

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
SISWA DENGAN METODE *FUN LEARNING* DI KELAS VIIA4 SMP IT IBNU
ABBAS KLATEN**

Oleh:
Jatmiko Suryo Gumilang¹

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang menjadi subjek pada penelitian adalah siswa kelas VIIA4 SMP IT Ibnu Abbas Klaten pada semester gasal tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa kelas eksperimen 30 siswa pengambilan data dilakukan melalui pemberian tes. Data penelitian dianalisis secara deskriptif, kualitatif, dan kuantitatif. Hasil analisis secara kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VIIA4 SMP IT Ibnu Abbas Klaten pada siklus I skor rata-rata yang dicapai adalah 69,54 sedangkan pada siklus II skor rata-rata yang dicapai adalah 77,86 dari hasil analisis secara kualitatif menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar pada siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung yaitu adanya perhatian yang serta merta, konsentrasi, siswa yang tidak terpengaruh gangguan dari luar kelas, siswa yang memiliki ingatan terhadap bahan pelajaran, siswa yang tidak memiliki rasa bosan, yang semakin meningkat pada setiap pertemuannya. Hasil analisis data menunjukkan bahwa baik secara kuantitatif maupun kualitatif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan keefektifan siswa setelah di ajar dengan menggunakan pembelajaran bahasa indonesia melalui metode *fun learning*.

Kata Kunci: Metode, *fun learning*, hasil belajar, dan Ilmu Pengetahuan Sosial

Abstract

This research is a classroom action research, the subjects of the research are students of class VIIA4 SMP IT Ibnu Abbas Klaten in the odd semester of the 2019/2020 school year with a total of 30 experimental class students taking data by giving tests. The research data were analyzed descriptively, qualitatively, and quantitatively. The results of quantitative analysis showed an increase in the average score of Social Science learning outcomes for students of class VIIA4 SMP IT Ibnu Abbas Klaten in the first cycle the average score achieved was 69.54 while in the second cycle the average score achieved was 77, 86 of the results of the qualitative analysis showed an increase in student learning outcomes. During the learning process, there is immediate attention, concentration, students who are not affected by disturbances from outside the classroom, students who have memory of the lesson material, students who do not have a sense of boredom, which increases with each meeting. The results of data analysis showed that both quantitatively and qualitatively showed an increase in student learning outcomes and effectiveness after being taught using Indonesian language learning through the fun learning method.

Keywords: Method, *fun learning*, learning outcomes, and Social Sciences

¹ SMP IT Ibnu Abbas Klaten, (email: jatmiko.gilang90@gmail.com)

1. PENDAHULUAN

Penerapan metode pembelajaran yang tepat akan memberikan hasil yang lebih baik. Oleh karena itu sangat perlu diupayakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Upaya ini menjadi sangat penting sebab hanya melalui metode pembelajaran maka dapat meningkatkan terhadap konsep-konsep yang sedang dipelajari. Sehubungan dengan metode pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, maka ada beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran (Risnawati, 2010) Berbagai pendekatan dan metode pembelajaran tersebut, mulai dari pendekatan kontekstual atau contextual teaching and learning (CTL), problem solving, problem posing, pembelajaran kooperatif, metode resitasi, fun learning, quantum learning, quantum teaching. Seluruh karya para ahli pendidik tersebut bertujuan membantu para siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya (Bahri, A. 2015). Sehubungan dengan hal tersebut, perlu dipertimbangkan penggunaan model, pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang tepat (Adrian, 2004). Membahas persoalan pelajaran yang menyenangkan itu sangat dibutuhkan

dalam proses belajar khususnya pada pendidikan bahasa Indonesia. Maka peneliti menerapkan sebuah metode *fun learning* yaitu cara belajar mengasyikan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologis siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar.

Metode ini merupakan cara untuk menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar (Indrahayu Sri 2010). Adanya kendala yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa tersebut menuntut guru cerdas dan inovatif dalam mencari strategi belajar yang cocok diterapkan sesuai dengan kondisi dan minat siswa. Kemampuan menerapkan metode yang baik dan dapat memilih jenis metode yang cocok untuk materi yang disajikan adalah jenis kemampuan yang dimiliki oleh guru. Kemampuan ini merupakan kunci yang dapat memudahkan siswa dalam menerima setiap materi yang diberikan oleh guru.

Metode mengajar dalam proses belajar mengajar merupakan faktor penentu yang sangat penting dalam usaha pencapaian prestasi bagi siswa. Seorang guru hendaknya memiliki keterampilan dalam memilih metode mengajar yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi. Seperti hasil yang dilakukan oleh Sri Indrahayu dengan judul yang sama namun penerapannya

hanya pada mata pelajaran matematika. Dimana dalam penelitiannya dikatakan berhasil dan mendapatkan hasil yang memuaskan dalam menerapkan metode *fun learning*. Karena setelah menerapkan metode tersebut hasil belajar siswa lebih meningkat di banding sebelumnya.

Oleh karena itu peneliti mencoba menerapkan metode *fun learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia, karena penerapan pada mata pelajaran lain mendapat hasil yang memuaskan maka peneliti ingin juga mendapatkan hasil yang memuaskan dengan menerapkan hasil yang sama.

2. TELAAH PUSTAKA

Ada beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli tentang pengertian belajar. Menurut Sudirman (1992:22) “ belajar senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, meniru dan sebagainya” Menurut Purwanto (1990:85) belajar adalah merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangann tidak dianggap sebagai belajar, seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada seorang bayi. Sudjana (1996:28)

mengemukakan bahwa “belajar bukan menghapal dan bukan pula mengingat, belajar merupakan suatu proses yang ditandai denga adanya perubahan pada diri seseorang. Slameto (2003:2) menyatakan bahwa belajar ialah “ suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya” Menurut Sahabuddin (Haling Abdul, 2007:2), belajar ialah sebagai suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau merubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya. Belajar bagi siswa adalah proses mencari keterkaitan atau keterhubungan antara hal-hal yang baru dengan hal-hal yang sudah diketahui. Dalam hal peran guru adalah membantu agar setiap siswa mampu menemukan keterkaitan antara pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai pengertian belajar, maka dapat disimpulkan bahwa perubahan tingkah laku dalam diri seseorang (individu) yang disebabkan oleh adanya suatu proses aktif

yang terjadi melalui latihan dan pengalaman.

Perubahan yang dimaksud di sini mencakup perubahan pengetahuan, hasil belajar, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan, dan kemampuan perubahan aspek kualitas yang terjadi pada diri individu. Tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran dapat ditinjau dari proses dan hasil belajar yang dicapai siswa. Untuk mengukur tingkat keberhasilan proses belajar mengajar maka digunakan suatu penilaian (Talib, A, 2014). Penilaian adalah sebagai aktivitas dalam menentukan tinggi rendahnya hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar merupakan informasi kuantitatif yang menunjukkan seberapa besarkah tingkat penguasaan materi yang telah diajarkan kepada siswa setelah proses belajar mengajar yang diperoleh melalui suatu penilaian. Menurut Dimiyati (2002:200), hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau simbol. Menurut Sudjana (1996:22), bahwa hasil belajar merupakan “kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”. Jadi hasil belajar adalah akibat dari suatu aktivitas yang dapat diketahui

perubahannya dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap melalui tes atau ujian. Fun learning atau cara belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan menurut pendidik komunitas sekolah alam adalah suatu proses belajar yang mengangkat kehidupan secara natural dan riil serta indah dan nyaman.

Proses pembelajaran ini menjadi sebuah aktivitas kehidupan riil yang di hayati dengan penuh kegembiraan. dan menurut Tolstoy (Freire, 2004: 492) belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran karena sangat membantu bagi peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar, dan menyediakan kepuasan belajar. Karena belajar yang menyenangkan akan membuat anak merasa tidak dibebani atau tidak dipaksa untuk belajar. (Walberg dan Greenbarg, 1997) bahwa lingkungan sosial atau suasana kelas adalah penentu psikologis utama yang mempengaruhi belajar akademis. Suasana- keadaan ruangan menunjukkan arena belajar yang dipengaruhi emosi. Berdasarkan berapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode fun learning adalah cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar.

Metode ini cara menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar. Penerapan metode ini merupakan penerapan kombinasi dari Quantum learning dan Quantum teaching dengan menggunakan games. Penerapan metode ini membantu siswa menikmati pelajaran dengan memandang peserta didik sebagai manusia seutuhnya, bukan sebagai robot atau celengan yang harus dijejaki. Oleh ilmu pengetahuan dan keterampilan sehingga disaat proses pembelajaran menjadi sebuah proses pengisian atau gaya bank menurut Paul of Freire (Djibrin, 2006: 144). Melalui metode pembelajaran *fun learning*, maka guru dapat mengubah kelas menjadi komunitas belajar masyarakat mini yang setiap detailnya telah di ubah secara saksama untuk mendukung belajar optimal yaitu dengan bagaimana cara mengatur bangku, menerapkan kebijakan kelas, hingga kepada cara merancang pengajaran.

Dengan demikian siswa dinamis dapat mengikuti pembelajaran sehingga dunia guru dengan dunia siswa dapat terjembatani untuk memudahkan guru membangun jalinan, meyelesaikan bahan pelajaran dengan cepat, membuat hasil belajar lebih melekat, dan memastikan terjadinya pengalihan pengetahuan. Bahan kunci untuk membangun suasana yang

bagus adalah niat, hubungan, kegembiraan dan ketakjuban, pengambilan risiko, rasa saling memiliki, dan keteladanan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan tahapan pelaksanaan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, tindakan dan refleksi, secara berulang (bersiklus). Penelitian ini dilaksanakan di SMP IT Ibnu Abbas Klaten, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VIIA4 sebanyak 30 siswa tahun ajaran 2019/2020 pada bulan Juli 2019 sampai September 2019 semester gasal. Faktor yang diselidiki untuk menjawab masalah dalam penelitian ini adalah :

a. Faktor input yaitu dengan memperlihatkan metode yang digunakan dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan strategi belajar.

b. Faktor proses yaitu dengan melihat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan metode fun learning dengan menggunakan games yang langsung terkait dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dengan pengaturan kelas. Dengan melihat hasil belajar bahasa Indonesia siswa setelah pelaksanaan tindakan pada setiap akhir siklus.

c. Faktor output Dengan melihat hasil belajar bahasa Indonesia siswa setelah pelaksanaan tindakan pada setiap akhir siklus.

Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan adalah: 60

a. Tes akhir adalah tes yang diberikan pada siswa setelah tindakan tiap siklus.

b. Pedoman observasi, yaitu berupa catatan tentang bagaimana aktivitas siswa dalam mengikuti proses belajar.

Adapun teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitaian ini adalah sebagai berikut:

a. Data mengenai hasil belajar diambil dari tes tiap siklus. Tes tersebut dibuat oleh peneliti dalam bentuk soal pilihan ganda yang terdiri dari 50 nomor, dimana setiap soal memunyai hasil skor yang berbeda sehingga mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan jawaban terbuka.

b. Data tentang aktivitas belajar mengajar diambil pada saat dilaksanakan tindakan menggunakan lembar observasi. Data yang diperoleh dari tes kemampuan

Adapun teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitaian ini adalah sebagai berikut:

c. Data mengenai hasil belajar diambil dari tes tiap siklus. Tes tersebut dibuat oleh peneliti dalam bentuk soal pilihan ganda yang terdiri dari 30 nomor dan essay yang terdiri dari 4 nomor, dimana setiap soal

memunyai hasil skor yang berbeda sehingga mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan jawaban terbuka.

d. Data tentang aktivitas belajar mengajar diambil pada saat dilaksanakan tindakan menggunakan lembar observasi. dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif, yaitu skor rata-rata, persentase, nilai minimum dan maksimum yang dicapai setiap siklus.

Untuk mengelola data hasil belajar dalam penelitian, digunakan analisis dengan prosedur sebagai berikut:

a. Merata-ratakan semua skor hasil belajar.
b. Membuat tabel kategori berdasarkan nilai rata-rata dalam kategori yaitu sangat rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

Adapun kriteria secara deskriptif yang digunakan setelah sampai pada persentase adalah pada surat edaran Diktorat Pendidikan Menengah Umum no. 2/C3/MN/199 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria persentase pada surat edaran Diktorat Pendidikan Menengah umum N. 288/C3/MN/199

Persentase (%)	Tingkat Penguasaan
0 – 34	Sangat rendah
35 - 54	Rendah
55 - 64	Sedang
65 -84	Baik
85 – 100	Sangat Baik

Data hasil observasi dianalisis dengan cara mendiskripsikan hasil pengamatan selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil belajar siswa

1. Deskriptif hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa siklus I SMP IT Ibnu Abbas Klaten

Berdasarkan hasil analisis deskriptif sebagaimana tercantum pada lampiran maka rangkuman statistik hasil belajar siswa kelas VIIA4. Bantaeng dapat di lihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 statistik skor hasil belajar siswa

Statistik	Nilai Statistik
Subyek	30
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	82
Skor Terendah	50
Rentang Skor	35
Rata-rata	69,54

Dari tabel 4.1 menunjukkan bahwa skor hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial setelah diadakan tindakan pada siklus I siswa yang di ajar dengan menggunakan metode *fun learning* didistribusikan ke dalam pengategorian skala lima maka hasilnya dapat di tunjukkan pada tabel.

Tabel 4.2 distribusi frekuensi dan persentase.

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	0-34	Sangat rendah	0	0%
2.	35-54	Rendah	1	3,334%
3.	55-64	Sedang	11	36,674 %
4.	65-84	Baik	18	60,012 %
5.	85-100	Sangat baik	0	0%
Jumlah			30	100%

Dari tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 30 siswa yang di ajar dengan menggunakan metode *fun learning* terdapat 1 siswa atau sekitar 3,334 % skor hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa berada pada kategori rendah dan sekitar 11 siswa berada pada kategori sedang sekitar 36,674 %. Jika dilihat dari tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa indonesia siswa pada siklus I masih banyak yang belum mengerti.

2. Deskriptif hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa siklus II

Data hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VIIa4 SMP IT Ibnu Abbas Klaten setelah diterapkan pembelajaran melalui penerapan metode *fun learning* akhir siklus II diperoleh melalui pemberian tes pada akhir siklus II adapun deskriptif secara kuantitatif skor tes hasil belajar bahasa indonesia dapat di lihat pada tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3

Statistik	Nilai Statistik
Subyek	30
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	96
Skor Terendah	51
Rentang Skor	50
Rata-rata	77,86

Dari tabel 4.3 skor hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi skor seperti ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 distribusi frekuensi skor hasil belajar siklus II

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Prese ntase
1.	0-34	Sangat rendah	0	0%
2.	35-54	Rendah	1	3,334 %
3.	55-64	Sedang	3	10,00 2%
4.	65-84	Baik	18	60,01 2%
5.	85-100	Sangat baik	8	26,67 2%
Jumlah			30	100%

Dari tabel 4.4 dapat disimpulkan bahwa dari 30 siswa kelas

VIIa4 SMP IT Ibnu Abbas Klaten terdapat 0% yang penguasaan materinya masuk kedalam kategori sangat rendah 0%, dalam kategori sedang 10,002%, dalam kategori baik 60,012% dan kategori sangat baik 26,672% setelah dilaksanakan tindakan siklus II, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VIIa4 SMP IT Ibnu Abbas Klaten dengan penerapan metode *fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa. Dari skor rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VIIa4 SMP IT Ibnu Abbas Klaten setelah dilaksanakan pembelajaran selama II siklus dapat di lihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.5 rata-rata hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIIa4 SMP IT Ibnu Abbas Klaten siklus I dan siklus II.

Siklus	Skor rata-rata	Kategori
I	69,54	Sedang
II	77,86	Baik

Pada tabel di atas dapat di lihat bahwa skor rata-rata hasil Ilmu Pengetahuan Sosial meningkat dari 69,54 pada siklus pertama menjadi 77,86 pada siklus II. Berarti bahwa pembelajaran dengan penerapan metode *fun learning* dapat meningkatkan

hasil belajar siswa kelas VIIa4 SMP IT Ibnu Abbas Klaten.

B. Hasil Observasi

a. Berdasarkan hasil observasi selama berlangsungnya penelitian dari siklus I dan siklus II tercatat sejumlah perubahan-perubahan yang terjadi pada sikap siswa terhadap bahan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, perubahan tersebut merupakan data yang diperoleh dari lembar observasi siswa pada setiap pertemuan yang di catat oleh peneliti.

b. hasil penelitian :

1. siklus I

Dari awal penelitian berlangsung sampai berakhirnya siklus II tercatat perubahan siswa yaitu:

a. Kehadiran siswa pada siklus I agak kurang

b. Antusias dalam mengikuti pelajaran masih kurang.

Hal ini di lihat dari kegiatan siswa di dalam ruangan, masih ada siswa yang melakukan kegiatan lain pada proses belajar mengajar berlangsung seperti keluar masuk ruangan.

c. Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar seperti menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sedang di bahas, mengungkapkan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi yang di ajarkan, mengkonstruksi sendiri materi

yang di terima serta mengerjakan latihan di papan tulis, serta sudah ada siswa yang mengemukakan masalah-masalah yang berkaitan tentang materi yang di ajarkan dan juga sudah ada siswa yang mampu mengkonstruksi sendiri materi yang di ajarkan.

2. Siklus II

a. Kehadiran siswa semakin meningkat dan antusias memperhatikan pelajaran, walaupun masih ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat menjelaskan.

b. keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar semakin meningkat seperti menjawab pertanyaan guru, bertanya tentang materi yang sedang di bahas, dan mengerjakan soal-soal di papan tulis hampir semua siswa aktif dalam proses belajar mengajar bahkan mereka bersaing ingin unggul.

c. siswa yang mampu mengemukakan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi dan siswa yang mampu mengkonstruksi sendiri materi yang di terima sudah menunjukkan adanya peningkatan.

d. siswa sudah mampu mengerjakan latihan tanpa harus meminta bimbingan pada guru karena rasa kerjasamanya sudah ada, melainkan meminta penjelasan kepada temannya saja yang sudah paham.

e. siswa yang mengerjakan latihan pada lembar kerja dengan benar semakin meningkat berkat adanya kerja sama antara anggota kelompok.

C. Refleksi terhadap pelaksanaan dalam proses belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

1. Refleksi siklus I

Pada siklus I dibagi dalam lima kelompok dimana tiap kelompok ada 5 orang dari 30 siswa, pembagian anggota kelompok di pilih secara acak pada awalnya sebagian cenderung tidak puas dengan cara pembagian kelompok tersebut karena mereka menginginkan teman kelompoknya yang sudah akrab dengan teman mereka tetapi ada juga yang merasa senang dengan pembagian secara acak, supaya mereka lebih akrab dengan teman yang lain. Pembelajaran pada siklus I secara umum siswa belum mampu menemukan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi yang di ajarkan belum mampu menginstruksi sendiri pengetahuannya.

2. Refleksi siklus II

Siklus I peneliti mengalami sedikit kesulitan pada pertemuan pertama dalam pembentukan kelompok karena siswa tidak ingin anggota kelompoknya diubah namun pada pertemuan kedua dan seterusnya dalam proses belajar mengajar sudah mengalami peningkatan. Siklus II siswa semakin memperlihatkan kemajuan

hal ini ditandai jumlah siswa yang menjawab pertanyaan guru, bertanya tentang materi yang di ajarkan, serta beberapa siswa mampu mengemukakan masalah-masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran dan siswa mampu mengemukakan sendiri pengetahuannya. Kerjasama antara anggota kelompok meningkat, dilihat seperti siswa yang di tunjuk dapat memiliki kembali kelompoknya, mengerjakan soal-soal yang diberikan. secara umum dikatakan bahwa seluruh kegiatan siklus II mengalami peningkatan dibanding dengan siklus I.

D. Pembahasan

Penerapan metode *fun learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meningkatkan hasil belajar siswa, dalam pelaksanaannya siswa berkesempatan berbagi pengalaman dan pemahaman dengan teman-temannya. Dasarnya adalah bahwa belajar adalah salah satu kunci dasar efektifitas penerapan metode *fun learning* dalam meningkatkan hasil belajar yang terjadi pada dirinya sendiri.

Adapun materi yang di bahas yaitu tentang manusia, tempat dan lingkungan di bab 1 Ilmu pengetahuan sosial dari masalah yang berkaitan dengan materi yang di ajarkan, pertama-tama siswa di tuntut untuk mengkonstruksi materi sendiri dengan pikirannya untuk dapat menemukan peristiwa atau fenomena yang

ada pada sebuah soal dan di tuntutan untuk membahas dengan teman kelompoknya, setelah mendiskusikannya dengan masing-masing teman kelompoknya, maka setiap kelompok mempersentasekannya di depan kelas sedangkan kelompok lain menanggapi dan bertanya. Kemudian di lakukan refleksi untuk melihat apa saja yang telah di kerjakan sebelumnya guru yang akan memberikan penilaian mengenai hasil kerja mereka dengan salah satu cara memberikan suatu penghargaan. Selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung, pada siklus I siswa terlihat sudah mulai termotivasi untuk mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sebabkan adanya kerja kelompok apa yang mereka ketahui hal ini di sebabkan penerapan metode *fun learning*.

Siklus I terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang di capai siswa berada pada kategori sedang, setelah di adakan refleksi kegiatan pada siklus I maka di lakukan beberapa perbaikan kegiatan yang di anggap perlu demi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II, dilihat dari jumlah kehadiran, siswa sudah mulai aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru demi keberhasilan kelompoknya. Siswa merasa senang ketika diberi kesempatan untuk mengemukakan masalah yang berhubungan dengan materi

pelajaran. Siswa yang mampu mengkonstruksi sendiri pengetahuannya sudah mengalami kemajuan. Hal ini disebabkan karena komunikasi antara siswa sudah terjalin setelah diberikan tes siklus II skor rata-rata yang di capai berada pada kategori tinggi di bandingkan dengan siklus I maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIa4 SMP IT Ibnu Abbas Klaten.

5. KESIMPULAN

Penyajian hasil penelitian dan pembahasan penelitian tentang peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penerapan metode *fun learning* pada siswa kelas VIIA4 SMP IT Ibnu Abbas Klaten hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia setelah diterapkannya metode *fun learning* dapat dilihat pada siklus I dikategorikan sedang dengan nilai rata-rata sebesar 69,54 dan pada siklus II meningkat menjadi kategori sangat tinggi dimana nilai rata-rata sebesar 77,86.
2. Penerapan metode *fun learning* pada siswa kelas VIIA4 SMP IT Ibnu Abbas Klaten mengalami peningkatan. Selain itu penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hj. Syamsiar Syharul, S.Pd dengan judul yang sama hanya penerapannya pada

mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam penelitiannya dikatakan berhasil dan memuaskan.

Hal inilah yang kemudian menguatkan bahwa penggunaan metode fun learning sangat cocok untuk diterapkan guna meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Melalui metode fun learning dapat

meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Indikator peningkatan tersebut dapat dicermati berdasarkan hasil observasi siswa dari siklus I dan siklus II yang mengalami perubahan, terutama perubahan sikap, motivasi dan hasil belajar siswa dalam memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni Chatarinati. (2004). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Bahri, A. (2015). *Peningkatan kemampuan membaca intensif dengan menggunakan 70 metode sq4r (survey, read, review, recite, reflect) di kelas VIII SMP*. Guppi Samata Gowa. *JURNAL PENDIDIKAN KONFIKS*, 2(1).
- De Porter, Bobi Mark Reordon dan Sarah Singernoure, (2003). *Quantum Learning: mempraktikkan Quantum Learning diruang-ruang Kelas*. Bandung kaifa.
- De Porter, Bobi Mark Reordon dan Sarah Singernoure, (2008). *Quantum teaching: mempraktikkan Quantum teaching diruang-ruang Kelas*. Bandung kaifa.
- Dimiyanti, (2002). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Djamarah. (2003). *Strategi Belajar mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta
- Djibrani, Fahd. (2006). *Revolusi sekolah*. Mizan. Bandung
- Goleman, Daniel. (1995). *Emotional intelligences*. New York: Bantam Books.
- Hamalik Omar, (2001). *Proses belajar mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Haling, Abdul. (2007). *Belajar dan pembelajaran*. Universitas negeri Makassar
- Indrahayu Sri, (2010). *Peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan metode fun learning*. UMM.
- Purwanto, (1990). *Pisikologi pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rasdakarya.
- Risnawati. (2010). *Meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia melalui pendekatan CTL*. UMM.
- Slameto. (1991). *Proses Belajar mengajar dalam sistem kredit semester*. Jakarta: Rineka Cipt.
- Sanjaya, w. (2006). *Pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi, media group*. Jakarta kencana.
- Singer, Blair. (1997). *Pembicara. code of honor, Nevada: Xcel Slameto, 2003. Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudirman, A.M. (2003). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (1996). *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Talib, A. (2016). *Peningkatan kemampuan membuat kalimat tanya melalui games jeopardy siswa kelas v SDN No. 13 Allu kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto*. *JURNAL PENDIDIKAN KONFIKS*, 1(1).
- Walberg, Herberg dan Greenberg, Rebecca. (mei, 1997) "Using the Learning Environmeninventory," *Education Leadership* 54,8:45-46
- Wiryawan. (1990). *Strategi belajar mengajar*. Departemen pendidikan dan kebudayaan. Universitas terbuka Jakarta.