .....	19
c. Kelebihan kekurangan metode fun learning .....	19
d. Langkah-langkah metode fun learning .....	21
2. Minat Belajar.....	15
a. Pengertian minat belajar.....	23
b. Faktor yang mempengaruhi minat belajar .....	24
c. Indikator minat belajar .....	24
d. Faktor yang menumbuhkan minat belajar .....	25
3. Hasil Belajar.....	26
a. Pengertian hasil belajar .....	26
b. Faktor-faktor mempengaruhi hasil belajar .....	29
1) Faktor eksternal.....	29
2) Faktor internal .....	30
4. IPS Terpadu.....	30
a. Pengertian IPS Terpadu .....	23
b. Perubahan Masyarakat Materi .....	31
B. Kajian Penelitian Relevan .....	32
C. Kerangka Pikir .....	37
D. Hipotesis Penelitian.....	38
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b> .....	<b>41</b>
A. Rancangan Penelitian .....	41
1. Pendekatan Penelitian .....	41
2. Jenis Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	42
C. Populasi dan Sampel .....	42
D. Definisi Operasional Varabel.....	43
E. Teknik dan Instrumen Penelitian .....	43

F. Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Beda.....	47
G. Validitas dan Reliabilitas .....	49
H. Teknik Analisis Data.....	54
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
A. Deskripsi Penelitian .....	56
B. Inferensial Statistik .....	62
1. Uji Asumsi .....	62
2. Uji Hipotesis dan Interpretasi .....	70
C. Pembahasan .....	74
<b>BAB V : SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>81</b>
A. Simpulan .....	81
B. Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pengetahuan ialah kunci dalam menentukan masa depan bangsa yang lebih baik lagi, dan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam tujuan pendidikan. Pendidikan yang bermutu dapat ditentukan dengan banyak hal salah satunya dengan proses pembelajaran dan hasil belajarnya. Tentunya dengan adanya hasil belajar maka siswa dan pendidik dapat mengetahui dengan jelas mengenai hasil belajar yang telah di dapat selama pelaksanaan pembelajaran. Hasil belajar yang dihasilkan siswa pun tentunya muncul karena beberapa faktor, meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal disini ialah yang terjadi pada diri siswa sendiri atau dari dalam individu seperti jasmani, psikologi siswa (minat siswa bakat siswa, intelegensi siswa). Sedangkan faktor eksternal ialah muncul karena orang lain atau dorongan dari luar seperti lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah. Untuk mencapai suatu kesuksesan dalam meraih suatu hasil yang baik tentunya tidak ada yang secara tiba-tiba kemudian menjadi pintar dan cerdas. Semua ada prosesnya, siswa yang ingin cerdas dan pintar harus melalui beberapa tahap yang harus dijalani. Proses untuk mencapai semua itu dinamakan belajar, dengan belajar sejak dini, maka seseorang akan mengetahui hal hal yag baru dalam hidupnya.

Proses belajar yang tentunya sesorang harus mampu berfikir positif agar mampu mendorong semangat untuk terus belajar.<sup>1</sup> Dalam proses pencapaian hasil belajar maka siswa perlu adanya dorongan dari luar agar siswa dapat berfikir secara baik dan positif dalam proses pembelajarannya. Karena dengan adanya pandangan atau fikiran yang positif dalam pembelajaran maka siswa dapat atau mampu mengkonsep dirinya sesuai kondisi dan situasi yang dialami dan menjadikan siswa dapat mencapai hasil yang maksimal dalam belajarnya. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran tentunya memerlukan metode atau

---

<sup>1</sup> Maunah Binti, *Psikologi Belajar* (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2014), 123-124.

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*.

Keunggulan dari penerapan metode *fun learning* ialah menciptakan sesuatu suasana yang unik, membangun imajinasi dan fantasi yang baru dan terarah, rasa keingin tahuan yang luas, adanya kesenangan dan kepuasan dari saat melakukan kegiatan sesuatu. Sangat banyak metode yang sudah diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran oleh guru namun hasilnya tidak semua memuaskan, dengan adanya hal tersebut metode *fun learning* menjadi salah satu jalan untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran, dimana anak-anak merasa bahwa belajar itu sangat menyenangkan dengan berbagai suasana yang menyenangkan juga, *Fun learning* sebenarnya ialah dua kata yang memang berbeda arti, akan tetapi dipadukan menjadi satu *fun* berarti menyenangkan, gembira. Sedangkan *learn* berarti mempelajari, belajar.

*Fun learning* ialah metode yang menyenangkan, dapat menjadikan hangat suasana kelas dan efektif dalam pelaksanaan pembelajaran. Serta memudahkan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik mengalami perbaikan. Beberapa kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran menggunakan metode *fun learning*, kelebihanannya suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan membuat siswa tidak merasa terbebani atau terpaksa dalam belajar, siswa akan lebih aktif baik sebelum atau sesudah pembelajaran, siswa akan lebih siap dalam menghadapi materi karena siswa telah memiliki informasi materi yang akan dipelajari melalui berbagai sumber diantaranya guru, orangtua, internet.

Sedangkan *fun learning* juga memiliki kekurangan yaitu kemampuan guru dalam menerapkan *fun learning*, jika guru tidak memiliki kemampuan tersebut. Maka

pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. dalam pembelajaran menggunakan metode *fun learning* ini guru di SMPN 2 Ponorogo menggunakan tebak-tebakan dalam pembelajaran agar siswa dapat terpancing dalam materinya, dan menggunakan *games* ditengah-tengah pembelajaran agar dapat menumbuhkan rasa semangat dalam pelaksanaan pembelajaran, apabila siswa merasa nyaman dan seru dalam poses pembelajaran maka siswa akan memahami materi dengan baik.

*Fun learning* menjadi solusi yang tepat karena membuat anak merasa tidak dibebani atau tidak dipaksa untuk belajar sehingga hasil belajarnya akan mengalami peningkatan, hal ini sesuai dengan teori Tolstoy bahwa belajar menyenangkan (*fun learning*) sangat perlu dalam proses pembelajaran karena sangat membantu bagi peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar serta meningkatkan prestasi atau hasil belajar yang memuaskan.<sup>2</sup> Hal ini juga diperkuat dengan penelitian milik efiyanti prihatini dengan judul penelitian pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA, hal ini juga meneliti mengenai metode pembelajaran, minat belajar dan hasil belajar siswa yang menghasilkan pengaruh secara signifikan yang merupakan penelitian eksperimen 2 perlakuan, perbedaan dalam penelitian sebelumnya yakni menggunakan metode pembelajaran diskusi.<sup>3</sup>

Pemahaman dalam proses pelaksanaan pembelajaran merupakan sebuah proses dalam pendidikan yang haruslah dilaksanakan dengan baik, agar tujuan pembelajaran dan hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal, dengan adanya tujuan inilah perlu adanya semangat dan dorongan untuk memberikan stimulus mengenai kegiatan pembelajaran siswa. Perlu adanya dorongan minat belajar dari dalam diri siswa, karena dengan adanya minat belajar maka siswa dapat terdorong dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. minat belajar ialah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa

---

<sup>2</sup> Murtiningsih Siti and Hidayat,R, *Pendidikan Alat Perlawanan* (Yogyakarta: Resist Book, 2004).23

<sup>3</sup> Efiyanti Prihatini, *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA* (FORMATIF, 2017).

ada yang menyuruh, Jadi minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas, minat tidak diperoleh sejak lahir akan tetapi didapat kemudian.<sup>4</sup>

Minat belajar sangat penting dalam menentukan keberhasilan dalam proses pembelajarannya, karena minat belajar timbul dari diri siswa itu sendiri secara tidak sadar maupun sadar sehingga melakukan sebuah tindakan. Dari minat belajar siswa ia akan mampu mengkonsep dirinya untuk melakukan penilaian sendiri terhadap dirinya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPS Terpadu bukan hanya pelajaran menghafal, tetapi IPS Terpadu menuntun siswa untuk memiliki keterampilan dalam pemecahan masalah, pembelajaran IPS yang menyenangkan dan bermakna sangat menuntun peserta untuk menyalurkan kemampuan pada diri, menjadikan siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam pembelajaran IPS Terpadu tanpa merasa terkekang dan terbebani. Dalam pengembangan minat belajar maka sangat diperlukan alat atau sumber yang pasti mengenai jalannya proses perkembangan minat anak dalam proses pembelajaran.

Selain itu ciri-ciri minat sangat penting untuk diketahui agar dapat menyusun program dalam pengembangan minat belajar yang efektif, jika minat belajar sudah tumbuh dalam diri siswa maka proses pembelajaran pun akan sampai pada tujuan pada pembelajaran. Minat belajar sangat berhubungan dengan kebutuhan dan keinginan, oleh karena itu yang terpenting dalam proses pembelajaran ialah bagaimana menciptakan suasana belajar tertentu agar siswa selalu merasa membutuhkan dan selalu berkeinginan untuk terus belajar. Minat belajar dapat ditumbuh dan kembangkan melalui belajar, sebab melalui belajar seseorang dapat mengetahui informasi-informasi tentang berbagai hal seperti kemampuan berhitung, berfikir kritis, yang berguna untuk mendukung kedepannya, kemampuan tersebutlah yang mendorong untuk memiliki minat terhadap sesuatu.

---

<sup>4</sup> Djali, *Psikologi Pendidikan* (Malang : PT Aksara, 2013), 121.

Kecenderungan memiliki kemampuan lebih baik pada satu bidang akan berakibat pada keberminatan terhadap sesuatu yang berhubungan dengan kemampuan itu.<sup>5</sup>

Hasil belajar yakni tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.<sup>6</sup> Hasil belajar memiliki kedudukan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pelaksanaan dalam pembelajaran, karena dengan hasil belajar guru dapat mengetahui apakah siswa sudah mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan.

Siswa diharapkan mendapatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran yang memuaskan yang sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran, akan tetapi dalam observasi peneliti di SMPN 2 Ponorogo hasil belajar siswa khususnya kelas VIII mata pelajaran IPS Terpadu masih rendah yang ditunjukkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa banyak yang diam apabila ditanyai dan jarang bertanya, siswa cenderung malas, kurang tekun mengerjakan PR atau latihan soal dan guru kurang menerapkan metode yang tepat terhadap keadaan kelas sehingga tujuan dalam pembelajaran belum sepenuhnya terpenuhi. Hal ini disebabkan oleh siswa kurang mampu dalam memahami pelajaran IPS Terpadu, sehingga banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan KKM minimal 75 di SMP Negeri 2 Ponorogo.

Berdasarkan uraian diatas peneliti berpendapat bahwa ada banyak faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi tingkat tinggi rendahnya hasil belajar siswa IPS Terpadu yaitu penerapan metode pembelajaran yang tepat dan menumbuhkan minat belajar siswa. Oleh sebab itu peneliti ingin meneliti secara langsung pada siswa kelas VIII SMPN 2 Ponorogo

---

<sup>5</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 2003, 57.

<sup>6</sup> Hamalik Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008),

dengan judul “**Pengaruh Penerapan Metode *Fun Learning* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa SMPN 2 Ponorogo**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pengamatan pada fenomena yang terjadi pada obyek penelitian maka dapat diidentifikasi bahwa :

1. Guru sudah menerapkan pendekatan metode pembelajaran yang baik namun hasil belajarnya tidak semua memuaskan
2. Kurang maksimalnya guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran atau hasil belajarnya belum sesuai dengan tujuan pembelajaran

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang peneliti hadapi maka perlu adanya pembatasan masalah agar terfokuskan pada permasalahan yang dihadapi yaitu tentang pengaruh penerapan metode *fun learning* dan minat belajar IPS Terpadu terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara dengan menggunakan metode *fun learning* dengan tanpa metode *fun learning* ?
2. Apakah ada perbedaan minat belajar yang signifikan antara dengan menggunakan metode *fun learning* dengan tanpa metode pembelajaran *fun learning*?
3. Apakah penerapan metode *fun learning* dan minat belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar ?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan dari peneliti ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara dengan menggunakan metode *fun learning* dengan tanpa metode *fun learning*.
2. Untuk mengetahui Apakah ada perbedaan minat belajar yang signifikan antara dengan menggunakan metode *fun learning* dengan tanpa metode pembelajaran *fun learning*.
3. Untuk mengetahui Apakah penerapan metode *fun learning* dan minat belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar.

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan beberapa manfaat bagi berbagai pihak, antara lain;

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap penambahan wawasan ilmu pengetahuan serta kajian mengenai penerapan metode *fun learning* dan minat belajar terhadap hasil belajar.

### 2. Manfaat Praktis

Pihak – pihak yang dapat memperoleh manfaat praktis dari penelitian ini adalah;

#### a. Bagi peneliti

Sebagai sarana pembelajaran dan pendalaman ilmu pengetahuan mengenai dunia pendidikan, khususnya pendalaman keilmuan mengenai penganalisaan pengaruh penerapan metode *fun learning* dan minat belajar terhadap hasil belajar.

#### b. Bagi Institut

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi keilmuan di bidang pendidikan yang menambah koleksi kepustakaan di Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam mengambil keputusan untuk menyusun strategi pembelajaran melalui metode *fun learning* bagi siswa.

d. Bagi penelitian yang akan datang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan didalam proses penelitian yang akan datang, khususnya bagi penelitian yang memiliki kesamaan tema mengenai hasil belajar.

### G. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami terhadap penulisan skripsi ini peneliti menyajikan dalam bentuk beberapa bab. Adapun pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut:

**Bab Pertama**, adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

**Bab Kedua**, berisi tentang telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori *Fun Learning*, minat belajar, hasil belajar, dan mata pelajaran IPS Terpadu serta kerangka berfikir dan pengajuan hipotesis.

**Bab Ketiga**, Berisi tentang metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populai, sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

**Bab Keempat**, berisi temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis) serta pembahasan dan interpretasi.

**Bab Kelima**, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. *Fun Learning*

###### a. Pengertian *fun learning*

*Fun learning* yakni langkah belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan yang berpusat pada kondisi mental atau psikologi siswa dan suasana 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.<sup>7</sup> *Fun learning* dalam kamus bahasa inggris, diartikan sebagai *fun* yaitu “kesenangan” atau “kegembiraan” dan learning diartikan “pembelajaran” jadi, *fun learning* adalah pengetahuan yang didapatkan dengan cara belajar menyenangkan dan mengasyikkan.<sup>8</sup>

Penerapan metode yang bervariasi sangat perlu dilakukan agar siswa dalam belajarnya tidak timbul rasa kejenuhan. Jika dalam belajar tersebut dikemas dengan *fun*, maka suasana belajar akan lebih nyaman, tenang, cenderung mendapat reaksi yang positif dari siswa serta motivasi belajar dari siswa akan tumbuh dan bertambah. Sebaik apapun metode yang dilakukan pendidik jika tidak di dukung suasana yang baik, nyaman dan asik, maka proses pelaksanaan pembelajaran juga tidak dapat terlaksana dengan baik, anak akan cenderung malas untuk diajak belajar. Pendidik harus mempunyai banyak metode untuk dapat menarik siswa dalam proses pembelajarannya, karena jika siswa sudah merasa tertarik, nyaman dan asik dalam belajarnya maka siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik serta dapat memudahkan siswa untuk lebih cepat dalam memahami materi.

---

<sup>7</sup> Sanjaya Ilham, *Pengaruh Metode Fun Learning Pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD 2 Sulusuban Lampung Tengah* (Lampung : UNILA, 2019), 22.

<sup>8</sup> Raham, *Proses Belajar Mengajar Siswa* (Bandung: Bumi Aksara, 1995).

Dengan *fun learning* guru dapat menciptakan suasana yang gembira, nyaman, asik serta menyenangkan. Dengan tidak menggunakan perspektif pembelajaran, akan tetapi lebih ke kerangka balik bahwa siswa mempunyai kesamaan dalam hal kesenangan dan kegembiraan. Oleh sebab itu guru perlu memberikan upaya-upaya efektif sebagai strategi untuk menimbulkan efek senang, dengan harapan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh siswa, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa.<sup>9</sup>

Seseorang harus selalu menumbuhkan emosi yang positif untuk dirinya sendiri dan orang disekitarnya, dalam kegiatan belajar mengajar ada dua faktor yang turut menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yaitu pengaturan kelas dan proses pengajaran. Dengan adanya lingkungan yang baik dan menyenangkan tentunya mempunyai pengaruh yang besar terhadap perkembangan siswa. antara lain:

- 1) Kemampuan untuk membangun imajinasi serta pola pikir yang baik dan baru
- 2) Adanya rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang mendalam
- 3) Adanya ketenangan dan kepuasan dalam melakukan pekerjaan
- 4) Kemampuan untuk melihat berbagai ekspektasi atau jawaban dalam suatu permasalahan
- 5) Kemampuan memiliki atau menciptakan lingkungan, suasana yang hangat, unik dan menyenangkan
- 6) Kemampuan untuk menuangkan pengetahuannya dalam gagasan yang baru

Guru juga harus mengetahui, memahami motivasi setiap siswa, karena faktor motivasi juga sebagai hal penting dalam proses belajar. Ada empat kategori dalam motivasi antara lain :

---

<sup>9</sup> Asmani Jamal Makmur, *Tips Efektif Kooperatif Learning* (Yogyakarta : Diva Press, 2016), 34.

- 1) Motivasi prestasi (siswa belajar Karena ia ingin menampakkan seberapa kuatnya dan menunjukkan bahwa ia mampu untuk menuntaskan semua tugas yang diberikan gurunya).
- 2) Motivasi instrumen (siswa melakukan pembelajaran karena ingin mendapatkan reward atau punishment).
- 3) Motivasi sosial (siswa belajar karena gagasan dan pemikirannya ingin dihargai)
- 4) Motivasi instrinsik (siswa belajar karena memang minat atau tertarik pada tugas yang telah diberikan).

b. Macam-macam pembelajaran *fun learning*

Pembelajaran yang menyenangkan ialah pembelajaran yang dapat membuat siswa mempunyai rasa ingin tahu, dan membuat siswa berani mencoba, berani bertanya, berani mengemukakan pendapatnya. Ada berbagai bentuk pembelajaran *fun learning*, antara lain :

- 1) Tebak-tebakan dalam melatih daya konsentrasi siswa saat pembelajaran berlangsung.<sup>10</sup>
- 2) Bernyanyi ialah strategi yang sangat sederhana dalam menstransfer ilmu kepada siswa
- 3) Bercerita sebuah langkah untuk menyampaikan pembelajaran secara lisan
- 4) Humor suasana kelas
- 5) Bermain sambil belajar, tidak selalu belajar harus bersifat serius, dengan bermain sambil belajarlah dapat menjadikan suasana kelas menjadi nyaman, hangat dan menyenangkan, suasana yang menyenangkan akan menimbulkan minat belajar yang tinggi.

---

<sup>10</sup> Muhaimin, *Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika* (Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah, 2013), 23.

c. Kelebihan dan kekurangan metode *fun learning*

Penggunaan metode *fun learning* memiliki pengaruh terhadap perkembangan siswa, antara lain :

- 1) Menciptakan sesuatu yang unik dan baru
- 2) Menyampaikan gagasan lama kedalam bentuk yang baru
- 3) Membangun imajinasi dan fantasi yang baru dan terarah
- 4) Rasa keingintahuan yang luas
- 5) Adanya kesenangan dan kepuasan diri saat melakukan kegiatan sesuatu.<sup>11</sup>

penggunaan metode *fun learning* tentunya tidak lepas dari kelebihan kelemahannya dalam proses pembelajaran,kelebihannya antara lain :

- 1) Siswa lebih memiliki sikap percaya diri dalam pembelajarannya
- 2) Siswa lebih siap dan semangat dalam menghadapi materi yang dipelajari, karena siswa telah memiliki informasi yang akan dipelajari
- 3) Kemandirian dalam proses pembelajaran sangat besar, karena siswa sudah memepelajari sebelum dan sesudah materi diajarkan
- 4) Siswa aktif dalam pembelajaran baik sesudah atau sebelum, karena siswa sudah merasa nyaman dan senang di dalam kelas

Selain kelebihan metode *fun learning* juga tidak lepas dari kelemahannya, antara lain :

- 1) Jika siswa tidak rajin dalam mencari informasi materi yang akan dipelajari maka teknik *fun learning* ini menjadi tidak efektif. Namun hal ini bisa diantisipasi pendiidk untuk memberikan motivasi dan penghargaan bagi siswa yang berhasil mendapatkan infomasi mengenai materi yang akan dibahas.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Betania dkk Narbita, *Fun Learning Sebagai Solusi Dalam Penerapan Full Day School Pada Jenjang Sekolah Dasar* (Malang, 2017), 119.

<sup>12</sup> Nurfitriya, *Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V MI Bahrul Ulum Pallanga Kabupaten Goa* (Makasar ; UIN Alaudin, 2016), 19.

- 2) literatur yang sangat terbatas, namun hal ini dapat diantisipasi dengan menganjurkan siswa untuk membaca buku yang relevan atau melalui internet dengan materi yang diajarkan.

Metode *fun learning* memang metode atau cara sederhana yang dapat menumbuhkan semangat, minat, dan menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan, akan tetapi alangkah baiknya jika memperhatikan kelemahannya, agar proses pembelajaran dengan metode *fun learning* dapat berjalan dengan baik, dan peserta didik tidak bosan dan tertarik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

- d. Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran metode *fun learning* antara lain :
1. Guru memutar musik, mengajak bernyanyi lagu nasional atau memainkan yel-yel (sorakan) di kelas. Ini memberikan suasana mengembirakan, menyenangkan, menghangatkan lingkungan kelas, menggugah minat belajar dan menenangkan pikiran.
  2. Setiap tatap muka di mulai, guru menyampaikan topik pembelajaran serta indikator pembelajaran yang akan dicapai
  3. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa di kelas
  4. Guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari
  5. Guru memberikan beberapa contoh soal terkait dengan materi
  6. Setelah siswa memahami materi, selanjutnya guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok
  7. Guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk dikerjakan, atau bisa mengerjakan soal pada buku LKS atau buku paket

Digunakan cara ini agar siswa dapat mengasah cara berfikirnya, memahami, dan bereaksi. Juga membebaskan siswa untuk berkreaitivitas sesuai kemampuannya. Suasana seperti ini membuat suasana kelas menarik dan

menyenangkan, memberikan tinjauan berguna yang dapat menguatkan kemampuan siswa dan dapat mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam berfikir. Dalam tahap awal digunakan musik atau bernyanyi lagu nasional dan memainkan yel-yel berguna bagi siswa agar siswa merasa lebih konsentrasi dalam belajarnya, lebih santai dan mereka dapat membuka pikiran untuk mengeluarkan gagasan.

8. Guru memberikan kesempatan bagi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelompok lainnya.

Pemahaman siswa dapat terlihat mengenai materi, lewat bagaimana cara mempertahankan hasil diskusi kelompok mereka, menanggapi jawaban (hasil) dari kelompok lain, dan memberikan solusi. Siswa diharapkan mencatat kekeliruan mereka masing-masing sebagai bahan ajar bagi mereka.

9. Setelah presentasi dari setiap kelompok selesai, guru kembali mengajak siswa untuk bernyanyi atau memainkan yel-yel (sorakan semangat) dan *games* untuk mempertahankan suasana yang menyenangkan, tenang, konsentrasi, santai dan bersemangat dalam pembelajaran.

10. Guru mengumpulkan hasil kerja siswa
11. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan mengenai materi yang dipelajari
12. Guru memberikan tugas rumah (PR) kepada siswa
13. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya

Melalui metode *Fun Learning* inilah siswa bisa menumbuhkan rasa nyaman untuk terus mengasah kemampuannya, guru menghadirkan beberapa hal untuk menumbuhkan atau menciptakan suasana *fun learning* antara lain diskusi dan presentasi, karena kemampuan komunikasi sangat diperlukan untuk masa depan, dengan adanya diskusi dan presentasi ini siswa dapat terasah kemampuannya dan keberaniannya, mereka bisa nyaman dan senang dalam pembelajaran karena

adanya interaksi dan kekompakan antara satu kelompok dengan kelompok lain yang mungkin pada jenjang SMP masih suka sukanya dengan kebersamaan. Kedua *games*, bernyanyi pada sela pembelajaran guru menghadirkan permainan dan bernyanyi yang berguna untuk membangunkan semangat mereka kembali, membuat suasana *fun* dan nyaman agar tercapai tujuan pembelajaran.

## 2. Minat Belajar

### a. Pengertian Minat

Djali mengutip pendapat slameto yang mengartikan bahwa “minat ialah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas. Tanpa ada yang menyuruh”.<sup>13</sup> Minat cenderung muncul atas keinginan individu itu sendiri, biasanya ketertarikan tersebut dapat berupa benda, kegiatan, karier maupun orang. Menurut Muhibbin Syah, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>14</sup> Minat timbul karena adanya ketertarikan yang tinggi. Minat pada dasarnya penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar sana. Dengan adanya hal tersebut menimbulkan semakin kuatnya hubungan maka semakin besar minatnya.<sup>15</sup>

Minat merupakan suatu ketertarikan terhadap sesuatu, semakin individu tersebut mempunyai ketertarikan maka semakin kuat juga rasa untuk memilikinya, begitu juga dengan minat belajar semakin tinggi rasa penasaran atau rasa ingin mengetahuinya dalam hal pembelajaran maka semakin individu tersebut terdorong untuk semakin bersemangat dalam belajarnya. Akan tetapi minat belajar harus didasari dengan kemampuan dari dalam diri individu tersebut, maka dari kemampuanlah seorang individu akan mempertimbangkan minatnya atau perminatannya terhadap sesuatu yang bertujuan untuk kemajuan dirinya.

---

<sup>13</sup> Djali, *Psikologi Pendidikan*, 121.

<sup>14</sup> Syah Muhibbin, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Logos, 1999), 136.

<sup>15</sup> Djali, *Psikologi Pendidikan*, 121.

Minat sangat berhubungan dengan ketertarikan atau hobi, maka dengan inilah minat sangat perlu diutamakan dalam hal apapun, dengan hal ini seorang individu akan merasakan emosional karena ada ketertarikan atau keinginan yang ingin dicapai. Minat dapat diartikan sebagai adanya perasaan senang dan ingin mendapatkan sehingga sangat menarik untuk terus mencari yang pada akhirnya akan mencapai ke suatu hal yang diinginkan.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat

Minat adalah salah satu hal penting dalam mendorong untuk terus bersemangat dalam belajar, sehingga tentu minat belajar tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi ada beberapa faktor yang mempengaruhinya antara lain :

1). Motivasi

Motivasi ialah dorongan diri baik dari dalam atau luar untuk terus melakukan kegiatan yang ingin dicapainya dengan tujuan tertentu. Motivasi tentu sangat erat hubungannya dengan minat. Minat itu sendiri timbul karena adanya motivasi yang sangat kuat, seseorang yang sangat ingin menginginkan sesuatu maka akan timbul sifat peminatan atau ketertarikan untuk terus melakukan aktivitas tersebut sehingga sangat termotivasi dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

2). Belajar

Belajar menjadi faktor penting dalam timbulnya minat belajar, dengan adanya belajar maka individu akan memahami sesuatu yang sedang diminati. Semakin banyak pembelajaran atau belajar semakin banyak juga informasi yang didapatkan dan semakin tumbuh juga minat belajar.

3). Bakat

Bakat ialah kemampuan individu yang sudah dibawa sejak lahir atau yang baru timbul, yang sangat perlu dilatih atau dikembangkan untuk memperoleh suatu keterampilan yang memuaskan bagi individu tersebut. Bakat juga faktor yang



mempengaruhi minat karena semakin seorang individu tersebut mengetahui kemampuan dan bakatnya maka ia akan otomatis terdorong untuk terus mengembangkan kemampuannya. Atas dasar bakatnya itulah ia akan menentukan masa depannya.

c. Indikator minat belajar

indikator minat belajar antara lain perasaan senang, ketertarikan, penerimaan dan keterlibatan siswa. Dari pemaparan mengenai indikator di atas, maka dalam penelitian ini indikator minat yang digunakan antara lain :

1). perasaan senang

apabila seorang siswa merasa bahwa dirinya senang, nyaman maka tidak akan merasa terpaksa dalam proses pembelajaran. Contohnya : tidak ada rasa bosan saat pelajaran, selalu hadir saat pelajaran.

2). perhatian

perhatian yakni konsentrasi siswa terhadap pengertian dan pengamatan. Siswa memiliki minat pada suatu objek. Maka secara tidak sadar siswa tersebut akan selalu mengamati, memperhatikan objek tersebut. Contohnya : mendengarkan penjelasan gurudan mencatat materi pelajaran.

3). ketertarikan

ketertarikan yakni suatu keadaan dimana siswa memiliki daya dorong terhadap suatu benda, orang, pengalaman dan kegiatan. Contohnya : tidak menunda tugas dari guru, antusias mengikuti pelajaran.

4). keterlibatan siswa

keterlibatan siswa yakni akibat muncul dari rasa ketertarikan siswa terhadap sesuatu. Contohnya : aktif dalam diskusi, aktif menjawab pertanyaan guru, aktif bertanya.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 180.

d. Faktor-faktor yang menumbuhkan minat

Minat tentu tidak tumbuh begitu saja, minat itu tumbuh karena adanya dua faktor, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Kedua faktor tersebut adalah sebagai berikut :

1). Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan sesuatu yang membuat individu merasakan minat yang datangnya dari luar diri, seperti : dorongan dari keluarga, teman, keadaan lingkungan, sarana dan prasarana. Berupa motivasi dari luar dimana biasanya individu memerlukan dorongan agar kegiatan tersebut dapat diterima oleh orang lain.

2). Faktor internal

Faktor internal yakni sesuatu yang timbul dari dalam diri individu itu sendiri, faktor internal antara lain : motivasi, kebutuhan, perhatian, keingintahuan.

a. unsur-unsur minat

minat belajar akan tumbuh jika sudah memiliki tiga unsur antara lain : kesenangan, kemauan, perhatian, sebagai berikut :

- 1). Kesenangan, yakni perasaan suka atau senang terhadap benda atau objek yang menimbulkan rasa minat terhadap sesuatu itu.
- 2). Kemauan, yakni dorongan yang lurus atau terarah pada suatu tujuan yang dipikirkan oleh akal pikiran.
- 3). Perhatian, individu sudah bisa dikatakan berminat apabila sudah memiliki rasa perhatian.

**3. Hasil Belajar**

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah proses yang terjadi dalam kurun atau jangka waktu yang lama, melalui berbagai pengalaman atau latihan. Yang dapat mengubah cara bereaksi atau berinteraksi terhadap lingkungan dan dapat membawa pada perubahan diri yang lebih

baik lagi. hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, dan keterampilan.<sup>17</sup> Abdurahman mengatakan bahwa hasil belajar bisa dikatakan sebagai kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Sedangkan sudjana berpendapat bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>18</sup>

*Achievement* atau hasil belajar ialah hasil atau pemekaran dari ranah potensial yang dimiliki atau kapasitas, ukuran yang dimiliki seseorang. Penguasaan atau pembuktian hasil belajar dapat terlihat dari pola perilakunya, baik perilaku motorik, keterampilan dalam berfikir, atau penguasaan pengetahuan dalam pembelajaran. Perlu diketahui bahwa sebagian perilaku dan kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil dari pembelajaran. Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan materi siswa dalam proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Sedangkan menurut Gagne, hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu sebagai berikut :<sup>19</sup>

1. Informasi verba, yaitu ukuran kemampuan untuk mengemukakan pengetahuan dalam pembelajaran yang berbentuk lisan, tertulis atau bahasa.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan atau mengungkapkan hasil konsep atau lambing.
3. Strategi kognitif, kesanggupan atau kecakapan dalam mengarahkan aktivitas kognitif yang telah didapat. Biasanya kemampuan ini menggunakan kemampuan laidah konsep dalam pemecahan masalah.

---

<sup>17</sup> Thobiri Muhammad and Mustofa Arif, *Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional* (Jakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2010), 22.

<sup>18</sup> Jihad Asep, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2010), 14-15.

<sup>19</sup> Muhammad and Arif, *Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*, 22.

4. Sikap, yaitu menolak atau menerima objek berdasarkan penilaian terhadap hal atau objek tersebut.

a. Klasifikasi Hasil Belajar

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun penjelasannya sebagai berikut :<sup>20</sup>

1. Domain kognitif mencakup :

- a. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan)
- b. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringankan, seperti : menerapkan, menguraikan, menentukan hubungan, mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru, menilai)
- c. *Evaluating* (menilai)

2. Domain afektif mencakup :

- a. *Receiving* (sikap menerima)
- b. *Responding* (memeberikan respond)
- c. *Valuing* (nilai)
- d. *Organization* (organisasi)
- e. *Characterization* (karakteristik)

3. Domain psikomotor mencakup :

- a. *Inivitatory*
- b. *Pre-routine*
- c. *Rountinized*
- d. Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial. Dan intelektual.

Diantara ketiga ranah diatas, ranah kognitif lah yang paling sering digunakan oleh para pendidik atau guru, karena ranah kognitif berhubungan langsung dengan proses kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran

---

<sup>20</sup> Muhammad and Arif, 23.

yang sudah di ajarkan. Dalam penelitian ini hasil belajar hanya berfokus pada ranah kognitif, yaitu mengenai kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran.

b. Faktor-Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal :

1). Faktor internal, meliputi :

- a). kesehatan
- b). aktivitas siswa
- c). intelegensi
- d). minat
- e). kesepian siswa
- g). motivasi

2). Faktor eksternal, meliputi :

- a). sekolah
- b). masyarakat
- c). keluarga
- d). lingkungan sekitar

menurut Muhibbin Syah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara umum, adalah sebagai berikut :

1). Faktor internal yakni faktor yang ada dalam diri individu peserta didik itu sendiri. Ada dua hal yang biasanya mempengaruhi hasil belajar secara internal, yaitu sebagai berikut :

- a). faktor psikologis, yakni keadaan mental individu itu sendiri yang dapat menghambat atau mempengaruhi proses belajarnya. Beberapa faktor utama psikologis yang mempengaruhi hasil belajar antara lain, bakat, motivasi, kecerdasan siswa, kemampuan kognitif, kecerdasan siswa.

- b). faktor fisiologis, yakni faktor yang meliputi panca indra dan jasmani individu itu sendiri. Kondisi umum bermaksud pada kondisi fisik,

kebugaran yang sangat berpengaruh pada hasil belajar. Kondisi fisik yang lemas jelas sangat berpengaruh pada proses pelaksanaan pembelajarannya, begitu juga sebaliknya jasmani yang bugar dan sehat justru akan menambah semangat dalam belajar.

2). Faktor eksternal, yakni faktor yang berasal dari luar individu atau peserta didik itu sendiri, yang meliputi dua faktor yaitu :

- a). faktor non sosial, lingkungan sekitar atau lingkungan alam yang turut menentukan hasil belajar peserta didik, meliputi lingkungan sekitar sekolah, cuaca, tata letak gedung, musim.
- b). faktor sosial, yang sangat banyak mempengaruhi hasil belajar meliputi lingkungan sekolah, masyarakat, keluarga. Interaksi lingkungan baik kepada sesama maupun kepada budaya

#### **4. Ilmu Pengetahuan Sosial ( IPS) Terpadu**

##### **a. Pengertian IPS Terpadu**

Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) yakni sebuah ilmu yang menerapkan berbagai cabang keseluruhan ilmu sosial. Seperti ekonomi, sejarah, hukum, budaya, politik. Ilmu sosial diadakan atas dasar fenomena peristiwa sosial dan merupakan bentuk pendekatan dari berbagai lintas disiplin, aspek sosial, antara lain geografi, sosiologi, politik, ekonomi, antropologi, hukum, sejarah. Ilmu pengetahuan sosial pada umumnya yakni tentang hubungan antar manusia dengan masyarakatnya. hal yang wajar manusia sebagai makhluk sosial akan selalu membutuhkan lainnya. Mulai dari lingkup keluarga sampai ke masyarakat. Lahirnya ilmu *Social Studies* atau IPS biasanya dihubungkan dengan dua hal; pertama, perkembangan yang begitu cepat dialami oleh dunia ilmu pengetahuan dan teknologi bersamaan dengan semakin tajamnya spesialisasi setiap disiplin ilmu.

Menurut Abu Ahmadi IPS yakni bidang studi yang merupakan paduan (fusi) dari sejumlah disiplin ilmu sosial.<sup>21</sup>

Spesialisasi yang terlampau tajam menyebabkan adanya semacam pengotakan disiplin ilmu dengan batas-batas yang tajam dan ketat. Kedua, perkembangan masyarakat dewasa ini penuh perubahan-perubahan sosial yang cepat dan kompleks, dan sering kali membingungkan. Perubahan sosial yang satu mempengaruhi dan dipengaruhi oleh perubahan yang lain. Dalam suatu perubahan kemasyarakatan terjadi interelasi dan interdependensi diantara berbagai aspek. Materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial selalu diambil dari berbagai fenomena yang nyata di masyarakat. Bahan-bahan dalam pembelajaran pun di ambil dari pengalaman teman sebaya serta lingkungan masyarakat itu sendiri. Hal ini dilakukan agar memudahkan para siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Pembelajaran IPS itu sendiri mencakup ruang lingkup seperti aspek ekonomi, hubungan sosial yang terjadi, sejarahnya, letak geografisnya maupun aspek politik. Agar setiap individu menjadi warga yang baik maka perlu mendapatkan pengetahuan yang benar tentang konsep dan kaidah-kaidah sosial, menentukan sikap sesuai dengan pengetahuan tersebut dan memiliki keterampilan untuk berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa, bermasyarakat dan bernegara.<sup>22</sup> Pada pembelajaran IPS Terpadu peneliti akan meneliti pada bab 4, semester genap kelas VIII D-E pada materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan.

- b. Perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan

bangsa- bangsa Barat membutuhkan rempah-rempah karena mereka sangat membutuhkan, sementara persediaan di Eropa sangat terbatas. Rempah-rempah bagi

---

<sup>21</sup> Abu Ahmadi, *Ilmu Sosial Dasar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 2-3.

<sup>22</sup> Endayani Henni, *Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial 1*, vol. no. 1, 2017, 92-110.

bangsa-bangsa Eropa dapat digunakan untuk mengawetkan makanan, bumbu masakan, dan obat-obatan. Negara-negara tropis seperti Indonesia kaya akan rempah-rempah sehingga bangsa-bangsa Barat berusaha memperolehnya. *Gold, Gospel, Glory* merupakan motivasi Bangsa-bangsa Barat melakukan penjelajahan samudra. Terkenal dengan sebutan 3G karena memang semboyan tersebut berawalan dengan huruf “G”, yakni *Gold, Glory, dan Gospel*. Revolusi industri merupakan salah satu pendorong imperialisme modern. Sudah sangat lama bangsa-bangsa Eropa mengetahui Nusantara (Indonesia) sebagai sumber rempah-rempah. Bahkan sebelum Masehi.

## B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian mengenai hasil belajar serta faktor-faktor yang mempengaruhinya adalah sebagai berikut :

Penelitian ini milik Dani Firmansyah yang berjudul Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara strategi pembelajaran dengan hasil belajar, dimana hasil pengujian tabel *Test Of Between- Subject Effect* di ketahui *P-Value* untuk kategori strategi pembelajaran adalah 0,018 ( $< 0,05$ ), dan minat belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar terbukti dengan nilai sig 0,285 ( $> 0,005$ ). Dari keduanya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  adalah 0,469 ( $> 0,05$ ), maka terdapat pengaruh yang kurang signifikan antara strategi pembelajaran (inkuiri dan ekspositori) dan minat belajar (rendah-tinggi) terhadap hasil belajar Matematika siswa.<sup>23</sup> Persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang ialah sama sama meneliti minat belajar pada variabel Independen yang kedua dan hasil belajar yang terletak pada variabel dependen. Sedangkan perbedaanya peneliti terdahulu menggunakan strategi pembelajaran sedangkan peneliti sekarang menggunakan metode *fun learning*, mata pelajaran yang diteliti dari penelitian

---

<sup>23</sup> Firmansyah Dani, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa” Vol 3. No 1 (March 2015).



terdahulu mengenai Matematika, penelitian sekarang mengenai IPS Terpadu, nama sekolah atau lokasi yang berbeda, penelitian terdahulu tidak menggunakan lokasi sekolah, penelitian sekarang menggunakan lokasi sekolah yaitu di SMPN 2 Ponorogo.

Penelitian ini milik Novia Nur'aini yang berjudul Pengaruh Strategi *Fun Learning* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Kebutuhan Tubuh Siswa Kelas 1 SDN Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang. Menunjukkan bahwa terjadi pengaruh yang positif dan signifikan hal ini terlihat pada hasil uji t *paired sample* yang menunjukkan nilai signifikan 0,000 (kurang dari 0.05) dan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $12,454 > 0,404$ . Hal ini berarti  $H_0$  ditolak atau dengan istilah lain  $H_1$  diterima, sehingga bisa disimpulkan bahwa strategi *fun learning* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar IPA Materi kebutuhan tubuh siswa kelas 1 SDN Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang.<sup>24</sup> Persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu mengenai strategi *fun learning* yang terletak pada variabel independen, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel dependen, peneliti terdahulu menggunakan prestasi belajar, sedangkan penelitian sekarang menggunakan hasil belajar, lokasi peneliti terdahulu di SDN Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang, sedangkan penelitian sekarang di SMPN 2 Ponorogo, mata pelajaran yang berbeda, penelitian terdahulu menggunakan IPA sedangkan penelitian sekarang menggunakan IPS, tempat sekolah penelitian yang berbeda jika penelitian terdahulu berada di Sekolah Dasar Negeri (SDN), sedangkan penelitian sekarang berada di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN).

Penelitian ini milik Nuralfina, dengan judul penelitian Pengaruh Penerapan Metode *Fun Learning* Terhadap Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas VII SMP UNISMUH Makasar. Menunjukkan bahwa terjadi pengaruh antara penerapan metode *fun learning* terhadap menulis cerita pendek, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebelum diterapkan

---

<sup>24</sup> Nur'aini Novi, "Pengaruh Strategi *Fun Learning* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Kebutuhan Tubuh Siswa Kelas 1 SDN Blondo Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang," (UMM: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan PGSD, 2017).

metode *fun learning* 72,95, dengan perolehan skor minimal 65 dan skor maksimal 95, kemudian mengalami peningkatan setelah diterapkan metode *fun learning* dengan perolehan minimal 75, nilai maksimal 97 dengan rata-rata 83,38. Sedangkan pemerolehan nilai pada kelas kontrol *pre test* dengan rata-rata nilai 62,71 dengan pemerolehan skor 45 dan skor maksimal 75, juga mengalami peningkatan dengan perolehan nilai minimal 58 maksimal 80 dengan rata-rata 69,88. Hasil uji *t-test* menunjukkan bahwa  $f_{hitung}$  yang diperoleh adalah 1,720. Maka uji statistik inferensial (*t-test independent sample test*) tersebut dinyatakan bahwa hipotesis penelitian diterima karena nilai  $f_{hitung} < \text{nilai } f_{tabel} (0,05 > 1,270)$ .<sup>25</sup> Persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu mengenai penerapan metode *fun learning* yang terletak pada variabel independen, sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu mengenai variabel dependen, penelitian terdahulu menggunakan menulis cerita pendek, sedangkan penelitian sekarang menggunakan hasil belajar, lokasi dan kelas yang berbeda jika penelitian terdahulu berada di SMPN UNISMUH kelas VII, sedangkan penelitian sekarang di SMPN 2 Ponorogo kelas VIII.

Penelitian ini milik M.Hasan asyari, M.Iqbal H. Dengan judul penelitian Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Se-Kota Stabat. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara minat dan hasil belajar biologi tahun ajaran 2004 dengan koefisien arah regresi sebesar 0,203. Dan terdapat pengaruh signifikan juga antara kebiasaan belajar dengan hasil belajar biologi siswa SMA se- Kota Stabat tahun ajaran 2014 dengan koefisien arah regresi sebesar 0,452 bentuk hubungan positif dan signifikan.<sup>26</sup> Persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu mengenai minat yang terletak pada variabel independen, dan mengenai hasil belajar yang terletak pada variabel dependen. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang ialah mengenai variabel independen pertama, penelitian terdahulu menggunakan kebiasaan

---

<sup>25</sup> Nuralfina, "Pengaruh Penerapan Strategi Fun Learning Terhadap Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas VII SMP UNISMUH Makasar," (UMM: Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Sastra dan Sastra Indonesia, 2020).

<sup>26</sup> M. Hasan Ashari and M.Iqbal H, "Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Se-Kota Stabat" Vol 1. No 2 (July 2018): BIOLOKUS.

belajar sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode *fun learning*. Mata pelajaran yang berbeda jika penelitian terdahulu menggunakan Biologi, sedangkan penelitian sekarang menggunakan IPS Terpadu. Serta kelas dan tahun ajaran yang berbeda penelitian terdahulu keseluruhan siswa se-Kota Stabat sedangkan penelitian sekarang menggunakan siswa kelas VIII.

Penelitian ini milik Efifyati Prihatini. Dengan judul penelitian Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. Hasil pengujian hipotesis pertama, diperoleh nilai sig  $0,008 < 0,05$  dan  $F \text{ hitung} = 7,549 > F \text{ tabel} = 2,231$  yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar IPA siswa yang di ajar dengan metode diskusi dengan hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan media konvensional. Hal ini didukung oleh perolehan rata-rata kelompok siswa yang diajar dengan metode diskusi sebesar 77,46 sedangkan rata-rata kelompok siswa yang diajar dengan media konvensional sebesar 72,54. Hal ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar yang diajar dengan media diskusi lebih tinggi dari nilai pemahamannya konsep IPA siswa yang diajar dengan media konvensional. Hasil pengujian hipotesis kedua, diperoleh nilai sig.  $= 0,023 < 0,05$  dan  $F \text{ hitung} = 5,427 > F \text{ tabel} = 2,231$  yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar IPA siswa yang memiliki minat tinggi dan siswa yang memiliki minat rendah. Hal ini didukung oleh perolehan rata-rata kelompok siswa yang diajar dengan media diskusi sebesar 77,00 sedangkan rata-rata kelompok siswa yang diajar dengan media konvensional sebesar 72,88. Hal ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar yang memiliki minat tinggi lebih baik dari hasil belajar IPA siswa yang memiliki minat rendah.<sup>27</sup> Persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu variabel independen ke dua dan variabel depende

(minat belajar dan hasil belajar), sedangkan perbedaannya mengenai variabel independen pertama jika penelitian terdahulu menggunakan metode pembelajaran, penelitian sekarang

---

<sup>27</sup> Efiyanti Prihatini, *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA*.

menggunakan metode *fun learning*. Tempat penelitian yang berbeda jika penelitian terdahulu menggunakan 2 sekolah MTS 23 Negeri Jakarta Selatan dan MTS Negeri 1 Jakarta Selatan, sedangkan penelitian sekarang menggunakan tempat SMP Negeri 2 Ponorogo. Perbedaan terakhir mengenai mata pelajaran yang diteliti, penelitian terdahulu menggunakan mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian sekarang menggunakan IPS Terpadu.

Penelitian ini milik Indah Lestari. Dengan judul penelitian Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. Dari pengujian dengan SPSS 16 didapat sig untuk waktu belajar (A) adalah  $0,038 < 0,05$  dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh waktu belajar yang signifikan terhadap hasil belajar matematika, didapat sig untuk minat belajar adalah  $0,00 < 0,05$  dengan demikian dapat disimpulkan artinya terdapat pengaruh minat belajar yang signifikan terhadap hasil belajar matematika, dan Dari pengujian dengan SPSS 16 didapat sig untuk waktu belajar dan minat  $0,422 > 0,05$  dengan demikian dapat disimpulkan tidak terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika.<sup>28</sup> Persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang sama-sama meneliti variabel independen ke dua dan variabel dependen yang sama (minat belajar terhadap hasil belajar), sedangkan perbedaannya ialah penelitian terdahulu menggunakan mata pelajaran Matematika, penelitian sekarang menggunakan mata pelajaran IPS Terpadu, tempat sekolah penelitian yang berbeda jika penelitian terdahulu menggunakan sekolah SMP Negeri Kecamatan Cipayung, penelitian sekarang SMPN 2 Ponorogo.

Penelitian ini milik Alan K. Goodboy, Scoot A. Myers. Dengan Judul Penelitian Pengaruh Konfirmasi Guru Terhadap Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa. Hasil tingkat pembelajaran kognitif yang lebih besar dalam kondisi konfirmasi ( $M = 17,11, SD = 4,73$ ) daripada kondisi tidak konfirmasi ( $M = 14,79, SD = 4,99$ ). Kondisi agak

---

<sup>28</sup> Lestari Indah, "Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika" Vol 3. No 2 (2013): Jakarta : PENDIDIKAN MIPA.

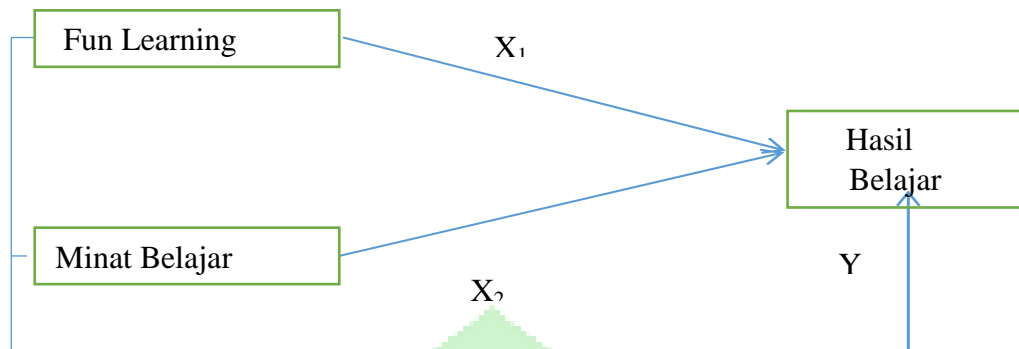
mengkonfirmasi ( $M = 16,16$ ,  $SD = 4,91$ ) tidak berbeda secara signifikan baik dari kondisi tidak mengkonfirmasi atau kondisi mengkonfirmasi. Siswa melaporkan tingkat pembelajaran afektif yang lebih besar baik dalam kondisi agak mengkonfirmasi ( $M = 70,65$ ,  $SD = 13,27$ ) dan kondisi mengkonfirmasi ( $M = 73,51$ ,  $SD = 13,51$ ) daripada kondisi tidak mengkonfirmasi ( $M = 61,92$ ,  $SD = 15,09$ ). Kondisi agak menegaskan dan kondisi menegaskan tidak berbeda nyata satu sama lain. Siswa melaporkan tingkat motivasi negara yang lebih besar baik dalam kondisi agak mengkonfirmasi ( $M = 25,77$ ,  $SD = 7,54$ ) dan kondisi mengkonfirmasi ( $M = 27,52$ ,  $SD = 7,15$ ) daripada kondisi tidak mengkonfirmasi ( $M = 21,52$ ,  $SD = 6,52$ ). Kondisi agak menegaskan dan kondisi menegaskan tidak berbeda nyata satu sama lain. Akhirnya, siswa melaporkan tingkat kepuasan siswa yang lebih besar baik dalam kondisi agak mengkonfirmasi ( $M = 16,45$ ,  $SD = 4,62$ ) dan kondisi mengkonfirmasi ( $M = 17,20$ ,  $SD = 3,47$ ) daripada kondisi tidak mengkonfirmasi ( $M = 13,68$ ,  $SD = 4,07$ ). Ini membuktikan bahwa konfirmasi guru terhadap komunikasi dan hasil sangat berpengaruh signifikan. Persamaan dalam penelitian ini membahas mengenai minat belajar siswa sedangkan perbedaan dalam penelitian dahulu menggunakan variabel independen konfirmasi guru sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode *fun learning*.<sup>29</sup>

### C. Kerangka Pikir

Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka yang telah diuraikan terkait variabel – variabel penelitian yang meliputi metode *fun learning* dan minat belajar serta hasil belajar maka kerangka pemikiran penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

---

<sup>29</sup> Alan K Goodboy and Scoot K Myers, “Penelitian Pengaruh Konfirmasi Guru Terhadap Komunikasi Dan Hasil Belajar Siswa” Vol 57. No 2 (2008): National Communication Association.



**Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran**

Variabel independen ( $X_1$ ) = metode *fun learning*

( $X_2$ ) = minat belajar

Variabel dependen (Y) = hasil belajar

1. Jika penerapan metode *fun learning* dalam pembelajaran di kelas VIII SMPN 2 Ponorogo dapat diterima dengan baik, maka hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII baik.
2. Jika minat belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Ponorogo baik, maka hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII baik.
3. Jika metode *fun learning* dan minat belajar di sekolah SMPN 2 Ponorogo baik, maka hasil belajar IPS Terpadu kelas VIII SMPN 2 Ponorogo baik.

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

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas maka hipotesis penelitian yang diajukan didalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1
  - $H_{01}$  : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dan tanpa metode pembelajaran *fun learning* kelas VIII SMPN 2 Ponorogo
  - $H_{11}$  : Ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dan tanpa metode pembelajaran *fun learning* kelas VIII SMPN 2 Ponorogo
- 2
  - $H_{02}$  : Tidak ada perbedaan minat belajar siswa yang signifikan antara dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dan tanpa metode pembelajaran *fun learning* kelas VIII SMPN 2 Ponorogo
  - $H_{12}$  : Ada perbedaan minat belajar siswa yang signifikan antara dengan

menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dan tanpa metode pembelajaran *fun learning* kelas VIII SMPN 2 Ponorogo

- 3 H<sub>03</sub> : penerapan metode *fun learning* dan minat belajar tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar
- H<sub>13</sub> : penerapan metode *fun learning* dan minat belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kelas VIII SMPN 2 Ponorogo



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian diartikan sebagai pengatur tempat penelitian, yang bertujuan agar peneliti memperoleh data yang valid yang sesuai dengan tujuan penelitian. Rancangan penelitian ialah proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang dilakukan. Rancangan penelitian yang digunakan yakni kuantitatif dengan metode *quasy exsperiment*. desain yang digunakan yakni *nonequivalent control group* yang berarti penelitian ini bertujuan menguji hubungan variabel penggunaan metode *fun learning* pada materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan (variabel X), dan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP (variabel Y).

##### 1. Pendekatan Penelitian

Pada rancangan penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, yang dalam menguji hipotesis yang telah ditetapkan atau dibuat. Kuantitatif ialah data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.<sup>30</sup> Dalam rancangan penelitian ini, peneliti menggunakan dua bentuk variabel yakni variabel dependen (bebas) dan variabel independen (terikat). Berikut penjelasannya :<sup>31</sup>

1. Variabel Dependen (variabel bebas) variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel dependen : *Fun Learning* (X1) dan Minat Belajar (X2)
2. Variabel Independen (variabel terikat) yakni variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel independen : Hasil Belajar (Y).

---

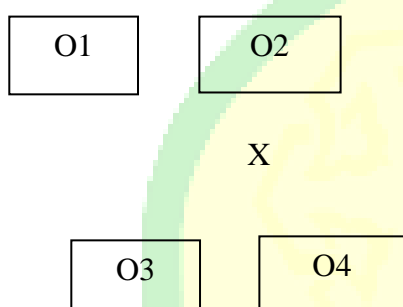
<sup>30</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2015), 7.

<sup>31</sup> Sugiyono, 37.



## 2. Jenis Penelitian

Berdasarkan pendekatan penelitian, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah kuantitatif jenis eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) yakni merupakan desain penelitian yang memiliki kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. yang menggunakan *noenqueivalent control group design* dengan skema penggambaran desain yang digunakan pada penelitian ini :



**Gambar 3.1 Desain Pembelajaran**

Keterangan :

O1 : Pre test kelas eksperimen

O3 : pre test kelas kontrol

X : Perlakuan

O2 : post test kelas eksperimen

O4: post test kelas kontrol

Penjelasan dari gambar diatas bahwa O1 merupakan nilai kemampuan awal atau yang disebut pre-test pada kelompok eksperimen dan O3 ialah nilai kemampuan awal (*pre-test*) kelompok kontrol. Selanjutnya setelah kemampuan pada kedua kelompok seimbang selanjutnya kelas *eksperimen* diberikan perlakuan berupa penggunaan metode *fun learning* dalam proses pembelajarannya dan kelas kontrol tidak menggunakan metode *fun learning* akan tetapi menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajarannya. Setelah kinerja

dari kelas eksperimen diberi perlakuan yang ditunjukkan oleh 02 dan kinerja kelompok kontrol ditunjukkan dengan 04.

Bila nilai kinerja pada 02 cenderung lebih tinggi, maka sistem kerja penggunaan metode *fun learning* dinyatakan lebih efektif dibandingkan dengan sistem kerja metode atau media yang lama yang biasa digunakan sebagaimana digunakan pada kelas kontrol yakni metode ceramah. Adapun desain pembelajaran yang dilaksanakan pada kedua subjek penelitian yakni kelompok eksperimen dilakukan oleh kelas VIII E dengan (metode *fun learning*) dan kelompok kontrol dilakukan oleh kelas VIII D dengan (metode ceramah).

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 2 Ponorogo, pada semester 2 / genap tahun ajaran 2021/2022, yang berlokasi di Jalan. Basuki Rahmad No. 44, Purbosuman, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo dan pelaksanaan penelitian kami akan dilaksanakan mulai bulan februari sampai maret 2022.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah salah satu hal yang esensial dan perlu mendapatkan perhatian seksama apabila peneliti ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat guna untuk daerah (area) atau objek penelitiannya.<sup>32</sup> Populasi yakni wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>33</sup> Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMPN 2 Ponorogo.

---

<sup>32</sup> Yusuf Muri, *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP, 2014), 145.

<sup>33</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 80.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut. Sebagain dan mewakili dalam batasan di atas merupakan dua kunci dan merujuk kepada semua ciri populasi dalam jumlah terbatas pada masing-masing karakteristiknya.<sup>34</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 1 sampel yang berjumlah 32 siswa. Sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling* yakni merupakan (sederhana) pengambilan sampel yang memberikan peluang sama bagi setiap unsur (anggota) untuk dipilih menjadi anggota sampel.<sup>35</sup>

## D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

### 1. Metode *Fun Learning*

*Fun learning* yakni langkah belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan yang berpusat pada kondisi mental atau psikologi siswa dan suasana 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.<sup>36</sup> *Fun learning* dalam kamus bahasa inggris, diartikan sebagai *fun* yaitu “kesenangan” atau “kegembiraan” dan *learning* diartikan “pembelajaran” jadi, *fun learning* adalah pengetahuan yang didapatkan dengan cara belajar menyenangkan dan mengasyikkan.<sup>37</sup>

### 2. Minat belajar

minat ialah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas. Tanpa ada yang menyuru.<sup>38</sup> Minat cenderung muncul atas keinginan individu itu sendiri, biasanya ketertarikan tersebut dapat berupa benda, kegiatan, karier maupun orang. Menurut Muhibbin Syah, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau

---

<sup>34</sup> Muri, *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*, 145.

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 82.

<sup>36</sup> Ilham, *Pengaruh Meotde Fun Learning Pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD 2 Sulusuban Lampung Tengah*, 22.

<sup>37</sup> Nurfitria, *Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V MI Bahrul Ulum Pallanga Kabupaten Goa*, 11.

<sup>38</sup> Djali, *Psikologi Pendidikan*, 121.

keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>39</sup> Minat timbul karena adanya ketertarikan yang tinggi. Minat pada dasarnya penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar sana. Dengan adanya hal tersebut menimbulkan semakin kuatnya hubungan maka semakin besar minatnya.<sup>40</sup>

### 3. Hasil belajar

*Achievement* atau hasil belajar ialah hasil atau pemekaran dari ranah potensial yang dimiliki atau kapasitas, ukuran yang dimiliki seseorang. Penguasaan atau pembuktian hasil belajar dapat terlihat dari pola perilakunya, baik perilaku motorik, keterampilan dalam berfikir, atau penguasaan pengetahuan dalam pembelajaran. Perlu diketahui bahwa sebagian perilaku dan kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil dari pembelajaran. Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan materi siswa dalam proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Teknik pengumpulan data

Metode atau instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### a. Tes

Tes ialah cara yang digunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan. Yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan, sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> Muhibbin, *Psikologi Belajar*, 136.

<sup>40</sup> Djali, *Psikologi Pendidikan*, 121.

<sup>41</sup> Taneja Tukiran, *Penelitian Kuantitatif Sebuah Pengantar* (Bandung: ALFABETA, 2014), 49.

b. Angket

Angket (*Questionnaire*) merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topic tertentu yang diberikan kepada subyek, baik secara individual atau kelompok, untuk mendapatkan informasi tertentu angket yang dipakai pada penelitian ini merupakan angket bentuk skala, yakni serangkaian tingkatan, level, atau nilai yang mendeskripsikan variasi derajat sesuatu.<sup>42</sup>

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai data, buku-buku yang relevan dengan penelitian, hal-hal yang berupa catatan, dan segala hal yang relevan dengan penelitian yang sedang diteliti. Dokumentasi ialah proses pengumpulan data sekunder yang relevan dengan penelitian.

2. Instrumen pengumpulan data

1. (*metode fun learning*)

Instrumen pengumpulan data pada *metode fun learning* terhadap hasil belajar dengan menggunakan kuantitatif jenis eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sehingga penelitian ini memiliki beberapa tahap antara lain :

a. Tahap Pertama

Pada tahap pertama, merupakan tahap dimana perolehan informasi mengenai jumlah siswa yang akan terlibat dalam penelitian ini, informasi pembelajaran yang akan diteliti atau jadwal pelajaran, hasil belajar peneliti melakukan pengamatan dan juga wawancara. Yang selanjutnya menemukan subjek dari kelas yaitu kelas control dan kelas eksperimen.

b. Tahap Kedua

---

<sup>42</sup> Tukiran, 44.

Pada tahap ini, untuk mengetahui kemampuan awal dari setiap siswa, peneliti menggunakan atau melakukan *pre-test* dari masing-masing kelas yang sudah dijadikan subjek tadi, yaitu kelas control dan kelas eksperimen. Selanjutnya, memberikan perlakuan pada kelas yang sudah terpilih, yaitu : (1) kelas eksperimen menggunakan metode *fun learning* dalam pembelajarannya, (2) kelas control menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya.

### c. Tahap Ketiga

Pada tahap ini, memberikan soal *post-test* pada kelas yang sudah terpilih tadi yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal *post-test* yakni soal atau pertanyaan yang bertujuan mengetahui dan melihat kemampuan akhir siswa setelah melakukan pembelajaran. Selanjutnya nilai *post-test* dikurangi dengan nilai *pre-test* sehingga akan menghasilkan *gain score* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya melakukan analisis pengaruh metode *fun learning* dan minat terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.

Meskipun dalam kegiatan pembelajaran antara kelas control dan kelas eksperimen mendapatkan metode pengajaran yang berbeda, akan tetapi keduanya mendapatkan perlakuan yang sama dalam jumlah jam pengajaran, materi pelajaran dan guru yang mengajar. penelitian ini dilakukan dalam 2 kali pertemuan yaitu kelas eksperimen 1 kali pertemuan dan kelas kontrol 1 kali pertemuan.

## 2. (minat belajar)

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap seseorang, dengan menempatkan kedudukan sikapnya pada kesatuan perasaan kontinum yang berkisar antara “sangat positif” dan “sangat negatif”.<sup>43</sup> Dengan Skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai

---

<sup>43</sup> Soemantri Anting and Muhiddin Sambas Ali, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian* (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2006), 35.

titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.<sup>44</sup> Adapaun dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala *Likert* untuk mengetahui jawaban dari responden. Angket pada skala pengukurannya yang digunakan ialah skala Likert menggunakan pilihan yang berkisar antara 1 sampai 5, dengan penjelasan sebagai berikut :

Skor 1 = untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS)

Skor 2= untuk jawaban Tidak Setuju (TS)

Skor 3= untuk jawaban Netral (N)

Skor 4 = untuk jawaban Setuju (S)

Skor 5 = untuk jawaban Sangat Setuju (SS)

## **F. Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Beda**

### **1. Analisis Tingkat Kesukaran**

Butir soal diujicobakan kepada kelas VIII A yang berjumlah 32 siswa dengan jumlah soal 25 soal yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Soal memerlukan analisis tingkat kesukaran, sebab butir soal yang dianggap terlalu sukar atau sulit untuk dikerjakan atau lebih dari 75 persen jumlah siswa, artinya adanya soal ini tidak dapat mengukur kemampuan siswa. Selain itu, sebuah tes apabila terlalu mudah atau bisa dikerjakan semua siswa atau lebih dari 75 persen jumlah siswa. Maka tes tersebut juga tidak baik atau tidak bermanfaat.

**Tabel 3.1 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Tes**

<b>Kriteria Kesukaran</b>	<b>Klasifikasi Kesukaran</b>
0,00-0,30	Sulit / sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Gampang/ mudah

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 40.

Maka, berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran butir soal menunjukkan bahwa seluruh soal tergolong dalam klasifikasi baik soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal yaitu pada soal/ pertanyaan nomer 1 memiliki tingkat kesukaran/ kesulitan 0,78, pertanyaan nomer 2 terdapat tingkat kesukaran/ kesulitan 0,74, nomer 3 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,74, nomer 4 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,70, nomer 5 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,70, nomer 6 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,74, nomer 7 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,74, nomer 8 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,74, nomer 9 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,78, nomer 39 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,70, nomer 10 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,70, nomer 11 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,74, nomer 12 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,70, nomer 13 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,74, nomer 14 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,78, nomer 15 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,74, nomer 16 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,70, nomer 17 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,74, nomer 18 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,78, nomer 19 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,70, nomer 20 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,83.

Soal esai berjumlah 5 soal yaitu nomer 1 memiliki tingkat kesukaran 0,51, nomer 2 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,54, nomer 3 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,53, nomer 4 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,51, nomer 5 terdapat kesukaran/ kesulitan 0,53. Hasil ujicoba tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran 5.

## **2. Analisa Daya Beda**

Instrumen tes yang memiliki daya beda tergolong dalam tes yang kurang baik. suatu tes dianggap tidak mempunyai daya beda apabila tes tersebut dapat dikerjakan dengan benar oleh siswa yang berada pada kelompok atas dan siswa yang berada pada kelompok bawah, tidak dikerjakan sama sekali atau salah satu baik oleh kelompok atas maupun bawah. Serta dikerjakan banyak atau salah oleh kelompok atas maupun bawah, dan dikerjakan benar atau salah oleh kelompok atas maupun bawah.



**Tabel 3.2 Klasifikasi Daya Beda Instrumen Tes**

Kriteria	Klasifikasi
$\geq 0,40$	Dapat digunakan
0,20-0,39	Direvisi/ diperbarui
$\leq 0,19$	Diganti

Hasil uji daya beda pada soal pilihan ganda yang berjumlah 20 dan esai berjumlah 5 soal menunjukkan bahwa dapat digunakan semua. Yaitu klasifikasi daya beda pilihan ganda berjumlah 20 soal dengan kriteria diatas sangat dapat digunakan ( $\geq 0,40$ ). Sementara itu untuk daya beda soal esai dari kelima butir soal tersebut diperoleh klasifikasi daya beda sangat dapat digunakan, karena memiliki kriteria di atas ( $\geq 0,40$ ) semua. Hasil analisis butir soal daya beda dapat dilihat pada lampiran 5.

## **G. Validitas dan Reliabilitas**

### **1. Validitas**

#### **a. Uji validitas Item Soal (Eksperimen)**

Instrument dapat menangkap data dari variabel yang sedang dikaji secara menyeluruh dan tepat. Instrument yang valid memiliki data validitas tinggi dan instrument yang kurang atau tidak valid memiliki validitas rendah. Instrumen dalam suatu penelitian perlu diuji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapat data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>45</sup> Validitas instrumen mengarah pada pada ketetapan dalam fungsi sebagai alat ukur. Adapun cara menghitungnya yaitu dengan menggunakan 2 uji sebagai berikut :

#### **1) Uji Validitas ahli**

Uji validitas ahli ditetapkan berdasarkan penilaian dan pertimbangan dari beberapa ahli. Sebelum instrumen diujicobakan kepada siswa, sebelumnya akan divalidasi terlebih dahulu mengenai desain pembelajaran, soal yang digunakan dan materi yang

---

<sup>45</sup> Furchan Arief, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), 295.

akan diajarkan. Validator desain pembelajaran (RPP dan soal) dalam penelitian ini ialah guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII SMPN 2 Ponorogo yaitu Ibu Sri Harmini, M.Pd. Hasil validasi ahli dapat dilihat pada lampiran 6.

## 2) Uji validitas instrumen

Suatu tes telah dinyatakan valid dari segi isi bahasa, konsep sebagainya berdasarkan hasil telaah soal yang telah dilakukan sebelumnya. Untuk mengukur keshahihan, perlu adanya analisis keshahihan berdasarkan skor hasil pengukuran. Analisis ini dapat dilakukan menggunakan uji validitas. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas item (intern), karena tidak perlu menggunakan tes pembandingan yang telah terbukti valid. Instrumen dapat menangkap data dari variabel yang sedang dikaji secara menyeluruh dan tepat. Instrumen yang valid memiliki data validitas tinggi dan instrumen yang kurang atau tidak valid memiliki validitas rendah.

Instrumen dalam suatu penelitian perlu diuji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapat data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>46</sup> Validitas instrumen mengarah pada ketetapan dalam fungsi sebagai alat ukur.

Adapun cara menghitungnya yaitu dengan menggunakan korelasi *product moment* dengan rumus:

$$R_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$r_{xy}$  = Angka indeks korelasi *product moment*

$\sum x$  = Jumlah seluruh nilai x

$\sum y$  = Jumlah seluruh nilai y

$\sum xy$  = Jumlah perkalian antara nilai x dan nilai y

<sup>46</sup> Arief, 295.

N = Number of cases

Dengan cara yang sama didapatkan koefisien korelasi untuk item pertanyaan yang lain. Setelah itu, untuk mendapatkan informasi kevalidannya, masing-masing nilai  $r_{xy}$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$ . Apabila nilai  $r_{xy} > r_{tabel}$ , maka item pertanyaan dinyatakan valid. Validitas intern dapat dilakukan dengan mengoreksi skor item dengan skor total (jumlah skor), kriteria valid atau tidaknya instrumen tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.3 Klasifikasi Instrumen Tes**

<b>Kriteria Korelasi</b>	<b>Klasifikasi</b>
0,800-1,000	Sangat valid
0,600-0,799	Valid
0,400-0,3999	Cukup valid
0,200-0,399	Kurang valid
0,00-0,199	Tidak valid

Berdasarkan hasil uji coba soal pilihan ganda 17 butir soal termasuk kedalam klasifikasi sangat valid, 2 butir soal termasuk kedalam klasifikasi valid, 1 butir soal termasuk kedalam klasifikasi cukup valid. Uji coba soal esai, berdasarkan hal tersebut ke-5 butir soal termasuk ke dalam klasifikasi sangat valid. Hasil uji validasi bisa di lihat pada lampiran 7.

#### **b. Uji Validitas Angket**

Dalam suatu penelitian sangat perlu adanya uji validitas dan reliabilitas. Instrumen atau kuisisioner yang valid artinya alat ukur yang dipergunakan untuk mengukur sebuah data itu valid atau dapat dipergunakan. Teknik perhitungan validitas instrumen minat belajar menggunakan perhitungan bantuan dari *SPSS Versi 22*. Cara perhitungannya menggunakan korelasi *product moment*, pengujian ini dilakukan dengan cara membandingkan angka  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$ .

- a) Apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka dapat diartikan bahwa item kuisioner tersebut valid.
- b) Apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka dapat diartikan bahwa item kuisioner tersebut tidak valid.

Angket diujicobakan kepada kelas ujicoba non sampel sebanyak 23 siswa, dimana diambil dari kelas VIII A. Hasil perhitungan validitas minat belajar siswa menunjukkan bahwa terdapat 14 butir pernyataan yang dinyatakan valid, yaitu nomer 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,14,15. Terdapat 5 butir pernyataan yang tidak valid, yaitu nomer 13. Sehingga item yang tidak valid tidak di ikutkan dalam perhitungan analisa selanjutnya. Dikarenakan tidak memenuhi syarat  $F_{hitung} > F_{tabel}$ . Untuk mengetahui hasil skor perhitungan angket uji validitas dapat dilihat pada lampiran 15.

**Tabel 3.4 Rekapitulasi Uji Validitas Item Angket Minat Belajar**

No Angket	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,394	0,296	VALID
2	0,376	0,296	VALID
3	0,320	0,296	VALID
4	0,509	0,296	VALID
5	0,343	0,296	VALID
6	0,729	0,296	VALID
7	0,370	0,296	VALID
8	0,580	0,296	VALID
9	0,559	0,296	VALID
10	0,717	0,296	VALID
11	0,585	0,296	VALID
12	0,360	0,296	VALID
13	0,249	0,296	TIDAK VALID
14	0,607	0,296	VALID
15	0,584	0,296	VALID

## 2. Reliabilitas

### a. Uji Reliabilitas Soal (Eksperimen)

Uji reliabilitas ialah suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya yang dimanfaatkan sebagai media alat pengumpulan data-data sebab instrumen tersebut

sudah dianggap baik. klasifikasi suatu instrumen tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.5 Koefisien Korelasi Uji Reliabilitas**

Kriteria Reabilitas	Klasifikasi
0,800-1,00	Sangat Reliabel
0,600-0,799	Reliabel
0,400-0,5999	Cukup Reliabel
0,200-0,3999	Kurang Reliabel
0,00-0,199	Tidak Reliabel

Hasil analisis reabilitas untuk Koefisien tes pilihan ganda sebesar 0,976 (sangat reliabel) dan koefisien esai sebesar 0,787 (reliabel). Hasil dari data uji reabilitas bisa dilihat pada lampiran 8.

#### b. Uji Reliabilitas Angket

Uji reliabilitas bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana instrumen pernyataan dapat dipercaya. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan perhitungan dari bantuan *SPSS Versi 22*. Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini menggunakan rumus koefisien *alfa cronbach*. Sehingga nilai alpha nantinya akan dikonsultasikan dengan tabel “*r*” *product moment*. jika nilai alpha lebih besar maka bisa dikatakan reliabel.

**Tabel 3.6 Interpretasi Nilai “r”**

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
0,00-0,200	Sangat Rendah
0,200-0,400	Rendah
0,400-0,600	Cukup
0,600-0,800	Tinggi
0,800-1,000	Sangat Tinggi

Hasil perhitungan uji reliabilitas item kuisioner pada masing-masing variabel dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.594	32

Adapun untuk menganalisis atau menguji reliabel minat belajar menggunakan cara *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *SPSS Versi 22*. Kriteria dari reliabilitas instrumen ialah apabila hasil *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,6 maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel dan sebaliknya juga apabila nilai *Alpha Cronbach* kurang dari 0,6 maka instrumen tersebut dapat dikatakan tidak reliabel. Dapat diperoleh kesimpulan dari keterangan tabel di atas bahwa nilai *Alpha Cronbach* minat belajar sebesar 0,594. Dengan demikian variabel minat belajar dapat disebut reliabel.

## **H. Teknik Analisis Data**

Dalam sebuah penelitian, analisis data merupakan suatu kegiatan yang diperoleh setelah data atau informasi mengenai penelitian telah diperoleh melalui narasumber atau responden. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

### **1. Uji Asumsi**

Data yang digunakan dalam perhitungan hipotesis ialah data gain score, Namun sebelum melakukan pengujian hipotesis menghitung dulu uji normalitas dan uji homogenitas, dan untuk yang regresi berganda dihitung normalitas, linieritas, multikolinieritas, heteroskedastisitas, autokorelasi terlebih dahulu. Perhitungan dibantu dengan program *SPSS Versi 22*.

### **2. Uji Hipotesis**

statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis. Statistik ini digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh metode *fun learning* dalam pembelajaran pada

materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMPN 2 Ponorogo dengan menggunakan *uji-t (independent sample t-test)* untuk rumusan masalah satu, dua dan menggunakan regresi linier berganda untuk rumusan ketiga.

Hasil belajar berupa *gain score* dianalisis menggunakan *t-test* dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum Xd^2}{N(N-1)}}}$$

**Keterangan :**

$M_d$  = mean dari perbedaan nilai *pre-test* dengan *post-test*

$Xd$  = deviasi masing-masing subjek

$\sum Xd^2$  = jumlah kuadrat deviasi

$N$  = subjek pada sampel

Adapun kriteria pengambilan hipotesis dirumuskan sebagai berikut :

$H_{01}$  :Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara dengan menggunakan metode *fun learning* dan tanpa menggunakan metode *fun learning* kelas VII SMPN 2 Ponorogo.

$H_{11}$  :Ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara dengan menggunakan metode *fun learning* dan tanpa menggunakan metode *fun learning* kelas VII SMPN 2 Ponorogo.

1. Jika nilai sig. (2.tailed) >  $\alpha$  (0,05), maka  $H_0$  diterima
2. Jika nilai sig. (2-tailed)  $\leq \alpha$  (0,05), maka  $H_0$  ditolak

Semua analisis data tersebut, dibantu dengan penghitungan yang menggunakan jasa komputer dengan program *Excel* dan *SPSS*.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Statistik

##### 1. Metode *Fun Learning* (X1) terhadap hasil belajar siswa (Y)

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil belajar IPS Terpadu antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi perubahan masyarakat pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan. Kelas eksperimen pada penelitian ini menggunakan metode *fun learning* sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Sehingga berdasarkan hal di atas, diperoleh data hasil perbedaan skor *post-test* dan *pre-test* yang biasanya disebut dengan *gain score*. Gain score memaparkan serta menggambarkan hasil dari nilai IPS Terpadu antara dua kelas yakni kelas eksperimen (VIII E) dan kelas kontrol (VIII D). sebelum melakukan penilaian terhadap kelas eksperimen dan kontrol terlebih dahulu melakukan uji deskriptif statistic di bawah ini.

**Tabel 4.1 Hasil Uji deskriptif statistik**

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre-test eksperimen	32	20	55	75	65.56	6.180
post-test eksperimen	32	15	80	95	88.78	5.357
pre-test kontrol	32	25	50	75	62.41	4.983
post-test kontrol	32	25	60	85	70.84	6.081
Valid N (listwise)	32					

Tabel diatas menjelaskan keterangan penjumlahan dari item kelas eksperimen dan kontrol, jumlah responden N berjumlah 32 siswa. Hasil dari responden kelas eksperimen *pre-test* dipeoleh skor minimum sebesar 55, kelas eksperimen *post-test* sebesar 80, kelas kontrol *pre-test* sebesar 50 dan kelas kontrol *post-test* sebesar 60.



Dengan standar deviasi untuk kelas eksperimen *pre-test* sebesar 6,180, *post-test* sebesar 5.357 dan untuk kelas kontrol *pre-test* sebesar 4.983, *post-test* sebesar 6.081.

**a. Kemampuan Awal Siswa (*Pre-Test*)**

Pada penelitian ini, *pre-test* diberikan kepada kelas VIII E selaku kelas eksperimen dan kelas VIII D selaku kelas kontrol. *Pre-test* ialah sebuah hasil yang diperoleh dari hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum menerima pelajaran. Tujuan dari adanya *pre-test* untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum menerima pelajaran.

Hasil rata-rata kemampuan awal (*Pre-Test*) dari kelas VIII E sebesar 64,46 sementara kelas VIII D sebagai kelas kontrol sebesar 64, 28, nilai tersebut menunjukkan rata-rata hasil nilai kelas VIII E lebih tinggi dari pada kelas VIII D. yaitu dengan selisih nilai kelas VIII E dan kelas VIII D sebesar 0,2. Nilai tersebut bisa dilihat pada lampiran **9&10**.

**b. Kemampuan Akhir Siswa (*Post-Test*)**

*Post-test* yang dilakukan pada penelitian ini, juga sama yaitu antara kelas eksperimen (VIII E) dan kelas kontrol (VIII D), *post-test* hasil nilai yang di dapat dari kelas eskperimen dan kelas kontrol, namun diperoleh dari setelah siswa mendapatkan materi atau pelajaran/ penerapan metode pada pembelajaran. *Post-test* ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman atau kemampuan akhir siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil rata rata dari tes kemampuan akhir (*post-test*) yang diperoleh berdasarkan kelas eksperimen VIII E sebesar 80,71 dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol sebesar 70,84. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen VIII

E lebih tinggi dari pada nilai kelas kontrol VIII D. dengan selisih sebesar 9,87. Rata-rata nilai *post-test* dapat dilihat pada lampiran 9&10.

### c. Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII E yakni kelas eksperimen yang menggunakan metode *fun learning* dalam pembelajarannya dan kelas VIII D yakni kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya. Untuk mengetahui hasil dari belajar siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Maka, terdapat rumus seperti dibawah ini :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Frekuensi}}{\text{Jumlah siswa 1 Kelas}} \times 100\%$$

#### 1) Hasil Persentase Pre-Test Kelas Eksperimen

a) Presentase kategori baik =  $\frac{28}{32} \times 100\% = 87,5\%$

b) Presentase kategori cukup baik =  $\frac{4}{32} \times 100\% = 12,5\%$

**Tabel 4.2 Persentase Hasil Belajar *Pre Test* Kelas Eksperimen**

Interval	Frekuensi/ Jumlah Siswa	Kategori	Presentase
81-100	-	Sangat Baik	-
61-80	28	Baik	87,5%
41-60	4	Cukup	12,5%
21-40	-	Kurang	-
0-20	-	Sangat Kurang	-
JUMLAH			100%

Dilihat dari tabel di atas, dapat diketahui hasil *pre-test* kelas VIII E (kelas eksperimen) yang masuk dalam kategori baik ada 28 siswa dengan memperoleh nilai 61-80 dan mendapat persentase 87,5%, sementara itu untuk kategori cukup ada

4 siswa dengan memperoleh nilai 41-60 dan mendapat hasil persentase 12,5%.

Untuk memperjelas penilaian dapat dilihat pada lampiran **9&10**.

## 2) Hasil Persentase *Pre-Test* Kelas Kontrol

a) Presentase kategori baik =  $18 \times \frac{100\%}{32} = 56,25\%$

b) Presentase kategori cukup baik =  $14 \times \frac{100\%}{32} = 43,75\%$

**Tabel 4.3** Presentase Hasil Belajar *Pre-Test* Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi/ Jumlah Siswa	Kategori	Presentase
81-100	-	Sangat Baik	-
61-80	18	Baik	56,25%
41-60	14	Cukup	43,75%
21-40	-	Kurang	-
0-20	-	Sangat Kurang	-
JUMLAH			100%

Dilihat dari tabel di atas, dapat diketahui hasil *pre-test* kelas VIII D (kelas kontrol) yang masuk dalam kategori baik ada 18 siswa dengan memperoleh nilai 61-80 dan mendapat persentase 56,25%, sementara itu untuk kategori cukup ada 14 siswa dengan memperoleh nilai 41-60 dan mendapat hasil persentase 43,75%. Untuk memperjelas penilaian dapat dilihat pada lempiran **9&10**.

## 3) Hasil Persentase *Post-Test* Kelas Eksperimen

a) Presentase kategori baik =  $28 \times \frac{100\%}{32} = 87,5\%$

b) Presentase kategori cukup baik =  $4 \times \frac{100\%}{32} = 12,5\%$

**Tabel 4.4** Presentase Hasil Belajar *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi/ Jumlah Siswa	Kategori	Presentase
81-100	28	Sangat Baik	87,5%
61-80	4	Baik	12,5%
41-60	-	Cukup	

21-40	-	Kurang	-
0-20	-	Sangat Kurang	-
JUMLAH			100%

Dilihat dari tabel di atas, dapat diketahui hasil *post-test* kelas VIII E (kelas eksperimen) yang masuk dalam kategori sangat baik ada 28 siswa dengan memperoleh nilai 61-80 dan mendapat persentase 87,5%, sementara itu untuk kategori baik ada 4 siswa dengan memperoleh nilai 41-60 dan mendapat hasil persentase 12,5%. Untuk memperjelas penilaian dapat dilihat pada lampiran **9&10**.

#### 4) Hasil Persentase *Post-Test* Kelas Kontrol

- a) Presentase kategori sangat baik =  $3 \times \frac{100\%}{32} = 9,37\%$
- b) Presentase kategori baik =  $27 \times \frac{100\%}{32} = 84,37\%$
- c) Presentase kategori cukup baik =  $2 \times \frac{100\%}{32} = 6,25\%$

**Tabel 4.5 Persentase Hasil Belajar Pre-Test Kelas Kontrol**

Interval	Frekuensi/ Jumlah Siswa	Kategori	Presentase
81-100	3	Sangat Baik	9,37%
61-80	27	Baik	84,37%
41-60	2	Cukup	6,25%
21-40	-	Kurang	-
0-20	-	Sangat Kurang	-
JUMLAH			100%

Dilihat dari tabel di atas, dapat diketahui hasil pre-test kelas VIII D (kelas kontrol) yang masuk dalam kategori sangat baik ada 5 siswa dengan memperoleh nilai 61-80 dan mendapat persentase 9,37%, sementara itu untuk kategori baik ada 27 siswa dengan memperoleh nilai 41-60 dan mendapat hasil persentase 84,37%, dan untuk kategori cukup ada 2 siswa dengan memperoleh nilai 41-60 dan mendapat

hasil presentase 6,25%. Untuk memperjelas penilaian dapat dilihat pada lampiran 9&10.

## 2. Minat Belajar (X2) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Penelitian ini menggunakan metode angket tertutup, yang artinya jawaban tersebut sudah tersedia dimana siswa dapat memilih jawaban sesuai keadaan mereka. Peneliti memilih kelas VIII E SMPN 2 Ponorogo sebagai objek penelitian yang berjumlah 32 siswa.

validator angket minat belajar dalam penelitian ini ialah ibu Sri Harmini, M.Pd. instrumen angket yang sudah di validasikan kemudian diujicobakan, angket berisi 15 pernyataan dan akan diujicobakan pada kelas VIII D. Langkah selanjutnya yakni peneliti merubah angket menjadi angka dengan item soal yang mana masing-masing soal terdiri dari empat alternatif jawaban yang mengacu pada *skala likert*. Data tersebut kemudian disajikan secara deskriptif sebagai berikut :

### b. Data minat belajar siswa kelas VIII E SMPN 2 Ponorogo

Data minat belajar didapatkan dari pengumpulan angket secara langsung, adapun hasil dari pengumpulan angket minat belajar ialah sebagai berikut

**Tabel 4.6 skor nilai angket minat belajar siswa kelas VIII E SMPN 2 Ponorogo**

No	Nilai	Frekuensi
1	71	2
2	75	7
3	80	6
4	85	8
5	87	1
6	91	8
Jumlah		32

### c. Data hasil belajar IPS Terpadu kelas VIII E SMPN 2 Ponorogo

Data hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII E SMPN 2 Ponorogo, peneliti memperolehnya dari penilaian soal ulangan yang telah diberikan pada kelas VIII E. Adapun data nilai tersebut yakni sebagai berikut :

**Tabel 4.7 Hasil Nilai soal Ulangan mata pelajaran IPS Terpadu pada kelas VIII E SMPN 2 Ponorogo**

No	Nilai	Frekuensi
1	80	4
2	82	2
3	85	6
4	87	1
5	90	9
6	95	10
Jumlah		32

## B. Inferensial Statistik

Inferensial statistik yakni sebuah cara statistik yang berguna untuk menemukan kesimpulan berdasarkan data dari sampel sebuah penelitian yang sedang dijalankan atau dilakukan

### 1. Uji Asumsi

Uji asumsi menggunakan *gain score*, uji normalitas dan homogenitas untuk rumusan masalah satu, dua dan menggunakan uji normalitas, linieritas, multikolonieritas, heteroskedastisitas, autokorelasi.

#### a) *Gain Score*

Hasil data *gain score* digunakan yang digunakan dalam penelitian ini berguna sebagai pengujian hipotesis. *Gain score* bisa diperoleh dengan cara mengurangi nilai hasil dari *post-test* dengan hasil nilai *pre-test* dari setiap siswa. Adapun rata-rata nilai *gain score* sebagai berikut :

**Tabel 4.8 Rata-Rata *Gain Score* kelas Eksperimen dan kelas Kontrol**

Kelas	Rata-Rata <i>Gain Score</i>
Kelas VIII E (Eksperimen)	19,53
Kelas VIII D (Kontrol)	8,31

Dalam penelitian ini rata-rata nilai *gain score* dari kelas eksperimen yaitu kelas VIII E sebesar 19,53 dan kelas kontrol yaitu kelas VIII D sebesar 8,31. berdasarkan data tersebut diperoleh data *gain score* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Dengan selisih sebesar 11,22. Perbandingan rata-rata *gain score* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran 11.

**b) Uji Normalitas**

Uji normalitas ialah salah satu prasyarat sebelum dilakukannya analisis data lebih lanjut. Seperti halnya uji hipotesis. Uji normalitas data yang dihitung menggunakan *SPSS Versi 22*, selanjutnya untuk mengetahui variabel berdistribusi normal atau tidak normal dengan cara membandingkan signifikansi dengan alpha 0,05. Jika signifikansi dari hasil hitung lebih besar dari 0,05 berarti distribusi data dapat dikatakan normal. Namun jika signifikansi kurang dari 0,05 maka distribusi dikatakan tidak normal. Perhitungan uji normalitas metode *fun learning* eksperimen (X1) dan Minat Belajar angket (X2) Terhadap Hasil Belajar dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Eksperimen**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	.243	32	.000	.911	32	.012
Kelas Kontrol	.137	32	.132	.957	32	.223

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil tabel 4.11 tersebut menunjukkan dan memperlihatkan hasil uji normalitas data dari dua kelas yaitu kelas eksperimen (VIII E) dan kelas kontrol (VIII D) yang menggunakan analisis *Shapiro wilk Test*. Kriteria data yang cenderung berdistribusi normal adalah jika nilai  $sig. > 0,05$ . Berdasarkan gambar dan data di atas diketahui bahwa nilai  $sig.$  kelas eksperimen adalah  $0,012 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen (VIII E) memiliki hasil data yang berdistribusi normal. Sedangkan nilai  $sig.$  kelas kontrol (VIII D) ialah  $0,223 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol memiliki hasil data yang berdistribusi normal juga. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada lampiran 12

**Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Minat Belajar Angket**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.66156386
Most Extreme Differences	Absolute	.115
	Positive	.076
	Negative	.115
Test Statistic		.115
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Tabel diatas, dapat dilihat bahwa uji normalitas (X2) dan (Y) dengan *Kolmogrov-Smirnov Test* diperoleh nilai signifikansi 0,200 lebih besar dari alpha (0,05) maka dengan ini dapat ditarik keputusan data berdistribusi normal sehingga regresi sudah memenuhi asumsi normalitas dan layak dipakai untuk pengujian selanjutnya.



**Tabel 4.11 Uji Normalitas metode *fun learning* dan minat belajar terhadap hasil belajar kelas VIII SMPN 2 Ponorogo**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.05084978
Most Extreme Differences	Absolute	.089
	Positive	.057
	Negative	.089
Test Statistic		.089
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

tabel 4.1 dapat diketahui bahwa uji normalitas regresi linier berganda dengan *Kolmogrov-Smirnov Test* diperoleh nilai signifikansi 0,200 lebih besar dari alpha (0,05) maka dengan ini dapat ditarik keputusan data berdistribusi normal sehingga regresi sudah memenuhi asumsi normalitas dan layak dipakai untuk pengujian selanjutnya.

### c) Uji Homogenitas

Uji homogenitas yakni suatu penelitian yang dilaksanakan untuk mengetahui mengenai data penelitian berdasarkan dua buah distribusi atau selebihnya, kriteria dari data yang homogen ialah jika nilai sig. > 0,05 dan jika nilai sig < 0,05 maka data tidak bisa dikatakan homogeny. sebelum melanjutkan perhitungan peneliti terlebih dahulu hasil uji homogenitas dari masing-masing variabel. Adapun perhitungannya yakni sebagai berikut :

**Tabel 4.12 Uji Homogenitas Metode *fun learning***

Test of Homogeneity of Variances			
hasil belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.265	1	62	.076

Berdasarkan hasil uji homogenitas variabel X1 terhadap Y diatas menunjukkan bahwa nilai sig. berjumlah  $0,76 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang akan diujikan bersifat homogen.

**Tabel 4. 13 Uji Homogenitas Angket**

**Test of Homogeneity of Variances**

minat belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.494	1	62	.119

Berdasarkan hasil uji homogenitas variabel X2 terhadap Y diatas menunjukkan bahwa nilai sig. berjumlah  $1,19 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang akan diujikan bersifat homogen.

**d) Linieritas**

Uji linieritas yakni kelinieran garis regresi. Digunakan pada analisis regresi linier sederhana dan berganda. Dilakukan dengan cara mengunkan variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). berdasarkan model regresi tersebut dapat diuji linieritas garis regresinya. Untuk mempercepat perhitungan linieritas, peneliti menggunakan bantuan program SPSS Versi 22, selanjutnya apabila nilai *sig. linearity* lebih besar 0,05 maka variabel dikatakan linier. Untuk mengetahui linier atau tidaknya data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.14 Uji linieritas regresi linier berganda**

**ANOVA Table**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Unstandardized Residual *	Between Groups (Combined)	263.538	26	10.136	2.027	.222
	Linearity	.000	1	.000	.000	1.000
Unstandardized Predicted Value	Deviation from Linearity	263.538	25	10.542	2.108	.208
	Within Groups	25.000	5	5.000		
	Total	288.538	31			

Berdasarkan tabel 4.13 diperoleh bahwa nilai *sig. linearity* berjumlah  $1,000 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel independen memiliki hubungan yang linier terhadap variabel dependen, maka untuk uji linieritas sudah terpenuhi dan dapat digunakan.

#### e) Multikolinieritas

Uji multikolinieritas yakni untuk menghitung atau menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi (hubungan kuat) antara variabel bebas. Suatu model regresi yang baik seharusnya bebas dari masalah multikolinieritas. Suatu model regresi dikatakan bebas dari masalah multikolinieritas apabila korelasi antar variabelnya mendekati 0,5. Selain itu dapat diketahui mulai besaran VIF (*varian inflation factor*) dan *tolerance*, dimana jika nilai VIF (*varian inflation factor*) dan *tolerance*  $< 10$ . Maka model regresi dapat dikatakan bebas dari mutikolinieritas dalam pengujian multikolinieritas ini peneliti menggunakan bantuan perhitungan dari program SPSS Versi 22.

**Tabel 4.15 Uji Multikolinieritas**

Model		Coefficients <sup>a</sup>				Collinearity Statistics		
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Tolerance	VIF
		B	Std. Error	Beta				
1	(Constant)	.000	.000		.	.		
	metode fun learning	1.000	.000	1.000	.	.	.980	1.020
	minat belajar	.000	.000	.000	.	.	.980	1.020

a. Dependent Variable: hasil belajar

Berdasarkan uji multikolinieritas diatas didapatkan hasil bahwa nilai *tolerance* 0,980 lebih besar dari  $> 10$  maka artinya tidak terjadi multikolinieritas. Dilihat dari nilai VIF 1,020 lebih kecil dari  $< 10,00$  maka artinya tidak terjadi multikolinieritas sehingga dapat dikatakan bahwa regresi bebas dari multikolinieritas dalam pengujian.

#### f) Heteroskedastisitas

Regresi linier perlu juga diuji mengenai sama atau tidak varian dari residual dan observasi yang satu dengan observasi yang lain. Jika residualnya mempunyai varians yang

sama disebut terjadi homoskedastisitas dan jika variansya tidak sama tersebut terjadi heterokedastisitas

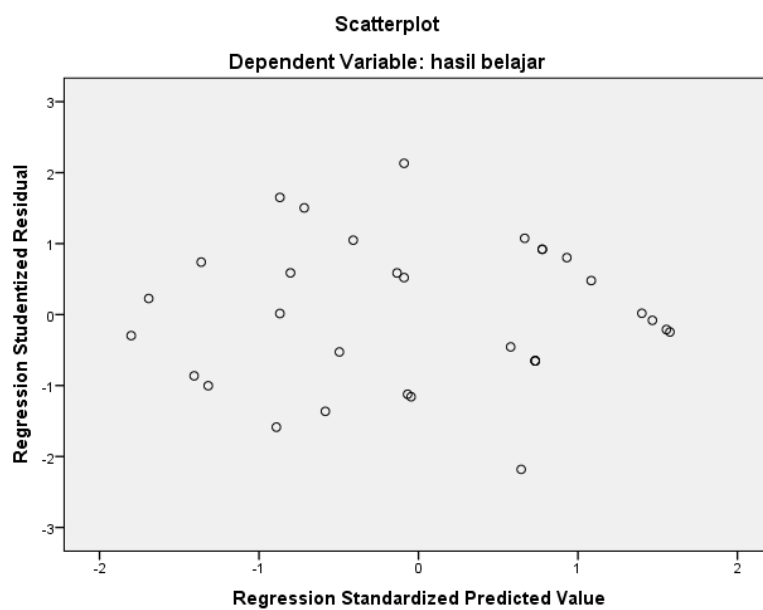
1. Homokedastisitas

Terjadi jika pada scatterplot titik-titik hasil pengolahan data ZPRED dan SRESID menyebar dibawah maupun diatas titik orgin (angka 0) pada sumbu Y dan tidak mmepunyai pola yang teratur.

2. Heteroskedastisitas

Terjadi jika pada scatterplot titik-titiknya mempunyai pola yang teratur baik menyempit, melebar maupun bergelombang- gelombang.

**Tabel 4.16 Uji Heteroskedastisitas *Scatterplot* metode *fun learning* dan minat belajar terhadap hasil belajar kelas VII SMPN 2 Ponorogo**



Analisis hasil output SPSS (gambar *Scatterplot*) diatas dapat disimpulkan jika titik-titik menyebar di atas dan di bawah sumbu Y dan tidak mempunyai pola yang teratur, maka kesimpulannya variabel bebas di atas tidak bersifat heteroskedastisitas.

**g) autokorelasi**

uji autokorelasi bertujuan untuk mengetahui apakah dalam suatu model regresi linier ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pada periode t-1 (sebelumnya). Jika terjadi korelasi, maka dinamakan ada problem autokorelasi. Autokorelasi muncul sebab observasi yang berurutan sepanjang waktu

berkaitan satu sama lainnya. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya autokorelasi yaitu menggunakan uji *Durbin-Watson* (DW Tes). Uji *Durbin-Watson* dipergunakan sebagai autokorelasi tingkat satu (*first order autocorrelation*) dan mensyaratkan adanya *intercept* (konstanta) dalam model regresi dan tidak ada variabel independen.

Dasar pengambilan keputusan :

- Jika  $d < dL$  atau  $d > 4 - dL$  = maka hipotesis nol ditolak, artinya terdapat autokorelasi
- Jika  $dU < d < 4 - dU$  = maka hipotesis nol diterima, artinya tidak terdapat autokorelasi
- Jika  $dL < d < dU$  atau  $4 - dU < d < 4 - dL$  = tidak ada kesimpulan

**Tabel 4.17 Uji Autokorelasi**  
**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.822 <sup>a</sup>	.676	.653	3.154	2.213

a. Predictors: (Constant), minat belajar, metode fun learning

b. Dependent Variable: hasil belajar

Perhitungan yang dilakukan untuk mengukur persentase dari variasi total variabel ketimpangan yang mampu dijelaskan oleh model regresi. Dari tabel diatas dilihat nilai *Durbin-Watson* sebesar 2,213 selanjutnya akan dibandingkan dengan nilai tabel signifikansi 5%. Berdasarkan klasifikasi nilai DW yaitu  $\alpha = 5\%$ ,  $k = 2$ ,  $n = 32$ , maka diperoleh hasil dari tabel DW sebagai berikut :

$$dL = 1,309 \qquad 4 - dL = 2,691$$

$$dU = 1,573 \qquad 4 - dU = 2,427$$

Hasilnya diperoleh bahwa  $dU < d < 4 - dU = 1,573 < 2,213 < 2,427$ , jadi dapat disimpulkan bahwa hiotesis nol diterima dan model regresi dalam penelitian ini tidak terdapat autokorelasi.

## 2. Uji Hipotesis dan Interpretasi

### a. Variabel X1 (Metode pembelajaran *Fun Learning*)

#### 1) *Uji-t (Independent Sample t-test)*

Uji hipotesis dengan menggunakan uji statistik inferensial yang menggunakan *uji-t*, yakni *Independent Sample Test*. Hasil *uji-t* yang telah dihitung dengan program *SPSS Versi 22*. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan  $H_1$  dan  $H_0$ , besarnya nilai  $H_0$  dihitung atau diuji menggunakan *t-test*. Adapun hipotesis yang diajukan ialah :

$H_{01}$  = Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dan tanpa menggunakan metode pembelajaran *fun learning*.

$H_1$  = Ada ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dan tanpa menggunakan metode pembelajaran *fun learning*.

Kriteria dalam pengujiannya adalah sebagai berikut :

- a) Jika nilai probalitas ( $p$ )  $<0,05$  maka,  $H_0$  ditolak, hal tersebut berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *fun learning* terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMPN 2 Ponorogo.
- b) Jika nilai probalitas ( $p$ )  $>0,05$  maka,  $H_0$  diterima, hal tersebut berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *fun learning* terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMPN 2 Ponorogo.

**Tabel 4.18 Hasil Uji-t (Independent sample t-test)**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar	Equal variances assumed	3.265	.076	14.297	62	.000	11.219	.785	9.650	12.787
	Equal variances not assumed			14.297	57.499	.000	11.219	.785	9.648	12.790

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hasil *t-test* sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang menggunakan taraf kepercayaan 95%. Jadi, diperoleh nilai sig. 0,000 kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu yang signifikan antara dengan menggunakan metode *fun learning* dan tanpa menggunakan metode pembelajaran *fun learning* siswa kelas VIII MPN 2 Ponorogo.

**b. Variabel X2 (Minat Belajar)**

Peneliti menggunakan bantuan perhitungan *SPSS Versi 22* untuk mencari ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara variabel X2 (minat belajar) dengan variabel Y (hasil belajar). Hipotesis penelitian ialah sebagai berikut :

$H_{02}$  = tidak ada perbedaan minat belajar siswa yang signifikan antara dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dan tanpa metode pembelajaran *fun learning* kelas VII SMPN 2 Ponorogo.

$H_{12}$  = terdapat perbedaan minat belajar siswa yang signifikan antara dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dan tanpa metode pembelajaran *fun learning* kelas VII SMPN 2 Ponorogo.

**Tabel 4.19 Hasil Uji-t (Independent Sample t-test)**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	2.494	.119	4.145	62	.000	6.219	1.500	9.218	3.219
	Equal variances not assumed			4.145	59.535	.000	6.219	1.500	9.221	3.217

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hasil *t-test* sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang menggunakan taraf kepercayaan 95%. Jadi, diperoleh nilai sig. 0,000 kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak hal ini berarti terdapat perbedaan minat belajar siswa yang signifikan antara dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dan tanpa metode pembelajaran *fun learning* kelas VII SMPN 2 Ponorogo.

### 3. Pengaruh Metode *Fun Learning* (X1) dan Minat Belajar (X2) Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu(Y)

Hipotesis penelitiannya ialah sebagai berikut :

$H_{03}$  = Penerapan metode pembelajaran *fun learning* dan minat belajar tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS Terpadu kelas VIII SMPN 2 Ponorogo.

$H_{13}$  = Penerapan metode pembelajaran *fun learning* dan minat belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS Terpadu kelas VIII SMPN 2 Ponorogo.



**Tabel 4.20 Regresi Linier Berganda Metode *Fun Learning* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu kelas VIII SMPN 2 Ponorogo**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	603.494	1	301.747	30.599	.000 <sup>b</sup>
	Residual	285.975	29	9.861		
	Total	889.469	31			

a. Dependent Variable: hasil belajar

b. Predictors: (Constant), minat belajar, metode fun learning

Hasil ANOVA didapatkan  $F_{hitung}$  30,599 dan  $F_{tabel}$  3,32 dengan signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hasil pengujian ini menunjukkan  $0,000 < 0,05$ , jadi dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yang artinya hipotesis diterima. Ini berarti hipotesis sudah diterima dan sudah teruji secara signifikan, jika terdapat pengaruh yang positif antara metode *fun learning* dan minat belajar terhadap hasil belajar IPS Terpadu. Untuk Mengetahui seberapa besar pengaruh variabel  $X_1$ (metode *fun learning*) dan  $X_2$  (minat belajar) terhadap  $Y$  (hasil belajar) dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.20 Hasil Uji R Square Metode fun learning dan minat belajar terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMPN 2 Ponorogo**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.822 <sup>a</sup>	.675	.653	3.642

a. Predictors: (Constant), minat belajar, metode fun learning

Berdasarkan tabel Uji *R square* diatas menunjukkan bahwa nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,65,3% hal ini berarti memiliki presentase sebesar 65,3% . sementara sisanya 34,7% dipengaruhi oleh faktor lainnya. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *fun learning* dan minat belajar terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMPN 2 Ponorogo.

## C. Pembahasan

### 1. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu kelas VIII SMPN 2 Ponorogo yang signifikan antara dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dengan tanpa metode *fun learning*

#### a. Pelaksanaan metode *Fun learning* terhadap hasil belajar IPS Terpadu kelas VIII SMPN 2 Ponorogo

Setelah melakukan penelitian menggunakan metode *fun learning* peneliti mendapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dengan tanpa menggunakan metode pembelajaran *fun learning*, hasil dari uji hipotesis uji *t-test (independent sample t-test)* dapat dilihat pada tabel 4.18. Kelebihan dari penelitian mengenai metode *fun learning* terhadap hasil belajar IPS Terpadu ialah siswa menjadi lebih antusias, bersemangat dan tidak memiliki daya tarik dalam pelaksanaan pembelajaran. Karena siswa merasakan suasana yang baru, mereka merasa nyaman, dan *fun* senang dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Penelitian ini masuk dalam penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi experiment*. Desain yang digunakan ialah *nonequivalent control group design* yang menggunakan kelas kontrol dan eksperimen dan menggunakan kelas tersebut untuk menguji hubungan variabel metode *fun learning* (X1) terhadap hasil belajar IPS Terpadu (Y) penelitian ini menggunakan kelas eksperimen yaitu kelas (VIII E) dan kelas kontrol (VIII D) akan tetapi dalam penelitian ini lebih berfokus pada kelas eksperimen sebagai pengujian variabel (X1) terhadap (Y). Sebelum masuk pada tahap penelitian, peneliti terlebih dahulu harus menentukan materi pokok yaitu Perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan pembelajaran pada kelas eksperimen (VIII E),

dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS terpadu adalah 75. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut :

Pertemuan pertama dilakukan atau dilaksanakan pada tanggal 18 maret 2022, pukul 07.40 dikelas eksperimen yaitu VIII E. peneliti memulai kelas dengan mengucapkan salam kepada siswa, perkenalan, mengecek daftar hadir siswa, memberikan motivasi kepada siswa, menyampaikan tujuan dari pembelajaran hari itu. Pada pertemuan pertama ini peneliti memberikan materi secukupnya dulu dan kemudian memberikan soal *pre-test* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran, setelah itu siswa dipersilakan untuk mengerjakan terlebih dahulu soal *pre-test* yang telah dibagikan.

Sesudah siswa mengerjakan soal *pre-test* yang dibagikan tadi, kemudian peneliti kembali menjelaskan materi agar siswa mengingat materi hari ini, dengan membuat suasana fun sebelum kembali pada materi peneliti mengajak siswa untuk mengucapkan yel-yel kelas yang sudah dibuat oleh peneliti. Kemudian setelah pembelajaran hari itu selesai dan diakhiri dengan mengucapkan salam oleh peneliti.

Pertemuan kedua, pada tanggal 23 maret 2022, jam 08.20 peneliti kembali mengucapkan salam, mengecek daftar kehadiran siswa, di pertemuan pertama sudah dibarengi dengan penerapan metode *fun learning* agar anak merasa tidak bosan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam pertemuan kedua ini peneliti meneruskan materi pada pertemuan pertama kemarin dengan memberikan sedikit permainan pilih gulungan kertas dan siapa yang mendapat nomer 1 harus menyanyi terlebih dahulu sebelum dilanjut materinya.

Setelah menyampaikan kesimpulan, siswa diberi soal *post-test* secara langsung dan dipersilakan untuk mengerjakan dengan jujur. Peneliti

menyampaikan diberikannya soal *post-test* yang sebenarnya soalnya juga sama seperti saat pertemuan pertama yaitu dengan tujuan agar peneliti dapat mendapatkan data yang sesuai dengan melihat kemampuan akhir setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan metode *fun learning*. Setelah siswa telah selesai menjawab soal *post-test*, peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan terimakasih kepada siswa atas bantuannya dan sudah mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh sesuai instruksinya.

Selain kelebihan tentunya dalam sebuah penelitian terdapat hambatan, hambatan yang terjadi pada saat proses pelaksanaan penelitian ialah, jadwal siswa berubah ubah sesuai jadwal dari sekolah karena masih adanya pandemi. Hal ini mengakibatkan lamanya proses penelitian. Solusi untuk hambatan tersebut tentunya dengan cara guru dapat memanfaatkan waktu sebaik-baiknya dalam pelaksanaan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hasil pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada lampiran **19**.

Faktor-faktor yang menjadikan nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu :

- a. penggunaan metode *fun learning* baik dalam forum maupun diluar forum bisa membangkitkan semangat, minat dan membuat suasana kelas menjadi harmonis mereka tidak merasa mengantuk dan bosan.
- b. penggunaan metode *fun learning* dalam pelaksanaan pembelajaran terbukti dapat mendorong minat, motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik lagi. akhirnya dalam hal ini bisa dikatakan bahwasannya penggunaan metode *fun learning* memiliki fungsi dan peran yang baik serta dapat mempengaruhi hasil nilai dikelas eksperimen yang dapat dilihat lebih unggulnya nilai kelas eksperimen daripada nilai kelas kontrol.

Diketahui dari beberapa hasil penelitian terdahulu dengan menggunakan metode *fun learning* yang dilakukan oleh Novi Nur'aini (2017) judul "Pengaruh Strategi *Fun Learning* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar".<sup>47</sup> Dengan hasil hipotesis nilai signifikansi  $0.000 < 0,05$ , dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $12,454 > 0,0404$  hal ini berarti berpengaruh signifikan.

**2. Apakah ada perbedaan minat belajar siswa yang signifikan antara dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dengan tanpa metode pembelajaran *fun learning***

Penelitian ini menghasilkan minat belajar siswa yang signifikan dengan menggunakan metode *fun learning*, minat belajar yang tumbuh dengan baik akan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS Terpadu, meningkatnya hasil belajar tentunya tidak lepas dari metode pembelajaran yang dapat diterima dengan baik. Perlu diketahui bahwa minat ialah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>48</sup> Peneliti menarik kesimpulan bahwa minat ialah suatu kemauan atau keinginan untuk melaksanakan sesuatu aktivitas yang dibarengi dengan perasaan gembira, tertarik dan suka tanpa ada yang menyuruh.

Ada beberapa peranan dalam minat belajar antara lain :

- a. Mengakibatkan atau menimbulkan perasaan senang dan kegembiraan
- b. Menciptakan menimbulkan perhatian dalam belajar, fokus, konsentrasi
- c. Memperkuat ingatan siswa mengenai pelajaran yang diberikan oleh guru
- d. Mempersempit rasa bosan siswa terhadap materi pelajaran IPS Terpadu

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar antara lain :

---

<sup>47</sup> Novi, "Pengaruh Strategi *Fun Learning* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Kebutuhan Tubuh Siswa Kelas 1 SDN Blondo Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang," 175.

<sup>48</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 182.

- a. Motivasi ialah dorongan diri baik dari dalam atau luar untuk terus melakukan kegiatan yang ingin dicapainya dengan tujuan tertentu.
- b. Belajar menjadi faktor penting dalam timbulnya minat belajar, dengan adanya belajar maka individu akan memahami sesuatu yang sedang diminati. Semakin banyak pembelajaran atau belajar semakin banyak juga informasi yang didapatkan dan semakin tumbuh juga minat belajar.
- c. Bakat ialah kemampuan individu yang sudah dibawa sejak lahir atau yang baru timbul, yang sangat perlu dilatih atau dikembagkan untuk memperoleh suatu keterampilan yang memuaskan bagi individu tersebut. Bakat juga faktor yang mempengaruhi minat karena semakin seorang individu tersebut mengetahui kemampuan dan bakatnya maka ia akan otomatis terdorong untuk terus mengembangkan kemampuannya. Atas dasar bakatnya itulah ia akan menentukan masa depannya.

Minat belajar disekolah yang sedang diteliti belum sepenuhnya bisa dikatakan sebagai minat belajar yang sudah tumbuh dikarenakan jadwal atau jam dalam pembelajaran yang berubah ubah dan hanya sedikit sekitar 30 menit saja,waktu yang kurang kondusif ini mengakibatkan siswa kurang menumbukan minat belajarnya selama belajar, siswa cenderung tidak nyaman karena jam pembelajaran hanya sedikit dan berubah-ubah karena pandemi hal ini bisa dilakatan hambatan dalam pelaksanaan atau penumbuhan minat belajar.

Hasil penelitian ini didukung milik Efiyanti Prihati (2017) “Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar”.<sup>49</sup> Dengan hasil hipotesis diperoleh nilai sig.  $0,023 < 0,05$  dan  $F_{hitung} 5,427 > F_{tabel} 2,231$ . Terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar.

---

<sup>49</sup> Efiyanti Prihatini, *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA*, 178.

**3. Apakah metode pembelajaran *fun learning* dan minat belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS Terpadu kelas VIII SMPN 2 Ponorogo**

Hasil penelitian menghasilkan bahwa metode *fun learning* dan minat belajar berpengaruh secara signifikan sebesar 67,8 % terhadap hasil belajar IPS Terpadu. Dikatakan bahwa penggunaan metode *fun learning* yang didukung oleh minat belajar baik dari dalam maupun luar diri siswa dapat meningkatkan hasil belajar khususnya mata pelajaran IPS Terpadu.

Hasil belajar ialah hasil atau pemekaran dari ranah potensial yang dimiliki atau kapasitas, ukuran yang dimiliki seseorang. Penguasaan atau pembuktian hasil belajar dapat terlihat dari pola perilakunya, baik perilaku motorik, keterampilan dalam berfikir, atau penguasaan pengetahuan dalam pembelajaran. Perlu diketahui bahwa sebagian perilaku dan kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil dari pembelajaran. Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan materi siswa dalam proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

“Menurut susanto faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar di sekolah antara lain : a) faktor dari dalam diri siswa diantaranya minat, bakat, usaha, motivasi, kemandirian, kelemahan, kesehatan, sert kebiasaan siswa. b) faktor dari luar diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya lingkungan fisik dan non fisik termasuk suasana kelas, komite, guru, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah.<sup>50</sup>

Ada beberapa kemampuan yang menunjukkan siswa berhasil dalam pembelajarannya antara lain : a)siswa memiliki kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan berfikir logis. b)

---

<sup>50</sup> Susanto Ahmad, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2014), 12.

kemampuan psikomotorik dalam melakukan kegiatan konseptual dan tindakan fisik.  
c) siswa memiliki kemampuan yang reaktif, memiliki *self-control* dan sikap yang bijaksana. d) siswa memiliki keterampilan interaktif dalam berjiwa kepemimpinan dan bersosialisasi.<sup>51</sup>

Pengaruh yang signifikan ini diperkuat dengan penelitian terdahulu milik Dani Firmansyah (2015) “<sup>52</sup> pengaruh strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika” dengan uji koefisien reliabilitas 0,495 hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada masing-masing variabel.



---

<sup>51</sup> Anita, *Strategi Pembelajaran Di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 09.

<sup>52</sup> Dani, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.”



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dilihat dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar kelas VIII yang signifikan antara dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dan tanpa metode pembelajaran *fun learning* SMPN 2 Ponorogo.
2. Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dan tanpa metode pembelajaran *fun learning*.
3. Metode pembelajaran *fun learning* dan minat belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMPN 2 Ponorogo. Dengan pengaruh presentase sebesar 65,3%.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil simpulan tersebut, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai perbaikan dimasa datang yakni sebagai berikut :

1. Melihat perbedaan dari peningkatan hasil belajar siswa guru dapat menggunakan metode *fun learning* sebagai salah satu metode yang bervariasi dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *fun learning*, sekolah dapat mengembangkan metode *fun learning* dengan cara-cara lainnya.
3. Melihat terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* sekolah perlu meningkatkan lagi pembelajaran dan item-item lainnya untuk dapat menumbuhkan minat belajar dengan cara-cara lainnya baik dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa.

4. Untuk penelitian selanjutnya yang tertarik meneliti terkait hal ini dapat mengembangkan metode pembelajaran *fun learning* yang lebih bervariasi lagi dan sebaiknya menggunakan periode waktu yang lebih panjang dalam penelitian, karena periode waktu penelitian yang panjang memungkinkan hasil yang sesuai dengan tujuan atau yang diharapkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Ahmadi, Abu. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Alan K Goodboy, and Scoot K Myers. “Penelitian Pengaruh Konfirmasi Guru Terhadap Komunikasi Dan Hasil Belajar Siswa” Vol 57. No 2 (2008): National Communication Association.
- Anita. *Strategi Pembelajaran Di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Anting, Soemantri, and Muhiddin Sambas Ali. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*. Bndung: CV PUSTAKA SETIA, 2006.
- Arief, Furchan. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional, 1982.
- Asep, Jihad. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2010.
- Binti, Maunah. *Psikologi Belajar*. Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2014.
- Dani, Firmansyah. “Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa” Vol 3. No 1 (March 2015).
- Departemen Agama Republik Indonesia. *AL-Qur’an Dan Terjemahannya*. Bandung: Tim Riels Grafika, 2015.
- Djali. *Psikologi Pendidikan*. Malang : PT Aksara, 2013.
- Efiyanti Prihatini. *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA*. FORMATIF, 2017.
- Henni, Endayani. *Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial 1*. Vol. no. 1, 2017.
- Ilham, Sanjaya. *Pengaruh Metode Fun Learning Pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD 2 Sulusuban Lampung Tengah*. Lampung : UNILA, 2019.
- Indah, Lestari. “Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika” Vol 3. No 2 (2013): Jakarta : PENDIDIKAN MIPA.
- Jamal Makmur, Asmani. *Tips Efektif Kooperatif Learning*. Yogyakarta : Diva Press, 2016.
- M. Hasan Ashari, and M.Iqbal H. “Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Se-Kota Stabat” Vol 1. No 2 (July 2018): BIOLOKUS.
- Muhaimin. *Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah, 2013.
- Muhammad, Thobiri, and Mustofa Arif. *Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*. Jakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2010.
- Muhibbin, Syah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos, 1999.
- Muri, Yusuf. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP, 2014.
- Narbita, Betania dkk. *Fun Learning Sebagai Solusi Dalam Penerapan FullDay School Pada Jenjang Sekolah Dasar*. Malang: Seminar Nasional Pendidikan, 2017.
- Novi, Nur’aini. “Pengaruh Strategi Fun Learning Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Kebutuhan Tubuh Siswa Kelas 1 SDN Blondo Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang.” UMM: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan PGSD, 2017.
- Nuralfina. “Pengaruh Penerapan Strategi Fun Learning Terhadap Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas VII SMP UNISMUH Makasar,”. UMM: Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Sastra dan Sastra Indonesia, 2020.
- Nurfitri. *Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V MI Bahrul Ulum Pallanga Kabupaten Goa*. Makasar ; UIN Alaudin, 2016.
- Oemar, Hamalik. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Raham. *Proses Belajar Mengajar Siswa*. Bandung: Bumi Aksara, 1995.
- Siti, Murtiningsih, and Hidayat, R. *Pendidikan Alat Perlawanan*. Yogyakarta: Resist Book, 2004.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 2003.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2015.
- Tukiran, Taneja. *Penelitian Kuantitatif Sebuah Pengantar*. Bandung: ALFABETA, 2014.