

**PENGARUH METODE *FUN LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
K-POP (Kincir Pop Up) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
MATERI PKN KELAS V DI SD ISLAM NURUL QUR'AN**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

Siti Zubaidah

34301700002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

2022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH METODE *FUN LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *K-POP*
(Kincir Pop Up) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATERI PKN
KELAS V DI SD ISLAM NURUL QUR'AN**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Siti Zubaidah (34301700002)

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I

Dr. M. Afandi, M.Pd, M.H
NIK 211313015

Pembimbing II

Dr. Rida Fironika K.D. M.Pd
NIK 211312012

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Dr. Rida Fironika K.D. M.Pd
NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH METODE *FUN LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *K-POP*
(Kincir Pop Up) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATERI PKN
KELAS V DI SD ISLAM NURUL QUR'AN**

Disusun dan dipersiapkan oleh

Siti Zubaidah
3430170002

Telah dipertahankan didepan Dewan Peguji pada Tanggal 26 Agustus 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ketua Peguji : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd

NIK 211315026

Penguji 1 : Jupriyanto, S.Pd., M.Pd

NIK 211313013

Penguji 2 : Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd.

NIK 211312012

Penguji 3 : Dr. M. Afandi, M.Pd, M.H

NIK 211313015

Semarang, 7 September 2022

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Turahmat, S.Pd., M.Pd.

NIK 211312011

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Zubaidah

NIM : 34301700002

Dengan ini saya nyatakan bahwa Karya Tulis Ilmiah yang berjudul:

PENGARUH METODE *FUN LEARNING* BERBANTUAN MEDIA K-POP (Kincir Pop Up) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD ISLAM NURUL QUR'AN.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah benar hasil karya saya dan penuh kesadaran bahwa saya tidak melakukan plagiasi atau mengambil alih seluruh atau sebagian besar karya tulis orang lain tanpa menyebutkan sumbernya. Jika saya terbukti melakukan tindakan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Semarang, 7 September 2022



Siti Zubaidah

MOTTO

Perjalanan seribu mil dimulai dengan satu langkah.

(Lao Tzu).

“Hiduplah seakan-akan kamu akan mati hari esok dan belajarlh seolah kamu akan hidup selamanya”.

Sesungguhnya Bersama kesukaran itu ada kemudahan, karena itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain) dan kepada Tuhan, berharaplah.

(Q.S Al Insyirah :68)



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Rasa syukur yang tak hentinya terucap, kupersembahkan karya ini kepada Bapak yang sudah di surga, Ibu tersayang, tidak lupa suami tercinta yang tak hentinya melantunkan do'a untuk diri ini.

Dosen pembimbing Dr. M. Afandi, M.Pd, M.H dan Ibu Dr. Rida Fironika K.D. M.Pd yang dengan penuh kesabaran telah membimbing, memberikan ilmu, pengetahuan, masukan, nasehat serta dukungan dalam menyelesaikan karya ini.

Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Kebanggaan penulis

UNISSULA
جامعة سلطان أبجوج الإسلامية

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkah dan rahmatnya yang telah dilimpahkan sehingga penulis bisa menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Metode *Fun Learning* Berbantuan Media K-Pop Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Islam Nurul Qur’an” yang alhamdulillah tepat pada waktunya. Sholawat serta salam tak lupa selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, Serta kepad keluarga dan kerabatnya semoga kita mendapat syafaatnya di yaumul kelak. Aamin ya robbal ‘alamin.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu baik secara moril maupun materiil. Terimakasih penulis ucapkan kepada :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.Hum. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan kebijakan untuk menyelesaikan skripsi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana.
2. Dr. Turahmat, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberi izin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
3. Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. M. Afandi, M.Pd, M.H. selaku dosen pembimbing I.
5. Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II.
6. Bapak/Ibu dosen program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
7. Orangtua, kakak, adek dan keluarga semua yang telah mendukung, memberi semangat dan dorongan serta tak lupa untuk selalu mendo’akan.

8. Suami tersayang Risal Sudirman yang telah mendorong untuk terus semangat mengerjakan skripsi.
9. Bapak Ibu guru SD Islam Nurul Qur'an yang telah bersedia diwawancarai dan memberikan izin untuk penelitian
10. Sahabatku tersayang Siti Lina Indriyah, Nur Ihda Kusumaningrum, Karina Puspa Kusuma, dll yang telah rela menemani dan membantu saya hingga saat ini.
11. Teman-teman satu bimbingan, seperjuangan PGSD 2017 yang telah berjuang bersama dan saling memotivasi sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih ada kekurangan walupun sudah berusaha semaksimal mungkin meyelesaikannya dengan baik. Untuk itu kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk memperbaiki kesalahan dan kekurangan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini memberikan banyak manfaat bagi pembaca dan bisa menginspirasi semua orang.

Semarang, 24 Agustus 2022

Penulis

ABSTRAK

Zubaidah, Siti. 2022. Pengaruh Metode *Fun Learning* Berbantuan Media K-Pop Terhadap minat Belajar Siswa Kelas V SD Islam Nurul Qur'an. Skripsi. Program Studi Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I Dr. M. Afandi, M.Pd, M.H, Pembimbing II Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd.

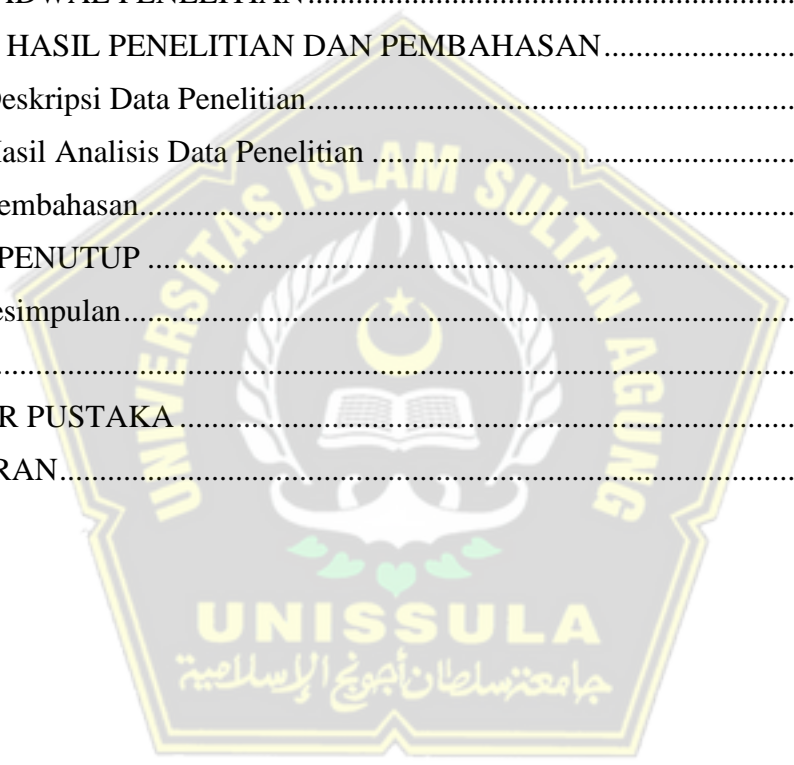
Kata Kunci : Metode pembelajaran *Fun Learning*, Minat Belajar.

Pada penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan atau penerapan metode pembelajaran yang kurang maksimal atau kurang cocok diterapkan pada pelajaran PKn. Sehingga dalam hal tersebut siswa merasa kurang bersemangat, kurang tertarik. Hal tersebut dapat mengakibatkan minat belajar menjadi rendah dan kurang maksimal. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui besar pengaruh metode *fun learning* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Islam Nurul Qur'an. 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 V dan sampelnya adalah kelas V A dan V B yang berjumlah 46 siswa, instrumen angket berjumlah 10 soal. Pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan Uji Paired Sampel T-test menggunakan bantuan SPSS Versi. dengan penelitian ini menghasilkan perbedaan antara minat belajar yang signifikan dengan menggunakan metode *fun learning*. Peneliti menggunakan angket dengan menggunakan skala likert, 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 terhadap minat belajar siswa kelas V SD Islam Nurul Qur'an, dengan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode fun learning terhadap minat belajar sebesar 65,3

DAFTAR ISI

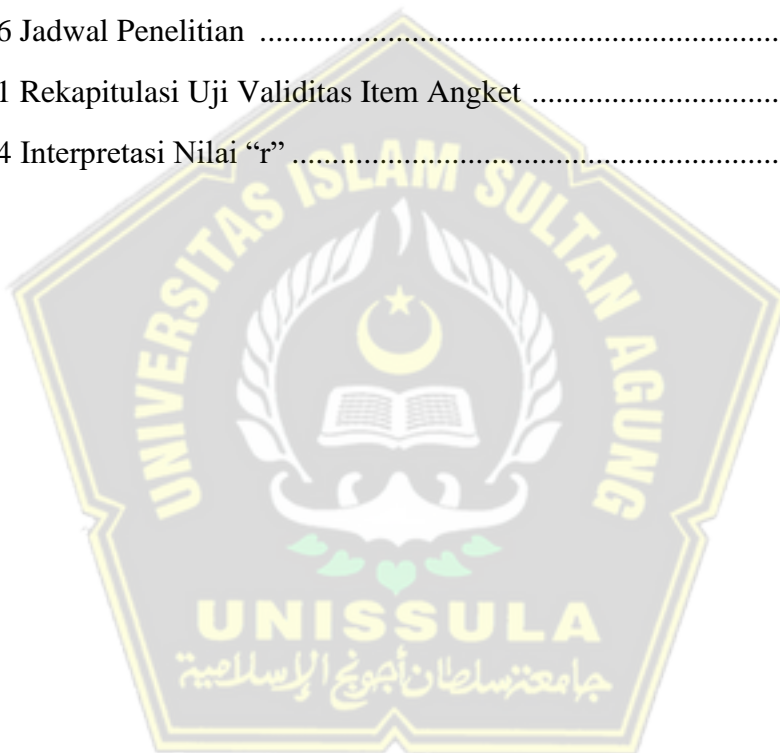
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Metode Pembelajaran <i>Fun Learning</i>	7
B. Media Pembelajaran K-Pop	11
C. Minat Belajar	14
D. Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar	16
1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....	16
2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar	17
3. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	18
E. Penelitian yang Relevan.....	18
G. Hipotesis Penelitian	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. DESAIN PENELITIAN.....	22

B. POPULASI DAN SAMPEL	23
1. Populasi Penelitian	23
2. Sampel Penelitian	23
C. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	25
1. Angket (Kuesioner)	25
2. Dokumentasi	25
D. INSTRUMEN PENELITIAN	26
E. TEKNIK ANALISIS DATA	27
F. JADWAL PENELITIAN	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Deskripsi Data Penelitian	33
B. Hasil Analisis Data Penelitian	34
C. Pembahasan	38
BAB V PENUTUP	40
A. Kesimpulan	40
B. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	44



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas V	23
Tabel 3.2 Alternatif Jawaban Skala Likert	26
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar	27
Tabel 3.4 Kategori Validitas	28
Tabel 3.5 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	29
Tabel 3.6 Jadwal Penelitian	32
Tabel 4.1 Rekapitulasi Uji Validitas Item Angket	35
Tabel 4.4 Interpretasi Nilai “r”	36



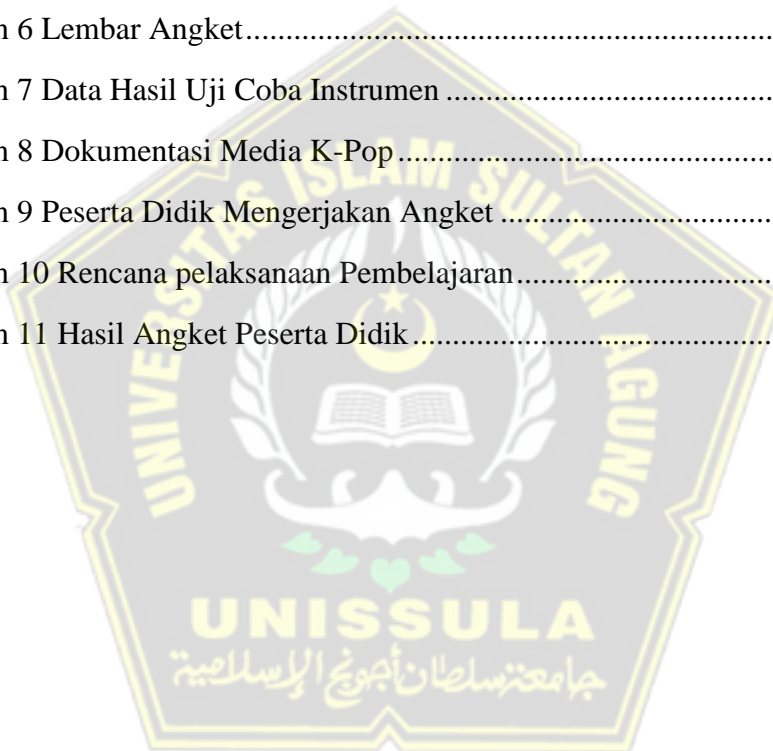
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	20
Gambar 3.1 Skema <i>Nonequivalent Control Grup Design</i>	22
Gambar 4.1 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar	36
Gambar 4.2 Hasil Uji Normalitas	37
Gambar 4.3 Hasil Uji Paired Sample T-test	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	44
Lampiran 2 Surat Keterangan Setelah Penelitian	45
Lampiran 3 Lembar Studi Dokumentasi	46
Lampiran 4 Daftar Sampel.....	47
Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket	48
Lampiran 6 Lembar Angket.....	49
Lampiran 7 Data Hasil Uji Coba Instrumen	53
Lampiran 8 Dokumentasi Media K-Pop.....	54
Lampiran 9 Peserta Didik Mengerjakan Angket	55
Lampiran 10 Rencana pelaksanaan Pembelajaran.....	56
Lampiran 11 Hasil Angket Peserta Didik.....	60



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan program pendidikan sangat ditentukan oleh proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara peserta didik dan guru yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar. Dibutuhkan peran aktif siswa didukung dengan perencanaan yang sistematis dari pendidik, agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif. Hal ini penting, terutama karena dalam setiap pembelajaran, guru memiliki peranan yang sangat sentral, baik sebagai perencana, pelaksana, maupun evaluator pembelajaran, lebih-lebih di sekolah dasar (Jaya, 2017).

Rendahnya proses pembelajaran seperti penggunaan metode yang kurang tepat, kurang menariknya media pembelajaran, kurangnya minat dalam menerima pengajaran, menjadi salah satu permasalahan mutu pendidikan di Indonesia. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki kemauan belajar yang tinggi, baik dalam mata pelajaran yang disukai maupun mata pelajaran yang tidak disukai sekalipun. Pelajaran yang disampaikan oleh guru seringkali siswa tidak mampu memahami dengan baik, banyak siswa yang tidak bersemangat di dalam kelas. Materi yang dilupakan oleh peserta didik adalah salah satu ciri bahwa kegiatan pembelajaran tersebut tidak menarik dan tidak menyenangkan (Syahid, 2019). Untuk itu, diperlukan guru yang profesional, kreatif dan menyenangkan, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang kondusif, dan mampu membelajarkan dengan menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran, suasana belajar mengajar harus dapat diciptakan, sehingga dapat membangkitkan minat siswa agar senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Orang yang memiliki minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar (Achru P, 2019). Artinya siswa akan bersungguh sungguh dalam belajarnya karena adanya minat untuk berkeinginan mengetahui dan memahami sesuatu. Untuk dapat menciptakan suasana belajar mengajar tersebut, seorang guru

harus dapat menggunakan berbagai metode di dalam pengajarannya yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan wawancara penulis dengan guru kelas V yaitu Ibu Nur Latifah, S.Pd di SD Islam Nurul Qur'an, beliau mengatakan bahwa saat pembelajaran berlangsung Ibu Nur Latifah hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja dengan siswa di kelas V, sehingga mengakibatkan siswa yang ada di dalam kelas seringkali merasa jenuh. Seorang guru harus bisa menciptakan sebuah kesan bahwa belajar bagi anak adalah sesuatu yang mengasyikkan karena belajar dengan cara mengasyikkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi yang lebih cepat dengan proses pembelajaran yang ada dengan memilih metode pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan pengamatan yang telah didapatkan di SD Islam Nurul Qur'an melalui proses observasi dan wawancara dengan wali kelas V, permasalahan yang dihadapi adalah Pertama, siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru sehingga berkurangnya minat mereka untuk belajar. Kedua, terbatasnya inovasi-inovasi pembelajaran seperti model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses mengajar tidak sebanding dengan materi pembelajaran yang akan dicapai. Padahal terdapat model pembelajaran yang bervariasi. Kendala yang Ketiga, tidak adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan buku yang sudah disediakan disekolah tanpa adanya media, padahal untuk siswa sekolah dasar masih memerlukan sebuah benda yang konkrit agar membangkitkan minat siswa saat pembelajaran.

Proses Pembelajaran yang inovatif dapat mengadaptasi metode pembelajaran yang menyenangkan (*learning is fun*) karena ini merupakan kunci pembelajaran yang menyenangkan. Metode *Fun Learning* adalah metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran karena dengan suasana yang hangat dan menyenangkan apapun yang kita ajarkan akan mudah diterima dengan senang hati dan ketika sesuatu itu mudah diterima maka anak akan mudah melakukan suatu perubahan (Asmawadi, 2021). Metode *Fun Learning* memberikan pelajaran tentang ilmu pengetahuan kepada siswa disertai dengan game edukasi, suasana yang menggembirakan seperti itu sering disebut dengan istilah "Bermain Sambil Belajar", sehingga siswa selalu merasa nyaman dalam belajar, hal itu sangatlah penting dengan menggunakan metode *fun learning* membuat minat belajar

siswa semakin bertambah ketika siswa merasa enjoy dengan suasana belajar yang menyenangkan.

Proses belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan Minat Belajar anak. Mengapa minat belajar itu penting, karena minat merupakan keinginan atau kemauan yang timbul dari dalam diri anak tanpa adanya unsur paksaan (Asmawadi, 2021). Ketika Minat belajar sudah tumbuh, pasti anak akan senang belajar, senang latihan, sehingga akan terjadi perubahan tingkah laku pada anak, baik dari aspek pengetahuan (kognitif), sikapnya (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).

Dalam pembelajaran yang menyenangkan seorang guru tidak seharusnya membuat anak merasa takut salah dan dihukum, takut ditertawakan oleh teman-temannya, takut dianggap sepele oleh teman dan gurunya. Pendidikan memang seharusnya menyenangkan, tidak lagi menyeramkan. Jika siswa sudah menanamkan hal ini dalam pikirannya, tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggang waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan (Suyatno, 2012).

Keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh media yang digunakan, untuk membantu peserta didik agar lebih berminat dengan pelajaran yang disampaikan, dengan menggunakan media pembelajaran konsep-konsep abstrak yang ada dalam materi pelajaran dapat menjadi lebih nyata sehingga lebih mudah membuat peserta didik paham dengan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan guru untuk mempermudah dalam penyampaian pesan atau materi. Salah satu media belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media pop-up book. Pop-up adalah seni kertas yang dibentuk menarik yang saat dibuka membentuk struktur tiga dimensi dan ketika ditutup membentuk struktur dua dimensi. Media belajar pop-up book dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya (Khoiratun et al., 2014). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi suatu alternatif untuk menghilangkan rasa bosan yang dialami peserta didik saat belajar, selain itu dapat meningkatkan antusias/minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di lapangan, dalam pembelajaran PKn di daerah yang sumber daya manusianya masih kurang, guru mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Peserta didik banyak yang menganggap bahwa mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan pelajaran yang memiliki daya tarik lemah karena membosankan dan cenderung tidak disukai peserta didik karena materi dan metodenya tidak menantang secara intelektual serta peserta didik masih menggunakan kemampuan menghafal, dan masih banyak peserta didik yang belum memahami materi PKn terutama sila-sila pancasila. Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia (Susanto, 2016). Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Alhasil dengan kurang menariknya pembelajaran, maka peserta didik menyatakan tidak senang dengan pelajaran PKn karena terlalu banyak hafalan, temuan di lapangan ketika pembelajaran PKn adalah suasana kelas yang pasif, guru monoton dan menguasai kelas sedangkan peserta didik diam dan mendengarkan penjelasan guru, bahkan tak jarang ditemui peserta didik tidak fokus dan malah asik bercerita dengan temannya. Tidak adanya interaksi aktif antara guru dan peserta didik sampai akhir pembelajaran dimana tak satupun peserta didik yang bertanya atau menjawab pertanyaan guru dengan baik dalam memberikan alasan/argumen. Hal ini mengindikasikan rendahnya minat belajar peserta didik di kelas tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang judul, “Pengaruh Metode *Fun Learning* Berbantuan Media *K-Pop* Terhadap Minat Belajar Siswa Materi PKn Kelas V Di SD Islam Nurul Qur’an.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi di SD Islam Nurul Qur’an pada kelas V Dapat dikemukakan Identifikasi sebagai berikut :

1. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan pengajaran kurang menyenangkan.
2. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada minat belajar siswa, dan penggunaan metode *Fun Learning* (Bermain teka teki dan bernyanyi) dengan bantuan Media K-Pop (Kincir Pop Up) pada mata pelajaran PKn dengan materi Sila-sila Pancasila.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, penulis mengemukakan beberapa rumusan masalah yaitu:

Apakah terdapat perbedaan pengaruh metode *Fun Learning* berbantuan media *K-Pop* terhadap minat belajar siswa materi PKn di kelas eksperimen dan kelas kontrol?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu:

Mengetahui perbedaan pengaruh metode *Fun Learning* berbantuan media *K-Pop* terhadap minat belajar siswa materi PKn di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

F. Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan berguna, antara lain:

1. Bagi peneliti:
 - a. Memberikan sumbangan metode pembelajaran *Fun Learning* terhadap minat belajar siswa.
 - b. Mengetahui bagaimanakah pengaruh metode pembelajaran *Fun Learning* terhadap minat belajar siswa.
2. Bagi siswa:
 - a. Mengenalkan dan melatih siswa belajar pada metode pembelajaran *Fun Learning* terhadap minat belajar siswa.
 - b. Meningkatkan minat dan menumbuhkan rasa suka siswa terhadap mata pelajaran PKn.

3. Bagi Guru:

Menambah pengalaman dalam mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Fun Learning* terhadap minat belajar siswa.

4. Bagi sekolah :

Bagi sekolah dan pendidikan nasional pada umumnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dalam peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran, melalui metode pembelajaran *Fun Learning* terhadap minat belajar siswa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Pembelajaran *Fun Learning*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran diartikan sebagai prinsip-prinsip yang mendasari kegiatan mengarahkan perkembangan seseorang khususnya proses belajar mengajar (Jenal, 2020). Artinya pembelajaran ini telah memiliki langkah-langkah konkret untuk melaksanakannya.

Selain itu metode pembelajaran diartikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya sebagai seorang pengajar dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Bayoe et al., 2019). Alat yang dimiliki/dikuasai oleh pendidik untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik di kelas.

Metode pembelajaran adalah cara, model, atau serangkaian bentuk kegiatan belajar yang diterapkan pendidik kepada anak didiknya guna meningkatkan motivasi belajar si terdidik guna tercapainya tujuan pengajaran (Ahyat, 2017).

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan cara kerja untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar yang diterapkan guru kepada siswanya guna tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai yang diharapkan. Jadi fungsi metode adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan.

Berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar sangat bergantung pada metode mengajar yang digunakan, maka dari itu pendidik diperlukannya pengetahuan tentang metode-metode mengajar agar nantinya metode yang diberikan kepada siswa tepat sasaran

Agar tidak menimbulkan kejenuhan siswa dalam belajar, metode yang bervariasi harus diberikan kepada siswa. Belajar dibuat dengan suasana fun agar mendapat reaksi positif dari siswa, suasana belajar yang diciptakan seperti itu agar selalu membangkitkan minat belajar siswa. Dengan demikian kegiatan belajar akan berjalan dengan baik. Semenarik apapun sebuah metode

yang diberikan jika tidak didukung oleh suasana yang menyenangkan maka akan menyebabkan rasa malas bagi anak diajak belajar.

2. Metode Pembelajaran Fun Learning

Fun memiliki arti menyenangkan, sedangkan *Learning* berarti belajar (pembelajaran). Maka *fun learning* berarti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang mampu menumbuhkan kebermaknaan dan menyenangkan. Metode *Fun Learning* adalah metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran karena dengan suasana yang hangat dan menyenangkan apapun yang kita ajarkan akan mudah diterima dengan senang hati dan ketika sesuatu itu mudah diterima maka anak akan mudah melakukan suatu perubahan (Asmawadi, 2021).

Metode ini cara menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar. Disisi lain kata “mengasikkan” disini berarti bangkitnya minat seorang anak untuk belajar, membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, bukan “mengasikkan” yang berarti suasana ribut. Bahkan menciptakan suasana yang menyenangkan saat proses belajar mengajar akan berdampak bagi siswa untuk lebih siap menerima pelajaran dan bisa mengubah sikap yang negatif, mengurangi rasa bosan yang dilanda siswa saat pembelajaran. *While the learning process is fun, this is closely related to a pleasant learning atmosphere so that students can focus their attention fully on their learning* (Santoso & Saragih, 2021). Jadi maksud pernyataan di atas yaitu proses pembelajaran yang menyenangkan erat kaitannya dengan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada pembelajarannya.

Beberapa metode pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan dengan permainan (*game*) agar siswa tidak merasa jenuh. Bermain merupakan jiwa anak itu sendiri, kegiatan yang dilaksanakan anak dalam bentuk belajar selalu berwujud bermain. Permainan ini dikaitkan dengan materi pelajaran yang diajarkan sehingga siswa tidak bosan, dan secara periodik dievaluasi, sehingga diketahui minat masing-masing siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan (Mulyati, 2019).

Anne Haas Dyson, seorang profesor kurikulum dan pengajaran dari Perguruan Tinggi Pendidikan telah menyebutkan bahwa *“Play is where the literacy and learning begins” because when the students play, they will participate, think, discover the ideas and gain the experiences (Rambli et al., 2013)*. Bermain adalah tempat dimana pembelajaran dimulai, karena ketika siswa bermain, mereka akan berpartisipasi, berpikir, menemukan ide dan mendapatkan pengalaman.

Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan pasti akan menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Jika pembelajaran dikemas dengan ‘fun’ respon siswa akan positif dan membangkitkan minat siswa untuk belajar, sebaliknya jika pembelajaran dikemas dengan pembelajaran yang monoton, pasti siswa akan kehilangan antusias dan kehilangan minat untuk belajar jika pembelajaran yang didapat membuatnya bosan.

Berikut adalah beberapa indikator pembelajaran menyenangkan (Trinova, 2012):

- a. Perhatian penuh/tercurah/terfokus, konsentrasi tinggi, antusias, serius, semangat, menarik minat, lupa waktu.
- b. Berani mencoba/melakukan sesuatu, mempertanyakan sesuatu, tidak merasa takut melakukan sesuatu, bebas mencari obyek.
- c. Ekspresi wajah membahagiakan, bernyanyi, bertepuk tangan, senang, ceria/gembira, terlibat dengan asyik.


Berdasarkan uraian diatas seseorang yang senang dalam belajar akan merasa tidak sedang belajar karena baginya belajar adalah sesuatu yang bukan menjadi beban melainkan sebuah aktivitas sehari-hari yang memberikan pengalaman menyenangkan.

1. Menciptakan *Fun Learning*

Penting bagi guru menciptakan pembelajaran yang aktif agar apa yang disampaikan tidak mudah dilupakan oleh siswa. Salah satu dampak bahwa kegiatan pembelajaran tidak menarik dan tidak menyenangkan adalah siswa akan mudah melupakan materi yang disampaikan oleh guru.

a. Suasana Pembelajaran Yang Menyenangkan

Suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang tercipta di dalam kelas agar dapat membuat siswa melakukan pengalaman, interaksi, komunikasi, dan refleksi. Pendapat dari (Layyinah, 2017) Dalam menciptakan suasana yang mengembangkan inisiatif dan

- 
8. kurang berkualitas.
 9. Mendorong peserta didik untuk tidak takut melakukan kesalahan dan berani menanggung resiko atas semua tindakannya.

b. Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan

Berikut kegiatan apa saja yang harus dilakukan agar pembelajaran menjadi menyenangkan (Syahid, 2019) :

1. Menumbuhkan rasa senang belajar.
2. Memberikan penghargaan atas usaha belajar.
3. Keterlibatan langsung dan membiarkan peserta didik melakukan banyak hal.
4. Mengajak berkarya dan show off hasil karya peserta didik.
5. Luangkan waktu untuk istirahat dan bermain.
6. Membuat ruang kelas yang nyaman.
7. Memilih materi, metode dan media yang menarik.
8. Transparansi penilaian.
9. Menciptakan beberapa kegiatan bersama-sama.

Menciptakan pembelajaran yang *'fun'* akan menghasilkan siswa yang bertanggung jawab akan tujuan belajar, hal ini ditunjang oleh kemampuan seorang guru dalam penyajian materi pelajaran dan pengelolaan kelas agar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan.

2. Langkah-Langkah *Fun Learning*

Berikut adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pengajaran *Fun Learning* (Asmawadi, 2021):

- a. Setiap tatap muka, guru menyampaikan topik-topik pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran
- b. Guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang materi yang dipelajari
- c. Memperlihatkan dan menjelaskan keterkaitan antara konsep metode *Fun Learning* pada pokok bahasan
- d. Sebelum mengakhiri proses pembelajaran, siswa diberi PR pokok bahasan dalam penerapan metode *Fun Learning* untuk dikerjakan di rumah.

Dengan demikian seorang pendidik adalah orang yang bisa membuat semua hal yang sulit menjadi mudah dipahami, yang rumit menjadi mudah dimengerti.

B. Media Pembelajaran K-Pop

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar (Ambarsari & Hartono, 2017). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan mudah dari sumber pesan kepada penerima pesan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan dengan bentuk-bentuk komunikasi baik audio visual maupun tercetak serta peralatannya. Media menjadi salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.

Penggunaan media diharapkan siswa lebih mudah memahami dan mencerna pelajaran yang disampaikan oleh guru. Maka peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan. Dengan demikian kesimpulan

tentang media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media dan alat peraga pada dasarnya sama, perbedaan pada fungsinya. Alat peraga fungsinya semata sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan.

Media pembelajaran mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. *The use of instructional media can arouse students interests and desires in learning* (Devi & Maisaroh, 2017), yang artinya penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Hal ini dikarenakan media dikemas secara menarik untuk memberikan pengalaman baru bagi siswa tanpa mengurangi manfaat dari media tersebut.

2. Ciri ciri Media Pembelajaran

Berikut adalah ciri-ciri media pembelajaran menurut (Hasanudin, 2017):


- a. Identik dengan alat peraga langsung dan tidak langsung
- b. Digunakan dalam proses komunikasi pembelajaran
- c. Merupakan alat yang efektif dalam proses belajar mengajar
- d. Memiliki muatan normative bagi kepentingan pendidikan
- e. Erat kaitannya dengan metode mengajar khusus maupun komponen-komponen system pembelajaran lainnya.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Keanekaragaman media yang masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar media tersebut sesuai dengan pengajaran yang diberikan.

Dari segi sejarah perkembangannya, maka dapat disebutkan dua fungsi media pembelajaran (Wahid, 2018) :

dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, mode, benda sebenarnya dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru bersifat sangat abstrak.



Selain memiliki fungsi, media pembelajaran juga dapat dirasakan berbagai manfaatnya. Fungsi adalah kegunaan dari suatu objek yang dibahas, atau lebih mudahnya fungsi lebih tertuju pada objek bendanya. Sedangkan manfaat adalah kebaikan yang didapat setelah menggunakan sesuatu, dalam hal ini adalah media pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran memiliki manfaat dapat mempermudah guru dalam mengajar, seperti dapat memperjelas penyampaian pesan sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar, dapat mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan minat belajar. Secara umum, manfaat media pembelajaran adalah memperlancar atau mempermudah interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

4. Pengertian Media Pembelajaran Pop Up Book

Media Pembelajaran *Pop-Up* merupakan media pembelajaran tiga dimensi berupa buku dengan gambar timbul ketika dibuka. *Pop-up book media has its charm because this media is a learning medium that can visualize forms created by folding, and moving, and appearing so that it gives an impressive and pleasing impression to students after opening each page* (Safri et al., 2017),

hal itu dapat diartikan bahwa media buku Pop Up memiliki daya tarik tersendiri karena media ini merupakan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan bentuk-bentuk yang dibuat dengan cara melipat, bergerak dan muncul, sehingga memberikan kesan yang mengesankan dan menyenangkan bagi siswa setelah membuka setiap halamannya.

The attractive appearance of the pop-up books can stimulate students' interest to learn (Sari & Ulya, 2017), Tampilan Pop Up Book yang menarik dapat merangsang minat belajar siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Media Pop-Up Book ini dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, Media *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran yang menarik dan variatif dapat membuat anak senang serta percaya diri dalam melakukan kegiatan.

Media Pop-Up Book pada penelitian ini yakni media yang berbentuk buku dilengkapi dengan Kincir yang berdiri tegak yang berisi materi mengenai sila-sila Pancasila Sekolah Dasar kelas V. Media ini bisa dinamakan K-Pop (Kincir Pop Up).

C. Minat Belajar


1. Pengertian Minat Belajar

Minat yaitu rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh, minat itu sendiri suatu yang penting bagi seseorang dalam melakukan kegiatan dengan baik. Minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan (Sirait, 2016).

Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian dan lebih antusias kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menarik perhatian, maka orang itu tidak akan memiliki antusias dan perhatian lebih atas objek tersebut, untuk itu tinggi rendahnya perhatian atau rasa antusias seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut. Seseorang yang belajar dengan penuh minat, ia akan berusaha untuk belajar dengan penuh perhatian dan semangat belajar yang tinggi, serta senantiasa

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian, dalam membangkitkan minat siswa untuk belajar manakala mereka

memotivasi dirinya untuk tertarik pada materi yang dipelajarinya, sehingga prestasi belajar meningkat (Prihatini, 2017).



(psikomotorik) (Asmawadi, 2021). Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena apabila pelajaran yang dipelajar tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Sebaliknya, bahan pelajaran yang diminati siswa, akan lebih mudah dipahami dan disimpan dalam memori siswa. Pelajaran akan berjalan lancar bila ada minat, sebaliknya jika tidak adanya minat anak-anak malas-malasan ketika belajar.

Pilihan yang menyenangkan dalam melakukan kegiatan dapat menyebabkan bangkitnya gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya belajar yang dapat diukur melalui kesukacitaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan (Nesi & Akobiarek, 2018). Dalam hal ini, besar kecilnya minat sangat bergantung pada penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar dirinya. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya. Salah satu faktor utama untuk mencapai sukses dalam

segala bidang, baik berupa kerja, studi, hobi atau aktivitas apapun adalah minat.

1. Fungsi Minat

Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari. Hal ini diterangkan oleh (Sardiman, 2015) yang menyatakan berbagai fungsi minat, sebagai berikut:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.

Fungsi minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan studi adalah:

- a. Minat melahirkan perhatian yang serta merta.
- b. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi.
- c. Minat mencegah gangguan perhatian dari luar.
- d. Minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan.
- e. Minat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri (Gie, 2014)

D. Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan bentuk pendidikan dalam hal penanaman nilai-nilai, norma, wawasan kenegaraan, kesadaran hukum, penghargaan dan persamaan, serta bela negara dalam rangka ketahanan nasional. Landasan dari pendidikan kewarganegaraan itu sendiri adalah dari dasar negara Bangsa Indonesia yaitu Pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945 (Yahzinka, 2019). Hal itu dikarenakan di dalam Pancasila dan UUD 1945 terdapat nilai-nilai luhur yang dijadikan pedoman warga negara dalam menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Jadi, pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan tentang hak dan kewajiban sebagai

warga negara, penghargaan terhadap hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, dan tanggungjawab sosial.

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam menanamkan nilai – nilai ideologi pancasila yang didalamnya terdapat nilai – nilai dasar berperikemanusiaan dan berkepribadian yang tentu menjadi dasar konsep warga global, hal tersebut tentu sebagaimana yang tercantum dalam tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (Hidayat et al., 2020).

Dengan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai diharapkan nantinya akan membentuk sikap/watak ataupun karakter sebagai warga negara yang baik dengan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat yang diselenggarakan selama enam tahun.

Alasan pembelajaran PKn perlu diajarkan kepada anak, sedikitnya ada 3 alasan yang mendasarinya menurut (Susanto, 2016) alasan pembelajaran PKn perlu diajarkan kepada anak yaitu :

- a. PKn secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif dan bertanggungjawab.
- b. PKn secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang memuat dimensi-dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang bersifat konfluens atau saling berpenetrasi dan terintegrasi dalam konteks substansi ide, nilai, konsep, dan moral pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara.

- c. PKN secara programetik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai-nilai dan pengalaman belajar dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntutan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

3. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menanamkan serat memupuk rasa kecintaan terhadap tanah air, dan rasa persatuan dan kesatuan, menanamkan kesadaran untuk menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan di suatu negara, rela berkorban demi negara dan bangsa serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi sekaligus pandangan hidup bangsa (Yahzinka, 2019). Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai dan norma tetap ditanamkan pada peserta didik sejak usia dini karena jika siswa sudah memiliki nilai norma yang baik, maka tujuan untuk mencapai warga Negara yang baik akan mudah terwujudkan.

E. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan pengaruh metode *Fun Learning* terhadap minat siswa yang menginspirasi peneliti untuk melakukan penelitian diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan Nur Fitriana tahun 2016 dari UIN Alauddin Makassar. Penelitian ini berkaitan dengan Pengaruh Penerapan Metode *Fun Learning* Terhadap Minat Belajar Ipa Bagi Siswa Kelas V Di Mi Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Gowa. Hasil evaluasi yang diperoleh dari siklus II ini merupakan kesimpulan yang menggambarkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik kelas V MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Gowa setelah diajar dengan menggunakan metode *fun learning* pada materi tentang fungsi organ tubuh manusia dan hewan dengan persentase ketuntasan pembelajaran peserta didik menjadi 73,91% atau sebanyak 17 peserta didik yang tuntas, hasil tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan, sehingga pelaksanaan tindakan hanya sampai pada siklus II.

Penelitian yang dilakukan Setia ningsih tahun 2011 dari UIN Alauddin Makassar. Penelitian ini berkaitan dengan Penerapan Metode *Fun Learning* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Fisika Siswa Kelas XI Ipa3 Sma N 1 Bissappu Kab. Bantaeng. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan uji t diperoleh nilai sebesar 18,77. Jika dibandingkan dengan nilai t table yang besarnya 2,704 maka dapat dinyatakan bahwa $t_{hitung} > t_{table} = 18,77 > 2,704$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 pada penelitian ini ditolak. Dari hasil ini maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode fun learning dapat meningkatkan minat belajar fisika pada siswa kelas XI 60 IPA3 SMAN 1 Bissappu Kab. Bantaeng, dengan kata lain hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Penelitian tentang pengembangan media pop-up telah dilakukan oleh Marhamah (2015), pada mata pelajaran geografi materi vulkanisme untuk Kelas VII SMP dengan rata-rata respon peserta didik mencapai 82%, dan efektivitas penggunaannya mencapai 97%.

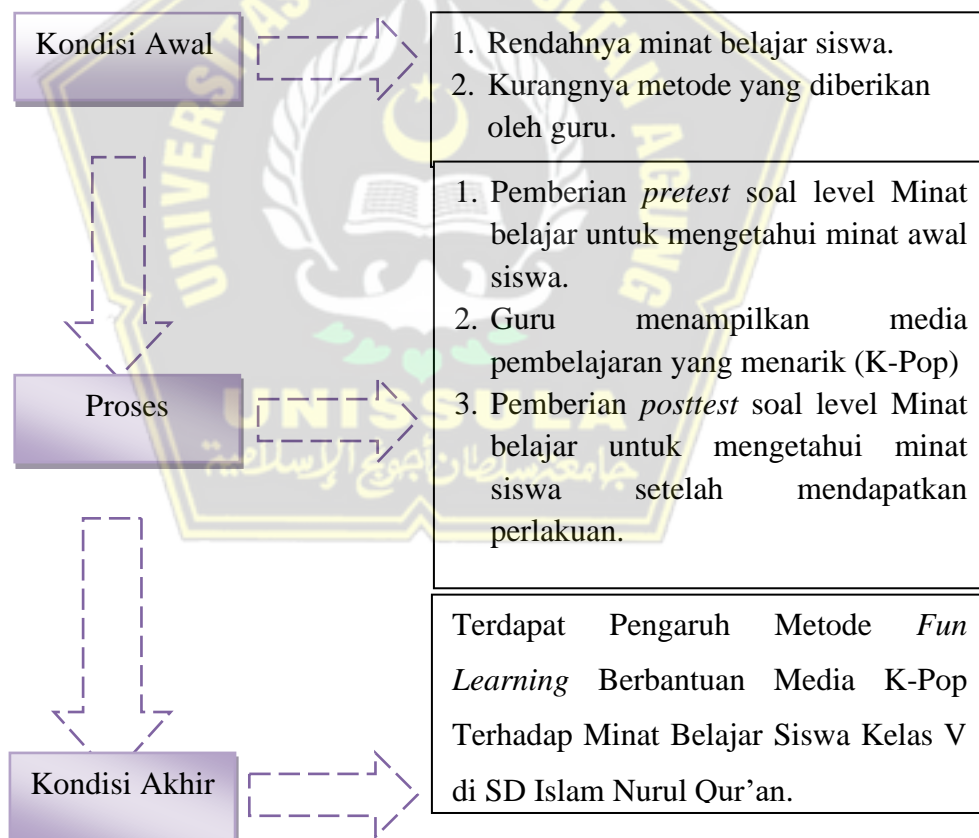
Penelitian yang dilakukan Hijrawati Aswat dan Malfia Arip di SD Negeri 1 Lawela Kabupaten Buton Selatan, dalam proses pembelajaran, media Pop Up Book digunakan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, penggunaan media Pop Up Book pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata siswa 53,9 menjadi 68,3 dengan peningkatan rata-rata 14,4. Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 86,1 dengan peningkatan rata-rata 17,8 dan ketuntasan 88,9%. Nilai tersebut sudah mencapai KKM dan telah mencapai target dimana lebih dari 85% siswa memperoleh nilai >70 . Dengan ini, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media Pop Up Book dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia di kelas V SD Negeri 1 Lawela Kabupaten Buton Selatan.

Dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengaruh metode *Fun Learning* berbantuan media *K-Pop* terhadap minat belajar siswa pada materi sila-sila Pancasila. Adanya kesamaan dalam metode tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mendorong peneliti untuk melakukan penelitian menggunakan metode *Fun Learning* berbantuan media *K-Pop* terhadap minat belajar siswa pada materi sila-sila Pancasila. Karena dari penelitian-penelitian sebelumnya metode

pembelajaran *Fun Learning*, memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa pada kelas V.

F. Kerangka Berfikir

Antusias siswa pada saat pembelajaran bisa dikatakan kurang, hal ini karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Faktor utama karena sering menggunakan metode ceramah yaitu karena tidak adanya media pembelajaran yang mendukung dan pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang menarik perhatian atau minat siswa.. Hal ini mengakibatkan antusias atau minat siswa menjadi menurun. Metode ceramah adalah metode yang membosankan dan menjenuhkan sehingga tidak adanya timbal balik dari seorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dari uraian penjelasan diatas dapat digambarkan skema kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah dan penelitian yang merumuskan hipotesis adalah merupakan penelitian yang memakai pendekatan kuantitatif.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian sebagai berikut:

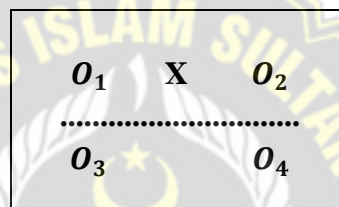


BAB III

METODE PENELITIAN

A. DESAIN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh metode *fun learning* terhadap minat belajar siswa kelas V. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu Quasi Eksperimental Design, Quasi Eksperimental Design ini terdapat pembagian dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok kontrol yang tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015). Untuk lebih jelasnya peneliti menggambarkan skema sebagai berikut:



Gambar 3.1 Nonequivalent Control Grup Design

Keterangan:

- O_1 = Kelompok eksperimen sebelum ada perlakuan
- O_2 = Kelompok eksperimen setelah ada perlakuan dari metode *fun learning*
- X = Perlakuan yang diberikan
- O_3 = Kelompok kontrol sebelum ada perlakuan
- O_4 = Kelompok kontrol yang tidak ada perlakuan (Sugiyono, 2015).

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing kelompok sudah ditentukan. Pertama-tama kedua kelompok diberi perlakuan berupa *pretest*, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tindakan ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada saat diberikan soal *pretest*. Untuk kelompok yang diberi perlakuan disebut dengan kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut dengan kelompok kontrol. Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen yaitu

pembelajaran menggunakan metode *fun learning*, sedangkan untuk kelompok kontrol diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.

B. POPULASI DAN SAMPEL

1. Populasi Penelitian

Populasi yaitu wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek dan objek yang menjadi suatu sasaran dalam penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu, batas populasi harus jelas sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan (Sundayana, 2016). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V tahun ajaran 2021/2022 SD Islam Nurul Qur'an. Adapun jumlah yang menjadi populasi penelitian ini adalah 46 siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas V A dan V B.

Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas V

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	V A	22
2	V B	24
Jumlah		46

2. Sampel Penelitian

Sampel yaitu beberapa bagian dari populasi yang digunakan sebagai subyek atau obyek dalam suatu penelitian. Sampel yaitu bagian dari suatu jumlah atau karakteristik yang dimiliki oleh populasi itu sendiri. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu sendiri (Sugiyono, 2015).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Probability Sampling dengan Simple Random Sampling. Probability Sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur

atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel, sedangkan dikatakan Simple Random Sampling, karena pada dasarnya pada saat pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara random (acak) tanpa memperhatikan strata yang ada didalam pupolasi tersebut (Sugiyono, 2015).

Rumus yang digunakan untuk menentukan besaran sampel dari populasi, adalah dengan menggunakan rumus Slovin sebagai berikut (Sundayana, 2016):

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot \alpha^2}$$

Keterangan:

n = sampel

N = populasi

α = taraf signifikasi

Jumlah sampel yang ditentukan menggunakan rumus Slovin menggunakan taraf kesalahan/taraf signifikasi 5%. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 46 anak. Sampel dapat dihitung dengan ketentuan dibawah ini:

$$\begin{aligned} \text{Kelas VA} &= \frac{22}{1+22 \cdot 0,0025} \\ N &= 22 \\ \alpha &= 0,05 \\ n &= \frac{22}{1+22(0,05)^2} \\ &= 20,85 \\ &\text{dibulatkan menjadi 21} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelas VB} &= \frac{24}{1+24 \cdot 0,0025} \\ N &= 24 \\ \alpha &= 0,05 \\ &= 1,06 \end{aligned}$$

$$n = \frac{24}{1+24(0,05)^2} = 22,64$$

dibulatkan menjadi 23

Maka sampel yang dipilih berjumlah $21 + 23 = 44$ siswa dari jumlah populasi yang ada. Dengan asumsi rincian yang digunakan pada kelas eksperimen 21 siswa dan kelas kontrol 23 siswa.

C. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama yang dilakukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yaitu suatu teknik yang digunakan digunakan seorang peneliti dalam mengumpulkan semua data yang telah diperoleh. Angket dan dokumentasi berperan sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan penjelasannya:

1. Angket (Kuesioner)

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Penulis menyebarkan angket karena dalam penelitian ini penulis ingin memperoleh data mengenai pengaruh metode *fun learning* terhadap minat belajar siswa.

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket tertutup. Angket tertutup adalah suatu pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden dengan jawaban yang telah disediakan dan sifatnya tertutup sehingga responden hanya memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti.

2. Dokumentasi

Pengumpulan data melalui dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, rasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2010). Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai nama dan banyaknya siswa yang akan menjadi sampel dalam penelitian dan hasil pekerjaan siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Dokumentasi juga

digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai aktivitas dalam proses belajar mengajar berupa foto. Gambaran aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung dapat dilihat melalui dokumentasi.

D. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2010). Instrumen penelitian ini dibuat untuk mengungkap data mengenai pengaruh metode *fun learning* terhadap minat belajar siswa.

Dalam penelitian ini, teknik pengukuran data menggunakan skala Likert, Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat atau persepsi seseorang atau sekelompok mengenai fenomena sosial. Skala Likert, menggunakan jawaban alternatif yang telah disediakan oleh peneliti, sehingga responden hanya menjawab dengan cara *checklist* pada jawaban.

Berikut ini tabel alternatif jawaban dan kisi-kisi instrumen angket dari indikator variabel minat belajar siswa.

Tabel 3.2 Alternatif Jawaban Menurut Skala Likert

No.	Alternatif Jawaban	Skor untuk pernyataan	
		Positif	Negatif
1.	Sangat Setuju (SS)	4	1
2.	Setuju (S)	3	2
3.	Tidak setuju (TS)	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Indikator variabel ini dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun pertanyaan atau pernyataan yang akan diberikan kepada responden. Instrumen yang akan disusun dan dilakukan dalam penelitian mengenai Pengaruh metode *fun learning* terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Islam Nurul Qur'an.

Pada instrumen penelitian minat belajar, peneliti menggunakannya berdasarkan dimensi-dimensi minat belajar. Dimensi-dimensi minat belajar ini

diadaptasi dan dikembangkan dari instrumen penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Minat Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah
Minat Belajar	Perasaan Senang	Perasaan senang ketika belajar Antusiasme dalam mengikuti pengajaran di kelas.	1, 2, 3, 4	4
	Perhatian	Perhatian terhadap pelajaran Pandangan terhadap pelajaran	5, 6, 7	3
	Ketertarikan	Ketertarikan terhadap media pembelajaran	8, 9	2
	Keterlibatan	Keterlibatan saat pproses pembelajaran	10	1
Jumlah butir soal				10

E. TEKNIK ANALISIS DATA

Apabila semua data telah terkumpul maka langkah yang ditempuh ialah melakukan analisis data. Sebelumnya harus dilakukan uji coba instrumen. Berikut adalah uji coba yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang baik adalah instrumen yang memenuhi dua persyaratan, yaitu valid dan reliabel. Instrumen yang baik dan dapat dipercaya memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi. Hal tersebut dilakukan dengan harapan soal yang digunakan benar-benar dapat mengukur minat belajar siswa.

a. Uji Validitas

Suatu tes dikatakan valid atau sah apabila suatu tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2010). Validitas merupakan suatu ukuran yang bisa menunjukkan tingkatan antara valid atau sah sesuai instrumen tersebut, dengan kata lain dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Selanjutnya data hasil uji coba, bisa dianalisis dengan cara mengkorelasikan antara item instrumen menggunakan suatu korelasi product momen, sebagai berikut (Sundayana, 2016):

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi

X = Skor item butir soal

Y = Jumlah skor total tiap soal

n = Jumlah Responden

Tabel 3.4 Kategori Validitas

Koefisien Validitas	Interpretasi
$0,08 < r_{xy} \leq 1,00$	Validitas sangat baik (sangat baik)
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Validitas tinggi (baik)
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Validitas sedang (cukup)
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Validitas rendah (kurang)
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Validitas sangat rendah (jelek)

(Arikunto, 2010)

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen merupakan salah satu syarat untuk menguji antara valid atau tidaknya instrumen tersebut (Widoyoko, 2015). Oleh karena itu ketika instrumen yang valid umumnya secara variabel, maka pengujian reliabilitas instrumen harus dilakukan. Uji reliabilitas pada penelitian menggunakan instrumen skor non diskrit dengan pengukuran yang dalam sistem skoringnya bukan 0 dan 1. Rumus Alpha digunakan

sebagai instrumen penskoran non ditrik untuk dianalisis reliabilitas, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum si^2}{st^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

N = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum si^2$ = Jumlah varian butir

st^2 = Varians total

Tabel 3.5 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$\alpha \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi
$\alpha \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
$\alpha \leq 0,60$	Reliabilitas sedang
$\alpha \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$0,00 < \alpha \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dipergunakan untuk menjawab mengenai kenormalan data. Normalitas dari suatu data nantinya akan menjadi suatu pertimbangan dalam memutuskan statistik yang akan digunakan pada analisis berikutnya. Uji yang dilakukan berupa *Lilliefors* dengan taraf signifikan 5%. Ketika melakukan uji normalitas didapatkan data distribusi normal, maka dalam pengujian hipotesis akan digunakan statistic paramtetik. Penelitian ini menggunakan uji Lilliefors dengan ketentuan hipotesis uji berikut:

Ho : data berkontribusi tidak normal

Ha : data berdistribusi normal

Agar lebih mudah untuk menemukan hasilnya, maka menggunakan SPSS. Langkah-langkah dalam melakukan uji normalitas (*Lilliefors*) yaitu sebagai berikut (Sundayana, 2016):

1. Bukalah lembar kerja baru di SPSS
2. Masukkan nilai posttest pada lembar SPSS
3. Pilihlah menu *Analyze, Descriptive Statistics, Explore*.
4. Untuk menguji normalitasnya, maka masukkan variabel data posttest ke kotak *Dependent List*, lalu klik *plots*.
5. Pilih dibagian “Normality plots with test, Continue, klik OK”.
6. Output hasil uji normalitas sebaran data nilai *posttest* akan diperoleh dari pengujian nilai *posttest*.
7. Dari tabel hasil uji normalitas akan diperoleh nilai L_{maks} .
8. Kenormalan kurva bisa dilihat dari kriteria berikut ini:
 - Jika L_{maks} maka data distribusi normal, atau
 - Jika nilai $Sig > \alpha$ maka data berdistribusi normal.

b. Uji hipotesis

Uji hipotesis dapat dilaksanakan setelah semua uji normalitas terpenuhi. Dalam penelitian ini uji hipotesis menggunakan statistik parametris dilakukan untuk data yang berdistribusi normal.

1. Uji Paired Sample t Test

Dalam uji hipotesis dengan uji paired sample t test ini digunakan untuk mengetahui perbandingan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dalam hal ini juga dapat dilihat dari hasil perbedaan pretest posttest, berikut cara pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh metode fun learning terhadap minat belajar siswa

Ha : Terdapat pengaruh metode fun learning terhadap minat belajar siswa

Berikut cara pengujian paired sample t test menggunakan program SPSS (Winarno, 2015):

1. Buat lembar kerja pada SPSS
2. Tekan *Analyze*, lalu klik *Compare Means*, dan pilih *Paired Sample t-test*.
3. Klik pretest dan posttest sebagai Corrent Selection dan masukkan ke kotak Paired Sample t-test.

4. Pilih option guna memilih tingkat kesalahan yaitu 0,05 atau 5% klik continue lalu ok.
5. Didapatkan hasil output hasil pengolahan SPSS.
6. Hasil Paired Sample t-test dapat dilihat dengan kriteria sebagai berikut:
 - H_0 diterima jika lower bernilai negatif upper bernilai positif dan $(2\text{-failed}) > \alpha$
 - H_a diterima jika lower bernilai negatif upper bernilai negatif dan $(2\text{-failed}) < \alpha$

2. Uji Independent Sample t Test

Dalam uji hipotesis dengan uji independent sample t test ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) yang mempunyai rata-rata sama ataupun tidak. Adapun langkah-langkah dalam uji independent sample t test dengan SPSS sebagai berikut (Enterprise, 2018):

1. Masukkan nilai data kelas eksperimen dan kelas kontrol pada satu kolom pada data view. Kelompok tersebut diberi nama "nilai".
2. Buatlah kolom dengan nama "kelas"
3. Pada variabel view kolom value baris kelas masukkan angka 1 nilai pada kelas eksperimen dan angka 2 nilai kelas kontrol. Lalu klik OK.
4. Pilih menu *Analyze*, lalu klik *Compare Means*, dan pilih *independent sample t-test*.
5. Lalu tekan tombol *Define Groups*. Pada Group 1 isi dengan nomor 1 dan Group 2 isi dengan nomor 2, klik continue.
6. Pastikan pada tombol option yaitu memiliki taraf signifikan yang diinginkan dan selanjutnya klik OK yang selanjutnya akan muncul hasilnya.

1.E.1.1.1 JADWAL PENELITIAN

Aktivitas pada penelitian ini secara keseluruhan dimulai dari bulan November 2021 sampai dengan bulan September 2022.

Tabel 3.6 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Kegiatan						
		Nov	Des	Des	Jan	Mar	Agu	Sep
1	Survey awal dan penentuan lokasi penelitian							
2	Penyusunan proposal penelitian							
3	Pengajuan surat izin penelitian							
4	Uji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda							
5	Pengumpulan data							
6	Pengelolaan data							
7	Penyusunan skripsi							
8	Pengumpulan Skripsi							
9	Sidang Skripsi							

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Islam Nurul Qur'an pada semester Genap Tahun ajaran 2021/2022 dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *fun learning* berbantuan media K-Pop terhadap minat belajar siswa kelas V. Penelitian ini yang dimulai dengan mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui masalah apa yang telah terjadi pada proses pembelajaran di kelas. Selanjutnya peneliti melakukan uji validitas yang disebarkan pada peserta didik untuk mendapatkan validitas dan reabilitas dari soal uji coba.

Penelitian ini merupakan metode penelitian dengan bentuk *Quasi Experimental Design* yang digunakan yaitu dengan desain *kelas kontrol* dan *kelas eksperimen*. Penggunaan populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDI Nurul Qur'an. Dengan teknik *Probability Sampling* diperoleh sampel dengan menggunakan dua kelas yang dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket dan dokumentasi. Setelah itu, data yang dihasilkan akan dianalisis dengan menggunakan uji hipotesis yaitu **uji-t**.

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan menggunakan dua kelas dengan perlakuan atau *treatment* metode *fun learning* berbantuan media K-Pop terhadap minat belajar siswa kelas V. Sampel dalam penelitian ini berdasarkan rumus Slovin terdiri dari 44 peserta didik, dengan populasi kelas V jumlahnya yaitu sebesar 44 peserta didik. Pada awalnya peserta didik langsung diberikan *treatment* untuk mengetahui perbedaan yang terjadi pada peserta didik dan diakhir pembelajaran peserta didik diberikan tes latihan setelah diberikan *treatment* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil tes setelah mendapatkan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang berbeda.

Proses penelitian berlangsung sebanyak 2 kali pertemuan yang dilakukan dengan pembahasan materi PKn dengan penggunaan metode *fun learning* berbantuan media K-Pop terhadap minat belajar siswa. Sementara itu karena

penelitian yang dilakukan menggunakan dua kelas dengan menggunakan perbandingan kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka peneliti memberikan pembelajaran dengan *treatment* yang diberikan oleh peneliti hanya di kelas eksperimen. Perlakuan yang diberikan menggunakan metode *fun learning* berbantuan media K-Pop terhadap minat belajar siswa kelas V pada peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui proses pembelajaran yang dapat lebih lengkapnya dapat dilihat dalam Silabus dan RPP pada lampiran.

Setelah penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol ditetapkan, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan kegiatan belajar mengajar, kelas eksperimen menggunakan metode *fun learning* berbantuan media K-Pop, sedangkan untuk kelas control menggunakan metode konvensional. Pada akhir pembelajaran dilakukan tes akhir atau *posttes* untuk mengetahui apakah ada perbedaan minat belajar materi PKn siswa yang signifikan dari kedua kelas setelah mendapatkan pembelajaran materi yang sama, tetapi dengan pembelajaran metode yang

B. berbeda.

Hasil penelitian yang didapatkan menggambarkan penelitian yang telah dilaksanakan, data dari hasil sebuah penelitian yang telah diperoleh selanjutnya akan dianalisis untuk menginterpretasikan data yang sudah terkumpul sekaligus dapat menjawab hipotesis penelitian. Berikut ini merupakan penjelasan dari hasil uji analisis data instrumen tes, data awal dan data akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Analisis Instrumen Test

a. Uji Validasi

Dalam suatu penelitian sangat perlu adanya uji validitas dan reliabilitas. Instrumen atau kuisioner 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. Cara perhitungannya menggunakan korelasi *product moment*, pengujian ini dilakukan dengan cara membandingkan angka F_{hitung} dengan F_{tabel} .

- Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka dapat dikatakan bahwa item kuisioner tersebut valid.

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

Hasil perhitungan validitas minat belajar siswa menunjukkan bahwa terdapat 7 butir pernyataan yang dinyatakan valid, yaitu nomer 1, 2, 4, 5, 7, 9, 10. Terdapat 3 butir pernyataan yang tidak valid, yaitu nomer 3, 6, dan 9. 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.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Uji Validitas Item Angket Minat Belajar

No Angket	Korelasi	Sig (2-tailed)	Keterangan
1	0,332	0,296	VALID
2	0,443	0,296	VALID
3	0,220	0,296	TIDAK VALID
4	0,359	0,296	VALID
5	0,437	0,296	VALID
6	0,057	0,296	TIDAK VALID
7	0,626	0,296	VALID
8	0,223	0,296	TIDAK VALID
9	0,441	0,296	VALID
10	0,359	0,296	VALID

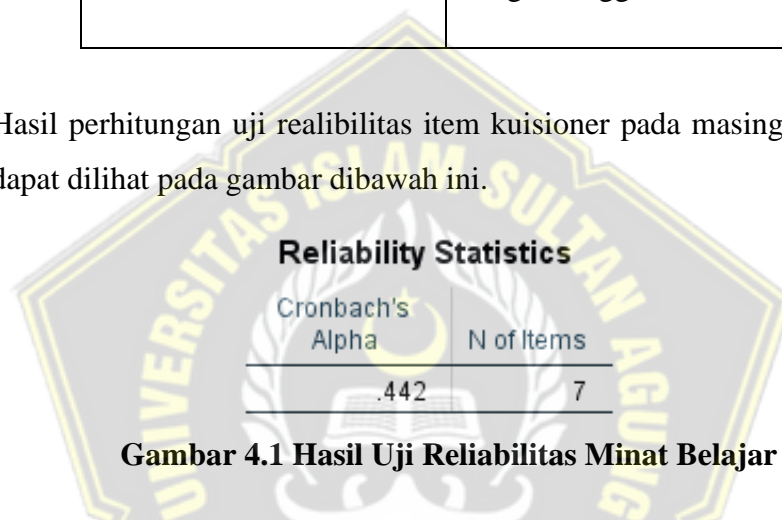
b. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana instrument pernyataan dapat dipercaya. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan perhitungan dari bantuan SPSS. Uji realibiltas 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 4.2 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 realibilitas item kuisioner pada masing-masing variabel dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Cronbach's Alpha	N of Items
.442	7

Gambar 4.1 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar

Adapun untuk menganalisis atau menguji reliabel minat belajar menggunakan cara Alpha Cronbach dengan bantuan program SPSS. 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 dai 0,6 maka instrumen tersebut dapat dikatakan tidak reliabel. Dapat diperoleh kesimpulan dari keterangan gambar di atas bahwa nilai Alpha Cronbach minat belajar sebesar 0,442. Dengan demikian variabel minat belajar dapat disebut **reliabel**. Jadi tingkat reliabilitas instrumen tersebut termasuk kategori Sedang/Cukup.

2. Analisis Data

a. 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*, selanjutnya untuk mengetahui variabel berdistribusi normal atau tidak normal dengan cara membandingkan signifikansi dengan alpha 0,05. Jika signifikansi dari hasil hitung lebih

Gambar 4.2 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	.172	23	.074	.927	23	.096
sesudah	.212	23	.009	.920	23	.066

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan dan memperlihatkan hasil uji normalitas data dari dua kelas yaitu kelas eksperimen (VA) dan kelas kontrol (VB). 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 $0,096 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen (VA) memiliki hasil data yang berdistribusi normal. Sedangkan nilai *sig.* kelas kontrol (VB) ialah $0,066 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol memiliki hasil data yang berdistribusi normal juga.

b. Uji Hipotesis

1. Uji-t (Paired Sample t-test)

Peneliti menggunakan bantuan perhitungan *SPSS* untuk mencari ada tidaknya pengaruh yang signifikan. Hipotesis penelitian ialah sebagai berikut :

H_0 = tidak ada pengaruh minat belajar siswa yang signifikan antara dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dan tanpa metode pembelajaran *fun learning* kelas V SD Islam Nurul Qur'an.

H_1 = terdapat pengaruh minat belajar siswa yang signifikan antara dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* dan tanpa metode pembelajaran *fun learning* kelas V SD Islam Nurul Qur'an.

Gambar 4.3 Hasil Uji-t

(Paired Sample t-test)

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower			
Pair 1	Sebelum - sesudah	-6.73913	2.94213	.61348	-8.01140	-5.46686	-10.985	.000
Pair 2	sesudah - Sebelum	6.73913	2.94213	.61348	5.46686	8.01140	10.985	.000

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 V SD Islam Nurul Qur'an.

C. Pembahasan

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* berbantuan media K-Pop, Perlu diketahui bahwa minat ialah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. 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.

1. Mengakibatkan atau menimbulkan perasaan senang dan kegembiraan
2. Menciptakan menimbulkan perhatian dalam belajar, fokus, konsentrasi
3. Memperkuat ingatan siswa mengenai pelajaran yang diberikan oleh guru
4. Mempersempit rasa bosan siswa terhadap materi pelajaran PKn

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar antara lain :

1. Motivasi ialah dorongan diri baik dari dalam atau luar untuk terus melakukan kegiatan yang ingin dicapainya dengan tujuan tertentu.
2. 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

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 Terhadap Minat Belajar”. Dengan hasil hipotesis diperoleh nilai sig. $0,023 < 0,05$ dan $F_{hitung} 5,427 > F_{tabel} 2,231$.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* Berbantuan media K-Pop dan tanpa metode pembelajaran *fun learning*.
2. Metode pembelajaran *fun learning* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V SD Islam Nurul Qur'an.

B. Saran

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

1. Melihat peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkan metode *fun learning* berbantuan media K-Pop, sekolah dapat mengembangkan metode *fun learning* dengan cara-cara lainnya.
2. Melihat terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* berbantuan media K-Pop 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.
3. 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

- Darmansyah, ST. (2018). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Melalui Optimalisasi Jeda Strategis Dengan Karikatur Humor Dalam Belajar Matematika. *Jurnal Teknodik*, 21(3), 039.
- Ahyat, N. (2017). *EDUSIANA : Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*. 4(1), 24–31.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Asmawadi, A. (2021). *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Vol. 1, No. 1, Tahun 2021 1*. 1(1), 1–10.
- Bayoe, Y. V., Kouwagam, M. L., & Tanyit, P. (2019). Metode Pembelajaran Melalui Film Superbook dan Minat Belajar Firman Tuhan Pada Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Jaffray*, 17(1), 141.
- Enterprise, J. (2018). *Lancar Menggunakan SPSS untuk Pemula*. PT. Elex Media Komputindo.
- Gie, T. L. (2014). *Cara Belajar yang Efisien*. Liberty.
- Hidayat, Heri; Mulyani, Heny; Nurhasanah, S. D. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 35–46.

Jaya, H. N. (2017). KETERAMPILAN DASAR GURU Pendidikan Nasional Guru adalah Menurut Undang-undang. *Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 23–35.

Jenal, U. (2020). *Pendidikan merupakan proses internalisasi Proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh berbagai faktor . Salah kedudukan dan fungsi metode sebagai seseorang*. 1(1), 71–90.

Layyinah, L. (2017). Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran Pai. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 4(1), 1.

Mulyati, M. (2019). Alim | Journal of Islamic Education. *Alim Journal of Islamic*, 1(2), 389–400.

Nesi, M., & Akobiarek, M. (2018). Terhadap Hasil Belajar Ipa Biologi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Jayapura. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 1(1), 80–94.

P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205.

Prihatini, E. (2017). *PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DAN MINAT*. 7(2), 171–

179.

Rambli, D. R. A., Matcha, W., & Sulaiman, S. (2013). Fun learning with AR alphabet book for preschool children. *Procedia Computer Science*, 25, 211–219.

Santoso, I., & Saragih, W. (2021). Implementation of Active, Creative and Fun Learning (PAKEM) and Motivation in Improving Student Learning Outcomes. *Eduvest - Journal Of Universal Studies*, 1(8), 667–675.

Sardiman, A. (2015). *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. CV. Rajawali.

Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. In *Prenadamedia Group*.

Suyatno. (2012). Penggunaan Metode Pembelajaran Yang menyenangkan dan bermotivasi. *Deiksis*, 4(1), 45–58.

Syahid, A. (2019). Gembira bersekolah: memaknai fun learning di sekolah dasar. *Education*, 1(1), 7.

Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215.

Widoyoko, P. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.

Winarno, E. (2015). *Panduan Dasar SPSS*. PT. Elex Media Komputindo.

Yahzinka, E. M. (2019). Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Politik. *Jurnal Kewarganegaraan*, 3(2), 81–86.

Khoiraton, A. Fianto, A.Y.A., & Riqqoh, A.K. (2019). Perancangan Buku Pop Up Museum Sangiran Sebagai Media Pembelajaran Tentang Peninggalan Sejarah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 3(2), 81–86.

Ambarsari, D. W., & Hartono, B. (2017). Pengembangan Media Pop Culture Up Rumah Adat Jawa Untuk Pembelajaran Menyusun Teks Deskripsi Pada Peserta Didik Smp Kelas Vii. *Semantik*. *Semantik*, 6(2), 1–9.

Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(2).

Hasanudin. (2017). *Media Pembelajaran*. CV Budi Utama.

Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.

Safri, M., Sari, S. A., & M. (2017). No Title. *Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05(01), 107–113.

