

**EFEKTIFITAS METODE *FUN LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 LATALI KECAMATAN
PEKUE TENGAH KABUPATEN KOLAKA UTARA SULAWESI TENGGARA**



IAIN PALOPO

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
IAIN PALOPO
2015**

**EFEKTIFITAS METODE *FUN LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 LATALI KECAMATAN
PEKUE TENGAH KABUPATEN KOLAKA UTARA SULAWESI TENGGARA**



IAIN PALOPO

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo

Oleh,

JUHARDI

NIM 10.16.12.0025

Dibimbing oleh:

1. Drs. Hasti, M.A
2. Nursupiamin, S.Pd., M.Si

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
IAIN PALOPO**

2015

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JUHARDI
Nim. : 10.16.12.0025
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi, atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain, yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi, adalah karya saya sendiri, selain kutipan yang di tunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, Februari 2015
Yang membuat pernyataan,

JUHARDI
Nim: 10.16.12.0025

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Berjudul: “Implementasi Pendekatan Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII₄ SMP Negeri 9 Palopo.”

Yang ditulis oleh :

Nama : JUHARDI
NIM : 10.16.12.0025
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Matematika

Disetujui untuk disajikan pada ujian munaqasyah.

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Pembimbing I

Palopo, Desember 2014

Pembimbing II

IAIN PALOPO

Drs. Hasri, M.A
Nip. 19521231 198003 1 036

Nursupiamin., S.Pd.,M.Si
Nip. 19810624 200801 2 008

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Lamp : -

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Palopo

Di

Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan bimbingan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : JUHARDI

Nim : 10.16.12.0025

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul : Implementasi Pendekatan Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII₄ SMP Negeri 9 Palopo.

Menyatakan bahwa skripsi tersebut, sudah layak untuk diujikan.

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Drs. Hasri, M.A

Nip. 19521231 198003 1 036

PRAKATA

□□□□□□ □□□□ □□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt., atas berkat rahmat, taufik, kekuatan, kesehatan dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan meskipun dalam bentuk sangat sederhana. Shalawat serta salam kepada baginda Nabi Muhammad saw., yang telah memberikan teladan bagi kemaslahatan ummat manusia.

Sebagai manusia biasa yang tidak luput dari kekhilafan, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran atau kritikan yang bersifat membangun.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu dengan penuh rasa hormat penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Abdul Pirol, M.Ag selaku Rektor IAIN Palopo beserta para wakil rektor yang telah membina dan mengembangkan Institut Agama Islam dan sebagai tempat menimba ilmu pengetahuan ke depan.
2. Bapak Drs. Nurdin Kaso, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan studi selama mengikuti pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Palopo.
3. Bapak Drs. Nasaruddin, M.Si, selaku Ketua Prodi Pendidikan Matematika beserta para dosen staf di program studi Matematika.

4. Bapak Drs. Hasri, MA. selaku pembimbing I dan Ibu Nursupiamin, S.Pd., M.Si selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukannya selama dalam penyusunan skripsi ini..
5. Bapak Dr. Kaharuddin, M.Pd.I, selaku Penguji 1, beserta Ibu Alia Lestari, S.Si., M.Si., selaku Penguji II, yang telah memberikan kritikan dan masukannya dalam penyelesaian karya sederhana ini.
6. Para bapak dan ibu dosen, serta segenap civitas akademik IAIN Palopo, yang telah mengajar dan membimbing penulis dengan berbagai disiplin ilmu pengetahuan sebagai modal bagi penulis.
7. Kepala perpustakaan IAIN Palopo beserta stafnya, yang telah memberikan peluang untuk keperluan studi kepustakaan dalam penulisan skripsi ini.
8. Ibu Rosita, S.Pd selaku kepala SD Negeri 1 Latali yang telah memberikan izinnya untuk melakukan penelitian.
9. Ibu Anggeriani, S.Pd., SD selaku Guru kelas V SD Negeri 1 Latali dan Siswa-siswi kelas V SD Negeri 1 Latali, yang telah bekerja sama serta membantu penulis dalam meneliti.
10. Mahasiswa mahasiswi Pendidikan Matematika IAIN Palopo angkatan 2010 yang seperjuangan dalam penyelesaian karya sederhana ini.
11. Terkhusus untuk Kedua orangtua tercinta dan saudara-saudaraku yang selama ini tidak bosan-bosannya menghaturkan doa kepada Allah SWT, memberikan bantuan moral dan materil kepada penulis.
Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis bermohon semoga keikhlasan dan bantuan semua pihak, mendapat pahala yang

berlipat ganda dan semoga skripsi ini dapat diterima serta berguna
bagi nusa dan bangsa.
Amin yaa Rabbal Alamin.

Palop

o, Juni 2015

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii

DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A Latar Belakang Masalah.....	1
B Rumusan Masalah.....	7
C Hipotesis Penelitian.....	7
D Tujuan Penelitian.....	7
E Manfaat Penelitian.....	8
F Definisi Operasional Variabel dan Ruang Lingkup Pembahasan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	10
B Hakikat Pembelajaran Matematika.....	12
C Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i>	15
D Kelipatan dan Faktor Persekutuan (KPK dan FPB)	18
E Kerangka Pikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A Jenis Penelitian	24
B Lokasi Penelitian.....	25
C Subyek Penelitian.....	25
D Sumber Data dan Jenis Data.....	26
E Instrumen Penelitian.....	27
F Teknik Pengumpulan Data.....	27
G Teknik Pengolahan dan Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A Gambaran Umum SMP Negeri 9 Palopo.....	40
B Hasil Penelitian.....	47
C Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP.....	63
A Kesimpulan.....	63
B Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	67



DAFTAR TABEL

2.1. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah.....	16
2.2. Penentuan KPK dengan Menggunakan Tabel.....	20
2.3. Penentuan KPK dengan Menggunakan Tabel.....	22
3.1. Kriteria Skor Ketuntasan Belajar Siswa Kelas VII Untuk Mata Pelajaran Matematika.....	30
3.2. Rentang Nilai Kompetensi Pengetahuan.....	30
3.3. Sistem Penilaian Kompetensi Sikap.....	31
3.4. Penilaian Sikap Spiritual.....	32
3.5. Penilaian Sikap Sosial (Indikator Jujur)	33
3.6. Penilaian Sikap Sosial (Indikator Disiplin)	33
3.7. Penilaian Sikap Sosial (Indikator Tanggung Jawab)	34
3.8. Penilaian Sikap Sosial (Indikator Toleransi)	34
3.9. Penilaian Sikap Sosial (Indikator Gotong Rotong)	34
3.10. Penilaian Sikap Sosial (Indikator Santun atau Sopan)	35
3.11. Penilaian Sikap Sosial (Indikator Percaya Diri)	35

4.1. Pimpinan SMP Negeri 9 Palopo.....	43
4.2. Keadaan Guru SMP Negeri 9 Palopo.....	44
4.3. Nama-nama Staf/ Tata Usaha.....	45
4.4. Keadaan Siswa SMP Negeri 9 Palopo.....	45
4.5. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 9 Palopo.....	46
4.6. Statistik Skor Pengetahuan Awal Siswa Kelas VII ₄ SMP Negeri 9 Palopo.....	47
4.7. Statistik Skor Hasil Tes Siklus I Siswa Kelas VII ₄ SMP Negeri 9 Palopo.....	48
4.8. Perolehan Penilaian Aspek Sosial Pada Siklus I.....	50
4.9. Perolehan Penilaian Aspek Spiritual Pada Siklus I.....	51
4.10. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I.....	52
4.11. Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I.....	52
4.12. Statistik Skor Hasil Tes Siklus II Siswa Kelas VII ₄ SMP Negeri 9 Palopo.....	53
4.13. Perolehan Penilaian Aspek Sosial Pada Siklus II.....	55
4.14. Perolehan Penilaian Aspek Spiritual Pada Siklus II.....	56
4.15. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II.....	57
4.16. Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II.....	58

IAIN PALOPO



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Hal
I	Kisi-Kisi Penyusunan Instrumen	69
II	Instrumen Soal Pretes Uji Coba	70
III	Penyelesaian Instrumen Soal Pre-Test Uji Coba	71
IV	Format Validasi Instrument <i>Pre-Tes</i>	80
V	Kesimpulan Validasi Instrument <i>Pre-Tes</i>	84
VI	Soal <i>Pre-Tes</i> Kelas Eksperimen Dan Kontrol	90
VII	Penyelesaian Soal <i>Pre-Tes</i> Eksperimen Dan Kontrol.....	91
VIII	Hasil <i>Pre-Tes</i> Kontrol.....	95
IX	Hasil <i>Pre-Tes</i> Eksperimen.....	96
X	Uji Reliabilitas Tes	
XI	Analisis Data Tahap Awal	100
XII	Instrumen Soal <i>Post-Tes</i> Uji Coba.....	101
XIII	Penyelesaian Instrumen Soal <i>Post -Test</i> Uji Coba.....	102
XIV	Format Validasi Instrument <i>Post -Test</i>	103
XV	Kesimpulan Validasi Instrument <i>Post -Test</i>	104
XVI	Soal <i>Post -Test</i> Kelas Eksperimen Dan Kontrol.....	105
XVII	Penyelesaian Soal <i>Post -Test</i> Eksperimen Dan Kontrol.....	107

XVIII	Hasil <i>Post</i> -Test Kontrol.....	113
XIX	Hasil <i>Post</i> -Test Eksperimen.....	
XX	Uji Reliabilitas Tes	
XXI	Analisis Data Tahap akhir	
XXII	Analisis Statistic SPSS	
XXIII	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	
XXIV	Renana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	
XXV	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	
XXVI	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Kontrol.....	
XXVII	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Eksperimen	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Pohon Faktor 80.....	18
Gambar 2.2	Pohon Faktor 8, 12, dan 30.....	20
Gambar 2.2	Pohon Faktor 4, 8, dan 12.....	22
Gambar 2.4	Kerangka Pikir	23
Gambar 3.1	Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	25

IAIN PALOPO



DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL

Cet.	:	Cetakan
Ed.	:	Edisi
Td.	:	Tidak Diterbitkan
SMP	:	Sekolah Menengah Pertama
n	:	Banyaknya Sampel
\bar{x}	:	Nilai Rata-Rata
x_i	:	Nilai/Skor Mentah
f_i	:	Frekuensi
k	:	Banyaknya Butir Pertanyaan Atau Banyaknya Soal
S^2	:	Varians



S	:	Simpangan Baku
Z	:	Skor Baku
x	:	Nilai Terendah
k	:	Jumlah kelas interval
χ^2	:	Harga Chi-Kuadrat
O_i	:	Frekuensi Hasil Pengamatan
E_i	:	Frekuensi Yang Diharapkan.
μ_1	:	Rata-Rata Data Kelompok Eksperimen
μ_2	:	Rata-Rata Data Kelompok Kontrol
t	:	Uji t
\bar{x}_1	:	Mean Sampel Kelompok Eksperimen
\bar{x}_2	:	Mean Sampel Kelompok Kontrol
S_{gab}	:	Nilai Deviasi Standar Gabungan
S_1	:	Simpangan Baku Eksperimen
S_2	:	Simpangan Baku Kontrol
n_1	:	Banyaknya Sampel Kelompok Eksperimen

n_2 : Banyaknya Sampel Kelompok Kontrol

s_1^2 : Varians Data Sampel Eksperimen

s_2^2 : Varians Data Sampel Kontrol



IAIN PALOPO

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lam : - Palopo, Februari 2015
Hal : Skripsi Juhardi

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Tarbiyah STAIN Palopo

Di-

Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Juhardi
Nim : 10.16.12.0025
Program Studi : Pendidikan Matematika
Jurusan : Tarbiyah
Judul : Efektifitas metode *Fun learning* terhadap hasil belajar
Matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Latali Kecamatan

Pakue Tengah Kabupaten Kolaka Utara

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah, layak diajukan untuk diujikan.

Demikian proses selanjutnya.

Wassalumu 'Alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Drs. Hasri, M.A
NIP : 19521231 198003 1 036

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lam : -

Palopo, Februari 2015

Hal : Skripsi Juahardi

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Tarbiyah STAIN Palopo

Di-

Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Juahardi

Nim : 10.16.12.0025

Program Studi : Pendidikan Matematika

Jurusan : Tarbiyah

Judul : "Efektifitas metode *Fun learning* terhadap hasil belajar

Matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Latali Kecamatan

Pakue Tengah Kabupaten Kolaka Utara"

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah, layak diajukan untuk diujikan.

Demikian untuk proses selanjutnya.

Wassalumu 'Alaikum Wr. Wb.

Pembimbing II

Nursupiamin, S.Pd, M.Si

NIP : 19810624 200801 2 008

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : “Efektifitas metode *Fun learning* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Latali Kecamatan Pakue Tengah Kabupaten Kolaka Utara”

Yang ditulis oleh :
Nama : Juhardi
Nim : 10.16.12.0025
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : Pendidikan Matematika

Disetujui untuk diujikan pada ujian munaqasyah

Demikian untuk diproses selanjutnya.

IAIN PALOPO

Palopo, Februari 2015

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs.Hasri, M.A
NIP : 19521231 198003 1 036

Nursupiamin, S.Pd, M.Si
NIP: 19810624 200801 2 008

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul **"Efektivitas Metode *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Latali Kecamatan Pakue Tengah Kabupaten Kolaka Utara"**, yang ditulis oleh Juhardi, Nomor Induk Mahasiswa (NIM): 10.16.12.0025, mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo yang dimunaqasyahkan pada hari Jumat, 06 Februari 2015 M., bertepatan dengan tanggal 16 Rabiul Akhir 1436 H, telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

TIM PENGUJI

- | | | |
|------------------------------|-------------------|---------|
| 1. Dr. Abdul Pirol M.Ag | Ketua Sidang | (.....) |
| 2. Dr. Rustan S., M.Hum. | Sekretaris Sidang | (.....) |
| 3. Dr. Kaharuddin, M.Pd.I. | Penguji I | (.....) |
| 4. Alia Lestari, S.Si., M.Si | Penguji II | (.....) |
| 5. Drs. Hasri, MA. | Pembimbing I | (.....) |
| 6. Nursupiamin, S.Pd., M.Si | Pembimbing II | (.....) |

Rektor IAIN Palopo

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr.Abdul Pirol., M.Ag.

Drs. Nurdin K, M.Pd

NIP. 19691104 199403 1 004

NIP. 19681231 199903 1 014



IAIN PALOPO

DAFTAR ISI

Hal.

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Hipotesis.....	4
D. Defenisi Operasional Variabel dan Ruang Lingkup Pembahasan....	4
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
B. Hakikat Belajar Matematika.....	10
C. Efektifitas Pembelajaran.....	13
D. Metode Fun Learning.....	14
E. Hasil Belajar Matematika.....	17
F. Pengukuran	22
G. Kerangka Pikir	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	28
B. Lokasi Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel.....	29
D. Sumber Data.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sekilas tentang SDN 1 Latali Kec. Pakue tengah Kab. Kolaka Utara	
.....	39
1. Sejarah Berdirinya.....	39
2. Keadaan Guru dan Siswa.....	40
3. Sarana dan Prasarana.....	42
B. Hasil Penelitian.....	43
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	52

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel. 3.1 Desain penelitian.....	28
Tabel. 3.1 Interpretasi Reabilitas.....	36
Tabel. 3.2 Interpretasi Kategori Hasil Belajar.....	38
Tabel. 3.3 Interpretasi Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	38
Tabel. 4.1 Nama-nama Guru SD Negeri 1 Latali Tahun 2014.....	40
Tabel. 4.2 Daftar Peserta Didik SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara.....	41
Tabel. 4.3 Sarana dan Prasarana SD Negeri 1 Latali.....	42
Tabel. 4.4 Hasil Validitas Isi Pre Test.....	43
Tabel. 4.5 Hasil Validitas Isi Post Test.....	44
Tabel. 4.6 Deskripsi Perolehan Skor Pre Test.....	46
Tabel. 4.7 Pengkategorian Perolehan Pre-Test.....	46
Tabel. 4.8 Pencapaian Ketuntasan Hasil Belajar Matematika.....	48
Tabel. 4.9 Deskripsi Perolehan Skor Post-Test.....	48
Tabel. 4.10 Pengkategorian Perolehan Post-Test.....	49
Tabel. 4.11 Pencapaian Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Berdasarkan <i>Post-Test</i>	50
Tabel. 4.12 Perolehan Aktivitas Guru Menggunakan Metode <i>Fun Learning</i>	51

Tabel.4.13 Perolehan Aktivitas Guru menggunakan Metode *Fun learning*..... 54



IAIN PALOPO

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 2.1 Perbedaan Belajar Menyenangkan dan menegangkan
.....16

Gambar. 2.2 Jam.....

Gambar. 2.3 Jam Menunjukkan Pukul 05.05.....

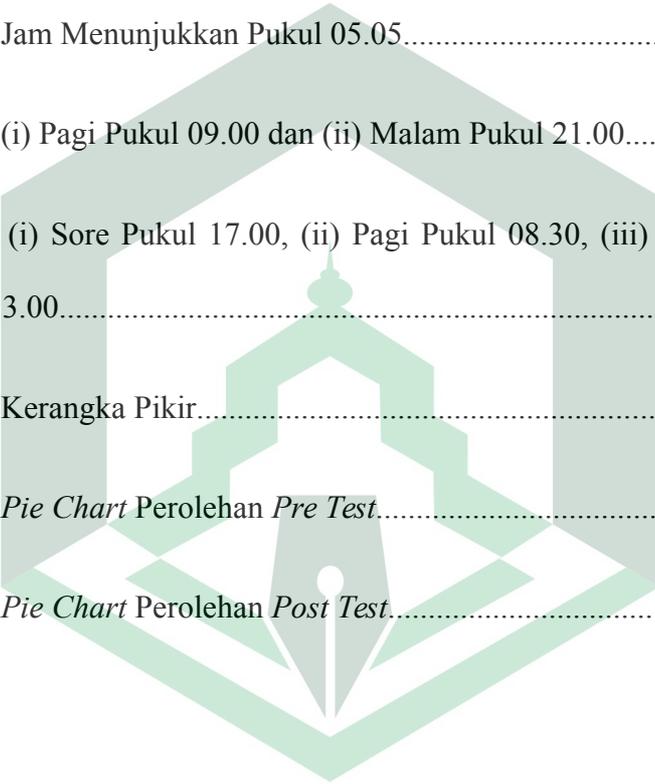
Gambar. 2.4 (i) Pagi Pukul 09.00 dan (ii) Malam Pukul 21.00.....

Gambar. 2.5 (i) Sore Pukul 17.00, (ii) Pagi Pukul 08.30, (iii) Siang Pukul
13.00.....

Gambar. 2.6 Kerangka Pikir.....

Gambar. 4.1 *Pie Chart* Perolehan *Pre Test*.....

Gambar. 4.2 *Pie Chart* Perolehan *Post Test*.....



IAIN PALOPO

ABSTRAK

Juhardi. 2015. Efektivitas Metode *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Latali Kecamatan Pakue Tengah Kabupaten Kolaka Utara Sulawesi Tenggara.

Kata Kunci: Metode *Fun Learning*, Hasil Belajar Matematika

Skripsi ini membahas tentang (1) Bagaimana gambaran hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara sebelum penerapan metode *fun learning*? (2) Bagaimana gambaran hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara setelah penerapan metode *fun learning*?. (3) Apakah metode *fun learning* efektif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara?

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Populasi sekaligus menjadi sampel dalam penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas V SD Negeri Latali tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri satu kelas yaitu sebanyak 30 orang. Data untuk hasil pengamatan aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh dari hasil tes awal (*pre-tes*) dan hasil belajar peserta didik setelah perlakuan diperoleh dari hasil tes akhir (*post-tes*) dengan jenis data kuantitatif. Selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara sebelum penerapan metode *fun learning* (*pre-tes*) memiliki rata-rata sebesar 52,36 dalam hal ini berada dalam kategori kurang. Dengan frekuensi peserta didik yang tuntas sebanyak 3 peserta didik dengan persentase 3% dan frekuensi peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 27 peserta didik dengan persentase 97%. Sedangkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara sesudah penerapan metode *fun learning* (*post-test*) memiliki rata-rata sebesar 72,43 dalam hal ini berada dalam kategori baik. Dengan frekuensi peserta didik yang tuntas sebanyak 26 peserta didik dengan 86% dan frekuensi peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 4 orang dengan persentase 14%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka utara sebelum penerapan metode *fun learning* dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali kolaka Utara setelah penerapan metode *fun learning*. perbedaan tersebut ditunjukkan melalui hasil observasi baik melalui aktivitas peserta didik maupun aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menerapkan metode *fun learning*.



IAIN PALOPO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai tujuan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan bangsa. Dengan landasan pemikiran tersebut, pendidikan nasional disusun sebagai usaha untuk memungkinkan bangsa Indonesia mempertahankan kelangsungan hidupnya dan mengembangkan diri secara terus-menerus demi satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan harus dipersiapkan sedemikian rupa sehingga mampu menjawab segala kebutuhan permasalahan dan tantangan hidup. Program pendidikan yang disajikan harus berwawasan luas dan relevan.

Pemerintah telah berupaya memajukan bangsa Indonesia melalui pembangunan di berbagai sektor. Salah satu sektor pembangunan yang dimaksud adalah pada sektor pendidikan. John Dewey (dalam Hasbullah) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia”.¹

Prioritas atau titik berat pembangunan di bidang pendidikan ini terutama

¹ Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Cet. III; Jakarta: Raja Grafindo, 2003), h.2.

mengacu pada penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Kenyataan menunjukkan sudah banyak hal yang bersifat rahasia secara alamiah dapat diketahui oleh iptek yang telah mengalami kemajuan. Belajar merupakan tuntutan yang harus dilaksanakan agar dapat lebih memahami kehidupan. Belajar dianggap sebagai kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap pendidikan.² Perubahan dan kemampuan untuk berubah merupakan batasan dan makna yang terkandung dalam belajar. Manusia mampu berubah disebabkan karena adanya suatu keinginan untuk belajar sehingga dapat berkembang, dan terbebas dari sifat ketidaktahuan akan sesuatu. Sebagaimana Allah swt berfirman dalam Q.S Al Rad /13 : 11 berikut ;

﴿ مَا يَكْفُرُ لَكُمْ وَالَّذِينَ هُمْ أَقْرَبُ إِلَيْكُمْ مِنْهُ إِلَّا هُمْ يَعْزُبُونَ عَنْ رَحْمَةِ اللَّهِ وَالْحَمْدِ لَهُمْ أَصْحَابُ الْعَرْشِ الْعَظِيمِ ۗ﴾

Terjemahnya:

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”³

Dalam bidang pendidikan, peranan matematika dalam menunjang keberhasilan pembangunan sangat besar, karena pendidikan matematika tidak hanya memungkinkan seseorang dapat menggunakan matematika dalam berbagai

² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 63.

³Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Bandung: Diponegoro, 2008), h.543.

aspek kehidupan sehari-hari, tetapi juga menumbuhkan kemampuan yang dapat digunakan di masa yang akan datang.

Belajar matematika adalah suatu bentuk belajar yang dilakukan secara kontinyu dengan penuh kesadaran dan terencana yang dalam pelaksanaannya membutuhkan proses yang aktif dari individu dalam memperoleh pengalaman maupun pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku yang ditandai dengan pemahaman konsep-konsep dasar matematika yang akan mengantar individu ke arah berfikir secara matematika berdasarkan aturan yang logis dan sistematis.⁴

Pada dasarnya, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang cocok dengan suasana yang terjadi dari siswa. Jika siswa tidak senang, pasti mereka tidak memperhatikan dan berakibat siswa akan jenuh dan masa bodoh terhadap materi yang diajarkan. Untuk menangani hal tersebut, diperlukan usaha yang kreatif dari guru dalam pembelajaran. Jika mengaitkannya dengan hasil observasi pada siswa SD Negeri Latali Kecamatan Pakue Tengah Kabupaten Kolaka Utara diperoleh informasi dari siswa melalui wawancara lepas bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap susah dan sangat sulit dipahami di kalangan siswa. Oleh karena itu, untuk mengubah pandangan siswa terhadap mata pelajaran matematika diperlukan upaya

⁴Sujono, *Pengajaran Matematika Untuk Sekolah Menengah*, (Jakarta : Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan Jakarta, 2003), h.2.

mengajak siswa untuk lebih senang untuk belajar serta tidak menjadikan suatu beban. Salah satunya dengan menggunakan metode-metode mengajar yang menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang judul “efektifitas metode *fun learning* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah-masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara sebelum penerapan metode *fun learning*?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara setelah penerapan metode *fun learning*?
3. Apakah metode *fun learning* efektif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara?

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁵ Berdasar rumusan masalah di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah “Penerapan metode *fun learning* efektif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara”.

D. Definisi Operasional Variabel dan Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memudahkan dan memberikan arah yang jelas dalam melakukan penelitian ini, maka berikut ini diuraikan definisi operasional dari setiap variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Efektifitas

Keefektifan adalah keadaan berpengaruh, keberhasilan terhadap suatu tindakan.⁶ Berdasarkan definisi tersebut, maka yang dimaksud dengan keefektifan adalah dapat membawa hasil atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Efektifitas perangkat pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah apabila dengan adanya penerapan metode *fun learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang diukur melalui hasil *pre-tes* dan *post-tes*. Selain itu efektifitas metode *fun learning* dapat diukur melalui peningkatan aktivitas guru dan siswa.

⁵ Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 96.

⁶ Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *KBBI*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1992), h. 286

2. *Fun Learning*

Fun learning yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu metode mengajar yang menyenangkan, dimana sistem belajar mengajar di selingi dengan permainan sehingga siswa akan senang, tidak jenuh, dan siswa akan aktif dalam proses belajar mengajar. Sehingga pembelajaran yang menyenangkan akan menghasilkan siswa yang riang penuh tanggung jawab dalam mencapai tujuan belajar yang optimal. Pada *fun learning*, guru menyampaikan materi disertai dengan bermain. Sehingga siswa lebih antusias menerima pelajaran.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah keinginan atau kemauan serta kecenderungan untuk dapat tertarik atau terdorong untuk memperhatikan sesuatu kegiatan dalam proses belajar mengajar yang lahir dari dalam diri tanpa ada paksaan dari siapa saja. Hasil belajar matematika yang dimaksud dalam penelitian ini yakni nilai *pre test* dan *post-test* yang merupakan hasil belajar bidang studi matematika pada peserta didik kelas V SDN 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara setelah diterapkannya metode pembelajaran *fun learning*.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara sebelum penerapan metode *fun learning*.

2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara setelah penerapan metode *fun learning*.
3. Untuk mengetahui apakah penerapan metode *fun learning* efektif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara..

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak, terutama pihak-pihak yang secara langsung berkontribusi. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap ilmu pendidikan pada umumnya dan dan khususnya untuk pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu acuan penelitian tindakan kelas selanjutnya.

2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberi semangat siswa serta dapat memperdayakan siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar khususnya untuk matematika.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memperdayakan guru dalam pembelajaran matematika menggunakan metode pembelajaran *fun learning*.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti ketika menjadi seorang pendidik dengan menerapkan metode metode pembelajaran *fun learning* ketika matematika di kelas.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dan dasar pemikiran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang nantinya juga akan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menggunakan metode metode pembelajaran *fun learning*.

G. Garis-garis Besar Isi Skripsi

Pada dasarnya skripsi ini memuat pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, serta penutup.

Dalam pendahuluan membahas tentang hal-hal yang melatar belakangi masalah-masalah yang muncul dan akan diteliti, rumusan masalah, hipotesis, definisi operasional penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

Pada bagian tinjauan pustaka membahas teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian, diantaranya teori tentang *fun learning* dan hasil belajar matematika serta kerangka pikir dalam penelitian ini.

Pada metode penelitian berisikan uraian metode-metode yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari pendekatan penelitian, jenis penelitian, lokasi

penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Sedangkan pada bab hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan tentang analisis hasil-hasil penelitian dan diuraikan dalam bentuk pembahasan yang disesuaikan dengan teori yang berkaitan.

Pada bab terakhir yaitu penutup membahas kesimpulan dari penelitian dan mencakup saran-saran yang ditunjukkan untuk pengembangan skripsi.



IAIN PALOPO

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang membahas tentang *fun learning* dan hasil belajar matematika.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhaemin, mahasiswa S1 Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah pada tahun 2011 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar Matematika (Studi Eksperimen di MI Nurul Hidayah Pamulang). Dalam penelitian ini Muhaemin menarik kesimpulan bahwa berdasarkan hasil analisis data penelitian mengenai pengaruh penggunaan metode “*Fun Teaching*” terhadap hasil belajar matematika siswa, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diberi metode “*Fun Teaching*” secara signifikan lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan metode konvensional. Metode “*Fun Teaching*” dalam pembelajaran

matematika berpengaruh nyata terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil ini dapat dilihat perbedaan dari hasil pengujian yang signifikan.¹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tania Priscila, mahasiswa S1 Program Diploma III Bahasa China Fakultas Sastra Dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret surakarta pada tahun 2013 dengan judul *Penggunaan Metode Fun Learning (Flash Card, Permainan, Dan Bernyanyi) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Di SDK Pelita Nusantara Kasih Surakarta*. Dalam penelitian ini Tania Priscila menarik kesimpulan berdasarkan hasil laporan penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *fun learning* dapat meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Mandarin di SDK Pelita Nusantara Kasih.²

Berdasarkan kedua hasil penelitian di atas terlihat adanya perbedaan dan kesamaan. Perbedaan tersebut terletak pada pembatasan metode *fun teaching* dan lokasi penelitian untuk penelitian yang pertama. Sedangkan pada penelitian kedua terletak pada mata pelajaran diterapkannya *fun learning*, jenis penelitian dan lokasi penelitian yang tentunya akan memberikan hasil yang berbeda secara kuantitatif. Meskipun nantinya terdapat kesamaan yang berupa kutipan atau pendapat-pendapat yang berkaitan dengan *fun learning*.

¹ Muhaemin. *Pengaruh Penggunaan Metode Fun Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika (Studi Eksperimen di MI Nurul Hidayah Pamulang)*”, Skripsi, (Jakarta : Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2011), h.60.td.

² Tania Priscila, *Penggunaan Metode Fun Learning (Flash Card, Permainan, Dan Bernyanyi) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Di SDK Pelita Nusantara Kasih Surakarta.*, Skripsi, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2013), h.viii.td.

B. Hakikat Belajar Matematika

Kata “matematika” berasal dari kata *mathema* dalam bahasa Yunani yang diartikan sebagai “sains, ilmu pengetahuan, atau belajar”, juga *mathematikos* yang diartikan sebagai “suka belajar”. Jika menilik artinya secara harfiah, sebenarnya tidak ada alasan bagi orang untuk tidak suka atau takut dengan matematika. Karena kalau orang tidak suka matematika itu berarti orang itu tidak suka belajar. Kalau orang selama ini masih menganggap matematika itu sulit, mungkin sebenarnya orang itu belum mengenal apa itu matematika.³

Matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran. Untuk lebih jelasnya, berikut diberikan beberapa definisi matematika menurut para ahli yang dikutip Maman Abdurahman:

1. James dalam kamus matematikanya menyatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan besaran, dan konsep-konsep berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi kedalam tiga bidang, yaitu Aljabar, Analisis, dan Geometri.
2. Johnson dan Rising menyatakan bahwa matematika adalah pola berpikir atau matematika adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, dan akurat.

³ H. Sriyanto, *Strategi Sukses Menguasai Matematika* (Cet. 1; Yogyakarta: Indonesia Cerdas, 2007), h. 12.

3. Sedangkan menurut Reys, matematika adalah telaahan tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa, dan suatu alat.⁴

Belajar matematika tidak terlepas dari permainan angka-angka serta cara mengoperasikannya. Tetapi juga matematika berkenan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungan secara logis, sehingga matematika itu berkaitan dengan konsep-konsep yang abstrak yang diberi simbol-simbol. Simbolisasi ini berfungsi sebagai komunikasi yang dapat memberikan keterangan untuk membentuk suatu konsep baru. Adapun hakikat belajar yaitu suatu proses perubahan yang terus menerus pada diri manusia, karena usaha untuk mencapai kehidupan atas bimbingan bintang cita-citanya dan sesuai dengan cita-cita dan falsafah hidupnya.⁵ Dalam kamus besar bahasa Indonesia, pengertian matematika adalah "ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan".⁶

Menurut Russefendi (dalam Herman), matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak

IAIN PALOPO

⁴ Maman Abdurahman. *Matematika SMK: Bisnis Dan Manajemen Tingkat 1*. (cet. 1: Bandung: ARMICO, 2000), h. 11

⁵ Agoes Soejanto, *Bimbingan Kearah Belajar Yang Sukses*, (cet. IV ; Jakarta :Rineka Cipta, 1995), h. 12

⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar bahasa Indonesia*, (Cet. III; Jakarta: Balai Pustaka, 2007).

didefinisikan keunsur yang didefinisikan, ke postulat dan akhirnya ke dalil.⁷ Sedangkan menurut Soedjadi (dalam Herman), hakikat matematika yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.⁸

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan angka-angka serta angka, simbol, dan kebenarannya dikembangkan berdasarkan logika dengan menggunakan pembuktian deduktif (umum) dan memiliki objek tujuan abstrak.\

C. Efektifitas Pembelajaran

Berbicara tentang efektifitas pembelajaran tidak akan lepas dari hasil atau prestasi belajar yang telah dicapai oleh peserta didik. Efektifitas proses pembelajaran dapat dilihat pada sejauh mana proses belajar mengajar itu berlangsung, yang didalamnya terdapat interaksi antara guru dan peserta didik.

Slavin (dalam Makmur) menyatakan bahwa efektifitas pembelajaran terdiri dari empat indikator, yaitu kualitas pembelajaran, (*quality of instruksion*), tingkat pembelajaran (*appropriate levels of instruksion*), insentif (*incentive*), dan waktu (*time*). Keempat indikator tersebut diuraikan sebagai berikut

1. Kualitas pembelajaran yaitu banyaknya informasi atau keterampilan yang disajikan sehingga peserta didik dapat mempelajarinya dengan mudah, atau makin kecil tingkat kesalahan yang dilakukan. Semakin sedikit kesalahan yang dilakukan berarti makin efektif pembelajaran. Penentuan tingkat efektifitas pembelajaran tergantung pada penguasaan tujuan pembelajaran tertentu. Pencapaian tingkat penguasaan tujuan pembelajaran biasanya disebut ketuntasan belajar.

⁷ Herman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Cet. II; Bandung: Remaja Rodaskarya, 2008), h. 1.

⁸ *Ibid.*

2. Kesesuaian tingkat pembelajaran adalah sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan peserta didik (mempunyai keterampilan dan pengetahuan) untuk mempelajari materi baru. Dengan kata lain, materi pembelajaran yang diberikan tidak selalu sulit atau tidak terlalu mudah
3. Insentif yaitu seberapa besar usaha guru memotifasi peserta didik untuk mengerjakan tugas belajar dan materi pembelajaran yang diberikan. Semakin besar motivasi yang diberikan guru kepada peserta didik maka keaktifan peserta didik akan semakin besar pelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan. jadi dibutuhkan keterampilan seseorang guru dalam mengatur waktu dalam pembelajaran.⁹

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pencapaian efektifitas pembelajaran ditentukan berdasarkan ketuntasan belajar peserta didik, kemampuan guru mengelola pembelajaran, aktivitas peserta didik, serta rata-rata hasil belajar yang diberikan dengan menggunakan *post-tes*.

D. Metode Fun learning

Metode *fun learning* adalah metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran karena dengan suasana hangat dan menyenangkan apapun yang kita ajarkan akan mudah diterima maka anak akan mudah melakukan suatu perubahan.¹⁰ Seorang guru atau ustadz dikatakan profesional salah satu cirinya adalah kalau ia pandai dalam mengelola kelas atau pandai mengajar, tidak membosankan, ia pandai membuka

9 Makmur, *Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Kompetensi Dasar Persegi Dan Persegi Panjang Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pomala*, Skripsi, (Kolaka: USN, 2011), h.55,t.d.

10Anonim, *Metode fun learning dalam pembelajaran tematik kelas 1 sd*.
http://gurau.org/guruberbagi/metode_fun_learning_dalam_pembelajaran_tematik_kelas_1_sd/. Diakses tanggal 2 april 2014.

kelas, pandai menyampaikan materi dan pandai menutup pelajaran, anak-anaknya suka belajar bersamanya.

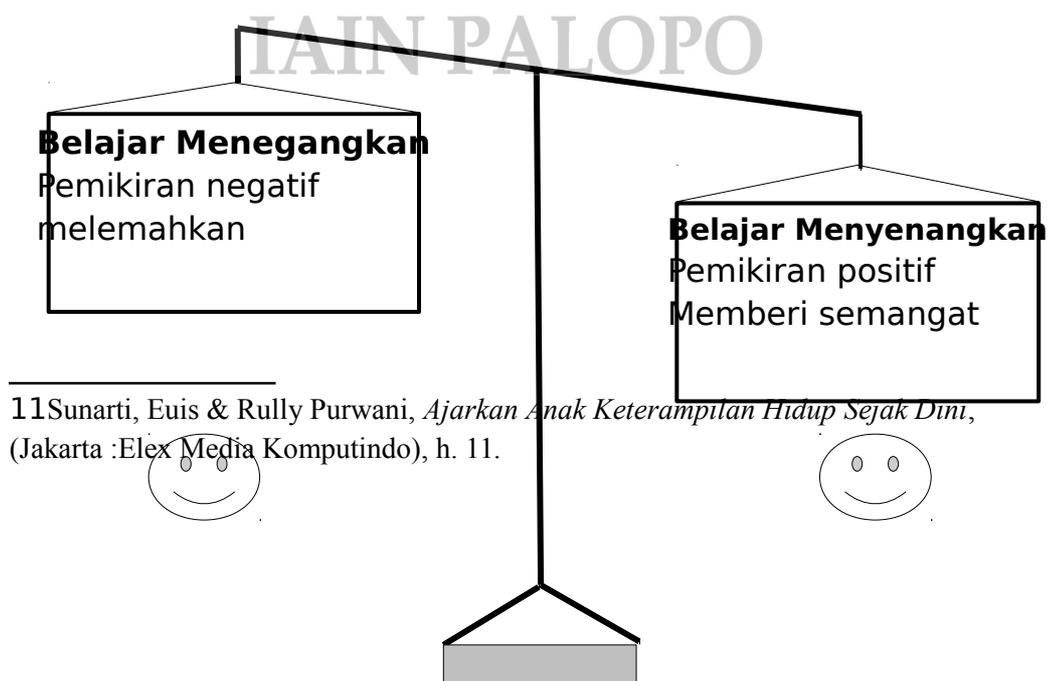
Selanjutnya guru yang menguasai dan terampil menggunakan berbagai pendekatan dan strategi pengelolaan kelas akan dengan mudah dapat menciptakan dan mempertahankan iklim belajar yang baik dan menyenangkan. iklim yang demikian itu memberi peluang kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi-potensi dirinya secara optimal. Agar kita menciptakan suasana Fun learning, dibutuhkan penggunaan metode belajar yang tepat.

Sebagaimana kita ketahui, kedudukan metode sangatlah penting dalam proses interaksi antara guru dan peserta didik ketika belajar, yaitu sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran dan sebagai alat untuk mencapai tujuan. Oleh sebab itu, seorang guru harus bisa memilih metode yang sesuai dengan kondisi anak dan disesuaikan pula dengan materi pelajaran yang akan disampaikan pada anak-anak sekolah dasar khususnya kelas 1 diharuskan menggunakan pembelajaran matematika yaitu pembelajaran terpadu yang menggunakan tema atau mengaitkan beberapa mata pelajaran, karena anak-anak pada usia dini yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan sehingga pembelajarannya masih bergantung pada obyek-obyek konkrit dan pengalaman yang dialami.

Sehingga belajar merupakan proses yang dialami setiap individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan hidup, dan karakter –karakter yang memungkinkan setiap individu mencapai tingkat kematangan menurut tahap

perkembangannya. Berkaitan dengan hal tersebut, dimensi pembelajaran melingkupi seluruh aspek kehidupan manusia dan bisa dilaksanakan baik secara formal, informal, dan non formal. Anak belajar sejak dini menggunakan potensinya untuk memiliki keterampilan hidup diantaranya yang ditunjukkan oleh keterampilan intelektual, sosial dan emosional serta keterampilan umum seperti kemampuan menolong diri sendiri yang memungkinkannya mandiri.

Banyak anak yang memiliki kesan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang menegangkan dan dipenuhi tugas-tugas serta hukuman manakala tidak menyelesaikan tugas yang diberikan. Kesan tersebut tidak sepenuhnya salah mengingat begitulah praktik belajar sebelumnya. Namun kini kalangan pendidik demikian halnya orang tua yang telah menyadari bahwa belajar bagi semua orang, terutamaa bagi anak, hendaknya menyenangkan sehingga anak akan mengembangkan sikap cinta belajar.¹¹ Ilustrasi perbedaan kedua cara belajar tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :



¹¹Sunarti, Euis & Rully Purwani, *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*, (Jakarta :Elex Media Komputindo), h. 11.

Tertekan

Bahagia

Gambar 2.1: Perbedaan Belajar Menyenangkan dan Menegangkan

Agar anak senang belajar, lingkungan pembelajaran hendaknya dibangun yang menyenangkan yaitu yang tidak menegangkan apalagi menakutkan, serta tidak memberi beban yang berlebihan, lingkungan dan proses pembelajaran dimana anak merasa aman, nyaman, santai, ceria, dan menggembirakan. Suasana belajar penerangan memadai. Pemilihan warna ruangan dan jenis musik yang tepat dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Metode pembelajaran menyertakan penjelajahan alam yang memberikan keseimbangan kepada perkembangan sosial-emosional, serta pencapaian aspek keterampilan hidup lainnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah yang :

1. Materi pembelajaran dikembangkan berdasarkan tugas perkembangan anak
2. Materi pembelajaran bersifat holistik, yaitu yang memperhatikan seluruh tingkat potensi anak
3. Kegiatan belajar dirancang berdasarkan tujuan yang ingin dicapai
4. Metode dan teknik pembelajaran bervariasi, yang memacu semangat belajar anak, serta jauh dari kesan menjenuhkan.
5. Suatu pembelajaran tidak menegangkan, malah mamacu motivasi motivasi dan keinginan anak untuk berprestasi
6. Anak didorong untuk mengembangkan rasa ingin tahu, termotivasi untuk mencari jawaban dan pemecahan masalah

7. Anak merasakan bahwa belajar adalah kegiatan yang menyenangkan, serta akhirnya berkembang sikap cinta belajar.¹²

E. Hasil Belajar Matematika

Dalam kehidupan sehari-hari manusia sering melakukan suatu aktivitas agar dirinya menjadi bisa melakukan sesuatu yang tadinya belum bisa. Misalkan seorang anak kecil berlatih naik sepeda, aktivitas yang dilakukan anak adalah dari belum biasa menjadi bisa naik sepeda merupakan suatu gejala belajar.

Untuk setiap akhir program pembelajaran matematika selalu diadakan pengukuran atau evaluasi. Hasil pengukuran tersebut akan menjadi patokan dalam menilai berhasil atau tidaknya program pembelajaran tersebut yang biasanya diwujudkan dalam angka-angka yang diperoleh setiap peserta didik untuk mata pelajaran tersebut. Hal ini penting dilakukan untuk mengetahui hasil belajar matematika peserta didik. Hasil belajar merupakan gambaran kemampuan peserta didik dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar.¹³

Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh peserta didik sendiri. Peserta didik adalah penentu terjadinya atau tidak suatu proses pembelajaran terjadi berkat peserta didik memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitar. lingkungan yang

¹² *Ibid*, h. 18

¹³ Wina Sanjaya, *pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (cet , I; Jakarta: Kencana), h.27.

di pelajari oleh peserta didik berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuhan dan manusia atau hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar.¹⁴

Menurut defenisi lama yang dimaksud belajar adalah menambah dan mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁵ Definisi lain menganggap bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses dan hasil belajar, semuanya termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru. Jadi hakikat belajar adalah perubahan.¹⁶

Berikut diberikan beberapa definisi tentang belajar tentang para ahli:

14 Dimiyanti & Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (cet. III; Jakarta: Rineka Cipta, 2006),h.7.

15 Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1993), h.2.

16 Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h. 11.

1. Skinner dalam bukunya *education: the teaching – learning process*, berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.¹⁷
2. M. Sobry Sutikno mengartikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁸
3. Ernest R. Hilgard dalam Anita menyatakan bahwa” *learning is the process by wich an activity originates or is changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distiguished from changes by factors not atrisutable to training*”. Artinya belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui latihan dan perubahan itu disebabkan karena ada dukungan dari lingkungan yang positif yang menyebabkan terjadinya interaksi edukatif.¹⁹

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak, dan latihan. sehingga dalam proses belajar, guru harus dapat membimbing dan memfasilitasi peserta didik supaya dapat melakukan proses-proses tersebut.

Menurut Brunner (dalam Nasution) dalam proses belajar dapat dibedakan tiga fase atau episode, yakni

17Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*, (Cet. I; Refika Aditama : Bandung, 2010), h.5.

18 *Ibid*, h.5.

19 Sri Anitah W, et.al., *Strategi Pembelajaran di SD*, *op.cit.*, h. 2.4.

1. *Informasi*, dalam tiap pelajaran kita peroleh sejumlah informasi, ada yang menambah pengetahuan. Yang telah kita miliki, ada pula informasi yang bertentangan dengan apa yang telah kita ketahui sebelumnya.
2. *Transformasi*, informasi itu harus di analisis, diubah atau ditransformasi kedalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan untuk hal-hal yang lebih luas.
3. *Evaluasi*, kemudian kita nilai hingga manakah pengetahuan yang kita peroleh dan transformasi itu dapat di manfaatkan untuk memahami gejala-gejala lain.²⁰

Dalam belajar yang terpenting adalah proses bukan hasil yang diperolehnya. Artinya, belajar harus diperoleh dengan usaha sendiri, adapun orang lain itu hanya sebagai penunjang dalam kegiatan belajar agar belajar itu dapat berhasil dengan baik.²¹ Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu (1) faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Seperti faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. (2) faktor ekstern faktor yang ada di luar individu. Seperti faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat.

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tindak pengajaran. Pada bagian lain merupakan

20 S Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*, (Bumi Aksara : Jakarta), h. 10.

21 Pupuh Fathurrohman Dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*, *op.cit.*, h. 8.

peningkatan kemampuan mental peserta didik.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya pada satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh.²² Perwujudan hasil belajar akan selalu berkaitan dengan kegiatan evaluasi pembelajaran sehingga diperlukan adanya teknik dan prosedur evaluasi belajar yang dapat menilai secara efektif proses dan hasil belajar. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan tersebut diadakan pengukuran atau evaluasi dengan menggunakan tes hasil belajar. Evaluasi merupakan penilaian terhadap tingkat keberhasilan peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.²³

Selain itu, hasil belajar juga berfungsi untuk mengetahui kualitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik serta untuk mengetahui daya serap (kecerdasan) peserta didik. Hasil belajar peserta didik mencakup ranah kognitif, psikomotor, dan afektif.²⁴

1. aspek kognitif, berhubungan dengan kemampuan intelektual peserta didik.
2. aspek afektif, berhubungan dengan penilaian terhadap sikap dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran dan proses pembelajaran.
3. aspek psikomotor, berhubungan dengan kemampuan/keterampilan bertindak peserta didik.²⁵

22 Sri Anitah W, et.al., *Strategi Pembelajaran di SD, op.cit.*, h. 2.19.

23 Muhibbin Syah. M, Ed., *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Remaja Rosda Karya : Bandung), h. 145.

24 Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara), h 140.

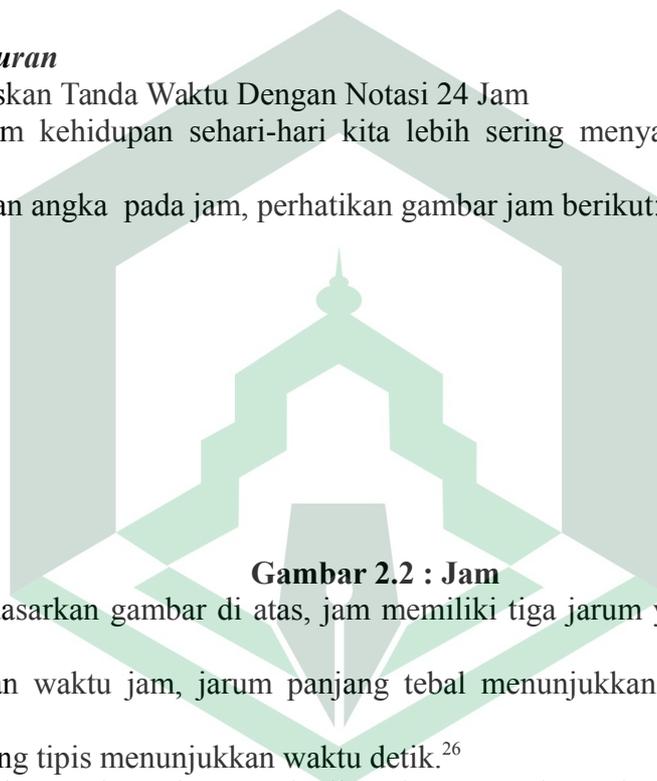
25 Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Op.cit., h. 35-36.

Berdasarkan pernyataan di atas disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah hasil yang diperoleh dari kegiatan belajar matematika yang diketahui setelah diadakan evaluasi dalam bentuk tes tertulis, dalam hal ini aspek yang dinilai adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

F. Pengukuran

1. Menuliskan Tanda Waktu Dengan Notasi 24 Jam

Dalam kehidupan sehari-hari kita lebih sering menyatakan waktu yang sesuai dengan angka pada jam, perhatikan gambar jam berikut:



Gambar 2.2 : Jam

Berdasarkan gambar di atas, jam memiliki tiga jarum yaitu jarum pendek menunjukkan waktu jam, jarum panjang tebal menunjukkan waktu menit, dan jarum panjang tipis menunjukkan waktu detik.²⁶

Untuk membaca jam, perhatikan jarum panjang dan pendeknya. Jika jarum panjang tebal menunjuk angka 12, jam menunjukkan waktu yang tepat.

Jika jarum panjang menunjuk angka selain 12, angka yang ditunjukkan dikalikan dengan 5 dan hasil tersebut merupakan menit kelebihannya.

Contoh 1: Perhatikan gambar 2.3 berikut ini :

²⁶ Donny Citra Lesmana dan Aden Rahmatul Kamal, *Mudah Berhitung Matematika SD Kelas V*, (Jakarta : Yudhistira, 2006), h. 40.

Gambar 2.3 : Jam Menunjukkan Pukul 05.05

Pada gambar di atas, jarum pendek menunjuk angka 5 dan jarum panjang menunjuk angka 1. Berdasarkan penjelasan di atas, jika jarum panjang menunjuk angka selain 12, angka yang ditunjukkan dikalikan dengan 5. Ini berarti jarum panjang menunjuk ke angka 1 maka $1 \times 5 = 5$. Sehingga jam pada gambar 2.3 menunjukkan pukul 05.05.

Contoh 2: Perhatikan dibawah ini :

(i) (ii)
Gambar 2.4 : (i) Pagi Pukul 09.00 dan (ii) Malam Pukul 21.00

Pada gambar 2.4 terlihat kedua gambar jam tersebut sama-sama menunjukkan waktu yang sama. Akan tetapi, pada gambar pertama menunjukkan waktu pukul 09.00 di waktu pagi sedangkan gambar kedua menunjukkan waktu pukul 21.00 atau pukul 09.00 di malam hari.

Contoh 3: Berikut diberikan gambar beberapa jam:

(i) (ii) (iii) (iv)
Gambar 2.5 : (i) Sore Pukul 17.00, (ii) Pagi Pukul 08.30, (iii) Malam Pukul 19.15, dan (iv) Siang Pukul 13.00

Pada gambar 2.5 terlihat pada gambar (i) menunjukkan pukul lima sore ditulis pukul 17.00, gambar (ii) menunjukkan pukul delapan pagi lewat tiga puluh

menit ditulis pukul 08.30, gambar (iii) menunjukkan pukul tujuh malam lewat lima belas menit ditulis pukul 19.15, dan gambar (iv) menunjukkan pukul satu siang ditulis pukul 13.00.

2. Operasi Hitung Satuan Waktu

Hubungan jam, menit, dan detik

Perhatikan gambar 2.2. Berdasarkan gambar terdapat tiga jarum jam yaitu:

- 1) Jarum pendek (jarum jam) dari satu angka ke angka berikutnya lamanya 1 jam.
- 2) Jarum panjang (jarum menit) satu kali putaran lamanya 60 menit.
- 3) Jarum detik, satu kali satu kali putaran lamanya 60 detik.

Sehingga dapat dinyatakan bahwa :

$$\begin{aligned} 1 \text{ jam} &= 60 \text{ menit} \\ 1 \text{ menit} &= 60 \text{ detik} \\ 1 \text{ jam} &= 3600 \text{ detik} \\ 1 \text{ hari} &= 24 \text{ jam} \end{aligned}$$

Oleh karena itu, dengan diketahui konversi nilai dari jam ke menit, menit ke detik, maka dapat mengubah satuan jam ke dalam satuan waktu apapun.

Contoh 4 : Ubahlah :

- 1) 2 jam = menit
- 2) 15 menit = detik

Jawaban:

- 1) Jika 1 jam = 60 menit, maka 2 jam = 2×60 menit = 120 menit
- 2) Jika 1 menit = 60 detik, maka 15 menit = 15×60 detik = 900 detik

b. Operasi Hitung Waktu

Contoh 5 : Hitunglah :

- 1) 4 jam + 20 menit + 20 detik = detik
- 2) 2 jam + 30 detik + 10 detik = detik

Jawaban:

- 1) 4 jam + 20 menit + 20 detik = (4×3600) detik + (20×60) detik + 20 detik
= 14.400 detik + 1200 detik + 20 detik
= 15.620 detik

$$\begin{aligned}
 2) \quad 2 \text{ jam} + 30 \text{ detik} + 10 \text{ detik} &= (2 \times 3600) \text{ detik} + (30 \times 60) \text{ detik} + 10 \text{ detik} \\
 &= 7200 \text{ detik} + 1800 \text{ detik} + 10 \text{ detik} \\
 &= 9010 \text{ detik}
 \end{aligned}$$

c. Menyelesaikan Soal Cerita

Contoh 6: Perjalanan dari kota A ke B menggunakan mobil memerlukan waktu 3 jam 29 menit 45 detik. Perjalanan dari kota B ke C menggunakan mobil memerlukan waktu 3 jam 27 menit 38 detik. Jika Adi melakukan perjalanan dari kota A ke C melalui B, Berapakah waktu yang di perlukan Adi?

Jawaban : Diketahui: waktu dari kota A ke B = 3 jam 29 menit 45 detik
 waktu dari kota B ke C = 3 jam 27 menit 38 detik

Ditanyakan : Waktu perjalanan dari kota A ke C melalui B

Penyelesaian :

3 jam 29 menit 45 detik	
3 jam 27 menit 38 detik	+
6 jam 56 menit 83 detik	

Oleh karena 83 detik = 1 menit 23 detik, maka 6 jam 56 menit 83 detik = 6 jam 57 menit 23 detik. Jadi, waktu yang diperlukan Adi untuk melakukan perjalanan dari kota A ke C melalui B adalah 6 jam 57 menit 23 detik.

G. Kerangka Pikir

Metode *fun learning* adalah metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilihat pada materi pembelajaran dikembangkan berdasarkan tugas perkembangan anak dan bersifat holistik (memperhatikan seluruh tingkat potensi anak). Selain itu, kegiatan belajar dirancang berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan metode dan teknik pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat memacu semangat belajar anak dan jauh dari kesan menjenuhkan. Pembelajaran yang menyenangkan

merupakan pembelajaran yang lebih memacu motivasi dan keinginan anak untuk berprestasi, mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu, termotivasi untuk mencari jawaban dan pemecahan masalah. Akibatnya anak merasakan belajar adalah kegiatan yang menyenangkan dan akhirnya berkembang sikap cinta belajar.

Setiap proses belajar selalu menghasilkan hasil belajar dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tersebut diadakan evaluasi dengan menggunakan tes hasil belajar. Secara skematis kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



IAIN PALOPO

Gambar 2.6: Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pedagogik dengan jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang melihat dan meneliti adanya akibat setelah subjek dikenai perlakuan pada variabel bebasnya.¹ Jadi, penelitian ini bertujuan melihat hubungan sebab-akibat.

Oleh karena dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas, maka penulis menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design* seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel. 3.1 : Desain Penelitian²

Pre-tes	Treatment	Treatment	Post-tes
T ₁	X	X	T ₂

Keterangan :

X : Pembelajaran matematika dengan penerapan metode *fun learning*

T₁ : Sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*)

T₂ : Sesudah diberikan perlakuan (*Post-test*)

B. Lokasi Penelitian

1 M. Subana dan Sudrajat, *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*, (Cet. II; Jakarta: Pustaka Setia, 2005), h.39.

2 Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h.101-102.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Latali Kecamatan Pakue Tengah Kabupaten Kolaka Utara. Adapun yang menjadi batasan lokasi penelitian adalah kelas V SD Negeri 1 Latali dan waktu yang digunakan selama pelaksanaan kegiatan mulai pukul 07.30 selama 160 menit.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Kesimpansuran objek atau lokasi yang akan dijadikan tempat pengambilan data atau yang biasa disebut populasi dalam suatu penelitian perlu dihindari, maka untuk mengantisipasi hal tersebut penulis menentukan batasan-batasan populasi. Menurut Suharsimi Arikunto, populasi adalah keseluruhan objek penelitian”³.

Berdasarkan pengertian populasi di atas, maka yang dimaksud dengan populasi dalam penelitian ini adalah sejumlah individu yang diteliti dalam suatu penelitian. Sehingga penulis menentukan populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri Latali tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri satu kelas yaitu sebanyak 31 orang.

2. Sampel

³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Cet. II; Jakarta: Rineka Cipta, 1993), h. 102.

Sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.⁴ Cara untuk menentukan sampel menurut Suharsimi Arikunto yaitu :

jika jumlah populasi kurang dari 100 lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar dapat diambil antara 10% - 15% atau 20% - 25% atau tergantung setidak – tidaknya:

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek.
- c. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh sang peneliti.⁵

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh jumlah populasi kurang dari 100, maka pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan “*totaling sampling*” (sampel jenuh). Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁶ Jadi, pada penelitian ini jumlah sampel yakni seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara sebanyak 31 peserta didik.

D. Sumber Data

Data merupakan hal yang sangat esensi untuk menguak suatu permasalahan, dan data juga diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Adapun jenis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan

4S. Margono, *Penelitian Pendidikan*, (Cet: II; Jakarta: Rinaka cipta, 2003), h.118.

5Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta 2002), h. 107.

6Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian*. (Cet. XVIII; Bandung: Alfabeta, 2011), h.68.

data sekunder. Seperti dikatakan Moleong bahwa kata-kata atau ucapan lisan dan perilaku manusia merupakan data utama atau data primer dalam suatu penelitian.⁷ Sedangkan data sekunder misalnya dokumen, arsip sekolah surat-surat ataupun foto.

Adapun data primer dalam penelitian ini adalah hasil observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui tes menggunakan instrumen soal bentuk essay. Data-data tersebut diperoleh langsung oleh peneliti dari guru dan peserta didik. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum penerapan metode *fun learning* bentuk *pre-tes* dan tes setelah penerapan metode *fun learning* bentuk *post-tes*.

Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini misalnya: dokumen-dokumen tentang keadaan guru dan peserta didik, arsip-arsip tentang sekolah, dan data- data hasil belajar peserta didik.

E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dua metode yaitu metode observasi dan metode tes. Untuk mengamati aktivitas peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran digunakan lembar observasi. Sedangkan tes yang digunakan untuk memperoleh hasil belajar matematika yang diberikan kepada peserta didik melalui *pre-tes* dan *post-tes* dalam bentuk *essay test*. Data yang

⁷Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosda Karya, 2002), h. 112.

terkumpul merupakan skor untuk masing-masing individu dalam setiap kelas. Skor tersebut mencerminkan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik selama penelitian berlangsung dengan tujuan mendapatkan data awal dan akhir.

Adapun langkah-langkah pengumpulan data sebagai berikut:

- 1 Langkah I, pemberian tes sebelum diterapkan metode *fun learning* (*pre-test*).
- 2 Langkah II, pemberian perlakuan yaitu menerapkan metode *fun learning*
- 3 Langkah III, pemberian tes setelah diterapkan metode *fun learning* (*post-test*).

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah analisis uji instrumen dan analisis statistik deskriptif.

1. Analisis uji coba instrumen

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Contoh : soal tes, angket, wawancara dan sebagainya.

Dalam penelitian ini ada dua instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan tes hasil belajar. Untuk memperoleh data tentang aktivitas peserta didik dan aktivitas guru digunakan lembar observasi dan untuk memperoleh data tentang hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri Latali Kabupaten Kolaka Utara instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar. Tes yang akan digunakan pada penelitian ini ada dua tahap yaitu *pre-test* dan *post-test* berupa ulangan harian yang dibuat oleh peneliti. Tes hasil belajar yang akan dalam penilaian ini adalah soal yang berbentuk *essay* dengan jumlah soal *pre-test* dan

post-test masing-masing 5 nomor. Tes tersebut dimaksudkan untuk mengukur seberapa besar hasil belajar peserta didik, sehingga peneliti harus melakukan uji coba tes terlebih dahulu untuk mengetahui apakah tes yang diberikan valid dan reliabel atau tidak.

a. Validitas

Suatu alat pengukur dikatakan valid atau mempunyai nilai validitas tinggi apabila alat ukur tersebut memang dapat mengukur apa yang hendak kita ukur.⁸ Adapun uji validitas yang digunakan dalam untuk instrument tes adalah menggunakan validitas isi, dimana penulis meminta kepada sejumlah validator untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklist pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai.

Validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen dan dalam kisi-kisi tersebut terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan butir soal (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dalam indikator. Dengan adanya kisi-kisi instrumen, maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.⁹

Data hasil validasi para ahli untuk instrumen tes yang berupa pertanyaan dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran-saran dari

8M. Toha Anggoro, et.al., *Strategi penelitian*, (Cet !2; Universitas Terbuka :Jakarta 2010),h.5.28

9Sugiyono, *Metode penelitian Administrasi*, (Ed. V; Bandung: Alfabeta 1998), h. 101

validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi instrumen tes. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data

kevalidan instrument tes adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan rekapitulasi hasil penilaian para ahli kedalam tabel yang meliputi: (1) aspek (A_i), (2) kriteria (K_i) dan (3) hasil penilaian validator (V_{ji}).
- b. Mencari rerata hasil penilaian para ahli untuk tiap kriteria dengan rumus:

$$\bar{K}_i = \sum_{j=1}^n \frac{V_{ji}}{n}$$

Dengan: \bar{K}_i = rerata kriteria ke - i

V_{ji} = skor hasil penilaian terhadap kriteria ke-i oleh penilaian ke - j
 n = banyak penilai

- c. Mencari rerata tiap aspek dengan rumus:

$$\bar{A}_i = \sum_{j=1}^n \frac{\bar{K}_{ij}}{n}$$

Dengan: \bar{A}_i = rerata kriteria ke - i

\bar{K}_{ij} = rerata untuk aspek ke - i kriteria ke - j
 n = banyak kriteria dalam aspek ke - i

- d. Mencari rerata total (\hat{X}) dengan rumus:

$$\hat{X} = \sum_{i=1}^n \frac{\bar{A}_i}{n}$$

Dengan: \hat{X} = rerata total

\bar{A}_i = rerata aspek ke - i

n = banyak aspek

- e. Menentukan kategori validitas tiap kriteria K_i atau rerata aspek A_i atau rerata total \hat{X} dngan kategori validasi yang telah ditetapkan.

f. Kategori validitas yang dikutip dari nurdin sebagai berikut:

$3,5 \leq M \leq 4$	sangat valid
$2,5 \leq M \leq 3,5$	valid
$1,5 \leq M \leq 2,5$	cukup valid
$M \leq 1,5$	tidak valid

Keterangan :

$GM = \overline{K}_i$ untuk mencari validitas setiap kriteria

$M = \overline{A}_i$ untuk mencari validitas setiap aspek

$M = \overline{X}$ untuk mencari validitas keseluruhan aspek¹⁰

Kriteria yang digunakan untuk memutuskan bahwa instrumen memiliki derajat validitas yang memadai adalah X untuk keseluruhan aspek minimal berada dalam kategori cukup valid dan nilai A_i untuk setiap setiap aspek minimal berada dalam kategori valid. Jika tidak demikian, maka perlu dilakukan revisi ulang berdasarkan saran dari validator. Sampai memenuhi nilai M minimal berada dalam kategori valid.

2. Realibilitas

Syarat lainnya yang juga penting bagi seorang peneliti adalah reliabilitas. Suatu instrument penelitian dikatakan *reliable* jika alat ukur tersebut digunakan untuk melakukan pengukuran secara berulang kali maka alat tersebut tetap memberikan hasil yang sama. Namun perlu diingat bahwa kondisi saat pengukuran tidak berubah. Artinya apabila tes tersebut dikenakan pada sejumlah subjek yang sama pada lain waktu, maka hasilnya akan tetap sama /relative sama.

¹⁰ Andi Ika Prasasti, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Menerapkan Strategi Kognitif dalam Pemecahan Masalah*, Tesis, (Makassar: UNM 2008), h. 77-78, td.

Reliabilitas merupakan tingkat ketepatan atau presisi suatu alat ukur. Suatu alat ukur mempunyai reliabilitas tinggi atau dapat dipercaya, apabila alat ukur tersebut mantap, stabil, dan dapat diandalkan. Uji realibilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:¹¹

$$P(A) = \frac{d'(A)}{d'(A) + d'(D)}$$

Keterangan:

$P(A)$ = Percentage of Agreements

$d'(A)$ = 1 (Agreements)

$d'(D)$ = 0 (Disagreements)¹²

Adapun tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas instrumen yang diperoleh adalah sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.1 : Interpretasi Realibilitas¹³

Koefisien Korelasi	Kriteria Realibilitas
$0,81 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,61 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 < r \leq 0,60$	Cukup

11 Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Ed. Revisi; Cet.III; Jakarta: Bumi Aksara, 2002), h.109.

12 Nurdin, *Model Pembelajaran Matematika yang Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis*, (Disertasi, Surabaya: PPs UNESA, 2007), h.40.

13 M. Subana dan Sudrajat, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah, Op. Cit.*, h. 130.

$0,21 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah

b. Analisis Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif yang disebabkan jumlah sampel dalam penelitian ini sama dengan jumlah populasi. Oleh karena itu, pengujian hipotesis secara statistic tidak diperlukan, termasuk Uji Normalitas, Uji Homogenitas.

Statistic deskriptif adalah statistik yang menggambarkan kegiatan berupa pengumpulan data, penyusunan data, pengelolaan data, dan penyajian data kedalam bentuk tabel, grafik, ataupun diagram agar mendapatkan gambaran yang teratur, ringkas, dan jelas mengenai suatu keadaan atau peristiwa.¹⁴ Analisis statistika deskriptif yang dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik hasil belajar peserta didik yang meliputi : nilai tinggi, nilai rendah, nilai rata-rata, standar deviasi dan tabel distribusi frekuensi.

Nilai rata-rata dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \sum_{i=1}^n \frac{x_i \times f_i}{f_i}$$

Keterangan: \bar{X} : : Nilai Rata-rata

x_i : Nilai/skor Mentah

f_i : frekuensi

sedangkan skala standar deviasi dihitung dengan rumus :

$$S^2 = \frac{n \sum_{i=1}^n f_i x_i^2 - \left[\sum_{i=1}^n f_i x_i \right]^2}{n(n-1)}$$

¹⁴ *Ibid*, h. 12.

$$s = \sqrt{\frac{n \sum_{i=1}^n f_i x_i^2 - \left[\sum_{i=1}^n f_i x_i \right]^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan :

n : Banyaknya Sampel

x_i : Nilai/skor Mentah

f_i : Frekuensi

s^2 : Varians

S : Simpangan

Adapun perhitungan analisis statistika tersebut dilakukan secara manual. selain itu analisis data juga dilakukan dengan menggunakan program siap pakai yakni *Statistical Produk and Service Solution* (SPSS) ver. 11,5 for windows. Selanjutnya kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri Latali Kabupaten Kolaka Utara dalam penelitian ini adalah menggunakan lima kategori nilai hasil belajar. Pada materi Bilangan Bulat dan Pecahan, Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (SKKM) yang harus dipenuhi oleh seorang peserta didik adalah 70. Jika seorang peserta didik memperoleh skor ≥ 70 maka peserta didik yang bersangkutan mencapai ketuntasan individu (SKKM ditentukan oleh pihak sekolah yang bersangkutan). Jika minimal 65% peserta didik mencapai skor minimal 70, maka ketuntasan klasikal telah tercapai.

Tabel 3.2 : Interpretasi Kategori Hasil Belajar ¹⁵

Tingkat	Inter
---------	-------

¹⁵Kepala sekolah Rosita, S.Pd., *Wawancara*, SD Negeri 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara (tanggal 26 Agustus 2014).

Penguasaan	pretasi
90-100	Mem
80-89	uaskan
70-79	Baik
50-69	Cuku
Kurang dari 50	p
	Kura
	ng
	Gaga
	l

Selain itu untuk analisis data hasil observasi yang dilakukan dengan menggunakan analisis persentase skor, ditentukan dengan taraf keberhasilan tindakan yang ditentukan sebagai berikut:

Tabel 3.3: Interpretasi Kriteria Keberhasilan Tindakan¹⁶

Interval Skor	Interpretasi
$80 < NR \leq 100$	Baik Sekali
$60 < NR \leq 80$	Baik
$40 < NR \leq 60$	Cukup
$20 < NR \leq 40$	Kurang
$0 < NR \leq 20$	Sangat
	Kurang

¹⁶ Kalsum, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 7 Taipa Melalui Metode Demonstrasi*, Skripsi (Palu; Universitas Tadulako, 2010)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sekilas tentang SD Negeri 1 Latali Kecamatan Pakue Tengah Kabupaten

Kolaka Utara

1. Sejarah Berdirinya SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara (KOLUT)

SD Negeri 1 Latali terletak di jalan Pendidikan No. 8 Desa Latali Kecamatan Pakue Tengah Kabupaten Kolaka Utara Provinsi Sulawesi Tenggara. Sekolah ini berdiri pada tahun 2000 dan telah terakreditasi A. Lokasi sekolah terletak 500 m dari pusat kecamatan dan 70 km dari pusat otonomi daerah.

Adapun visi dan misi SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara yaitu:¹

- a. Visi : Terwujudnya insan didik yang unggul terampil, cerdas, dan bertaqwa
- b. Misi :
 - 1) Mengembangkan lembaga pendidikan SD Negeri 1 Latali
 - 2) Menyiapkan anak didik yang memiliki keterampilan dalam bidang teknologi dan bahasa
 - 3) Menyiapkan anak didik yang mampu menghadapi perubahan zaman
 - 4) Memberikan dasar-dasar nilai agama untuk kesempurnaan budi pekerti.
2. Kelembagaan Sekolah SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara

SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara berstatus sekolah Negeri yang diakui oleh pemerintah dan memiliki akreditasi A.

3. Keadaan Guru dan Pegawai

Guru adalah unsur manusiawi dalam pendidikan yang bertugas sebagai fasilitator untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan seluruh potensi kemanusiaannya, baik secara formal maupun non formal menuju *insan kamil*.

¹Dokumen Tata Usaha SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara Tanggal 20Agustus 2014

Sedangkan peserta didik adalah sosok manusia yang membutuhkan pendidikan dengan seluruh potensi kemanusiaannya untuk dijadikan manusia susila yang cakap dalam sebuah lembaga pendidikan formal.

Berikut diberikan rincian nama pendidik atau guru yang ada di SD Negeri

1 Latali Kolaka Utara:

Tabel 4.1 : Nama-nama Guru SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara

NO	NAMA	PANGKAT/GOL/RUAN G	JABATAN
1	Rosita, S.Pd	Pembina, IV/ a	Kepala Sekolah
2	Masnah, A.Ma.	Pembina, IV/ a	Guru PAI
3	Anggeriani, S.Pd., SD.	Pembina, IV/ a	Guru Kelas V
4	Iswandi, S.Pd.	Penata Muda, III/a	Guru Kelas VI
5	Syahrudin	Pengatur, II/c	Guru Kelas IV
6	Mutmainna, A.Ma.	Pengatur, II/C	Guru Kelas I
7	Sriyanti, S.Pd.	Honorer	Guru Kelas III
8	Nurliani, A.Ma	Honorer	Guru Kelas II
9	Ahmar, S.Pd.	Honorer	Guru Penjaskes
10	Ria Adriani, A.Ma	Honorer	Guru Kelas III
11	Cahya Nur Afidah	Honorer	Guru Kelas II

Sumber: Dokumen SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara Tahun 2014 Tanggal 20 Agustus 2014

Berdasarkan data yang diperoleh penulis melalui wawancara dengan pimpinan SD Negeri 1 Latali dalam hal ini kepala sekolah bahwa jumlah guru berdasarkan spesifikasi jurusan masing-masing belum terpenuhi, hampir sebagian guru yang berada di SD Negeri 1 Latali masih berkedudukan sebagai honorer. Dengan demikian, secara kuantitas untuk sekolah terakreditasi A jumlah guru baik yang Pegawai Negeri Sipil (PNS) maupun honorer belum mencukupi jumlah rasion yang semestinya. Akan tetapi, jika secara kuantitas sudah terpenuhi maka

selanjutnya yang perlu dipertimbangkan secara berkelanjutan adalah kompetensi guru sesuai dengan bidang studi dan latar belakang pendidikan.²

4. Keadaan Peserta didik

Peserta didik adalah unsur manusiawi yang penting dalam interaksi edukatif yang dijadikan sebagai pokok persoalan dalam semua gerak kegiatan pendidikan dan pengajaran. Sebagai pokok persoalan, peserta didik memiliki kedudukan yang menempati posisi yang menentukan dalam sebuah interaksi. Peserta didik adalah subyek dalam sebuah pembelajaran di sekolah. Sebagai subyek ajar, tentunya peserta didik memiliki berbagai potensi yang harus dipertimbangkan oleh guru. Mulai dari potensi untuk berprestasi dan bertindak positif, sampai kepada kemungkinan yang paling buruk sekalipun yang harus diantisipasi oleh guru. Berikut ini dikemukakan keadaan peserta didik SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara.

Tabel 4.2 : Daftar Peserta didik SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara

No	KELAS	JUMLAH PESERTA DIDIK		TOTAL
		L	P	
1	Kelas I	12	13	25
2	Kelas II	21	16	37
3	Kelas III	18	21	39
4	Kelas IV	16	13	29
5	Kelas V	14	16	30
6	Kelas VI	19	11	30
JUMLAH				190

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 1 Latali Tanggal 20 Agustus 2014

5. Sarana dan Prasarana

² Kepala sekolah Rosita, S.Pd., *Wawancara*, SD Negeri 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara. (01 September 2014).

Sebagai sekolah yang terakreditasi A tentunya SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara memiliki sarana dan prasarana atau fasilitas yang dapat dikategorikan sangat memadai dan mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar yang kondusif. Adapun sarana dan prasarana SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 : Sarana dan Prasarana SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara

No	Nama Ruang	Jumlah	KET
1	Ruang Kelas	6	Baik
2	Perpustakaan	1	Baik
3	Kantor	1	Baik
4	UKS	1	Baik
5	KM/WC.peserta didik	2	Baik
6	KM/WC Guru	2	Baik
7	Komputer	1	Baik
8	Print	1	Baik
Jumlah		15	Baik

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 1 Latali Tanggal 20 Agustus 2014

B. Hasil Penelitian

1. Analisis Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data hasil penelitian. Data ini kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian. Analisis data pada penelitian ini terdiri dari analisis uji coba instrument dan analisis statistika deskriptif.

a. Analisis Uji Coba Instrumen

Instrumen tes baik pre-tes maupun post-tes, yang sebelum diberikan kepada objek penelitian terlebih dahulu diberikan kepada validator. Berdasarkan perolehan yang diberikan oleh validator, diperoleh hasil uji coba instrument untuk pre-test bahwa pada 5 nomor soal yang diberikan, semua soal dikatakan valid. Sedangkan hasil uji coba instrument untuk post-test bahwa pada 5 nomor soal yang diberikan, semua soal juga dikatakan valid. Kemudian soal tersebut dijadikan sebagai instrument soal baik untuk pre-tes maupun post-test yang diberikan kepada peserta didik kelas V SD Latali Kolaka Utara yang menjadi objek penelitian.

Tabel 4.4 dan 4.5 berikut merupakan hasil validitas isi untuk pre test dan post test.

Tabel 4.4: Hasil Validasi Isi Pre Test

No	Uraian	<i>Frekuensi Penilaian</i>			Keterangan	
		1	2	3		
I	Aspek Materi Pertanyaan					
	1. Pertanyaan sesuai dengan aspek yang diukur.	$\frac{434}{3}$	3,7	3,5	3,7	Sangat Valid
	2. Batasan pertanyaan dinyatakan dengan jelas.	$\frac{433}{3}$	3,3			Valid
II	Aspek Konstruksi					
	1. Petunjuk mengerjakan angket dinyatakan dengan jelas.	$\frac{443}{3}$	3,7	3,7	3,7	Sangat Valid
	2. Kalimat angket tidak	$\frac{443}{3}$	3,7			Sangat Valid

I	Aspek Materi Pertanyaan						
	1. Pertanyaan sesuai dengan aspek yang diukur.	$\frac{434}{3}$	3,7			Sangat Valid	
	2. Batasan pertanyaan dinyatakan dengan jelas.	$\frac{433}{3}$	3,3	3,5	3,7	Valid	
II	Aspek Konstruksi						
	1. Petunjuk mengerjakan angket dinyatakan dengan jelas.	$\frac{443}{3}$	3,7			Sangat Valid	
	2. Kalimat angket tidak menimbulkan penafsiran ganda.	$\frac{443}{3}$	3,7	3,7	3,7	Sangat Valid	
	3. Rumusan pertanyaan angket menggunakan kalimat atau perintah yang jelas.	$\frac{344}{3}$	3,7			Sangat Valid	
III	Aspek Bahasa						
	1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.	$\frac{444}{3}$	3,7	4	3,8	3,7	Sangat Valid
	2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.	$\frac{443}{3}$	3,7			Sangat Valid	
	3. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal	$\frac{344}{3}$	3,7			Sangat Valid	

	peserta didik.					
IV	Aspek Waktu Waktu yang digunakan sesuai.	$\frac{434}{3}$	3. 7	3. 7	3, 7	Sangat Valid
Rata-rata penilaian total (\bar{X})					3, 7	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata penilaian instrumen baik pre test maupun post tes dalam penelitian ini dikatakan sangat valid dikarenakan pencapaian rata-rata sebesar 3,7 jika dikategorikan seperti yang tertera pada bab III.

b. Analisis Hasil Penelitian

1) Hasil *Pre-test*

Berdasarkan hasil *pre-test* peserta didik kelas V SD Latali Kolaka Utara diperoleh informasi bahwa rata-rata hasil pre test peserta didik berada dalam kategori kurang dengan pencapaian nilai rata-rata sebesar 52.36. Untuk memperoleh gambaran karakteristik distribusi skor *pre-test* selengkapnya dapat dilihat dari tabel 4.6.

Berdasarkan tabel 4.6 yang menggambarkan tentang distribusi skor pre test sebelum diterapkan metode *fun learning* pada peserta didik kelas V SD Latali

Kolaka Utara, menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik mempunyai nilai rata-rata peserta didik adalah 52.36, variansi sebesar 147,68 dan standar deviasi sebesar 12,15 dari skor ideal 100, sedangkan rentang skor yang dicapai sebesar 45, skor terendah 30 dan skor tertinggi 75.

Tabel 4.6 : Deskripsi Perolehan Skor *Pre-test*

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	30
Rata-rata	52.36
Standar Deviasi	12.15
Variansi	147.68
Rentang Skor	45
Nilai Terendah	30
Nilai Tertinggi	75

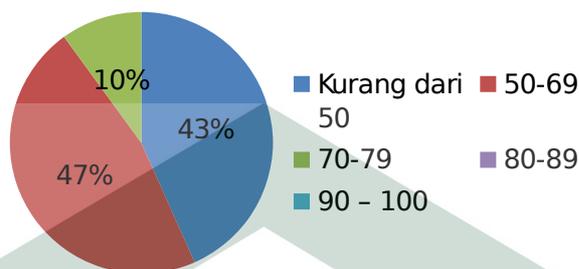
Jika skor *pre-test* dikelompokkan ke dalam lima kategori maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan persentase *pre-test* sebagai berikut:

Tabel 4.7 : Pengkategorian Perolehan *Pre-test*

No	Interval skor	Interpretasi	Frekuensi	Persentase (%)
1	Kurang dari 50	Gagal	13	43.33%
2	50-69	Kurang	14	46,67%
3	70-79	Cukup	3	10%
4	80-89	Baik	0	0%
5	90 – 100	memuaskan	0	0 %
Jumlah			30	100%

Berdasarkan tabel di atas diperoleh informasi bahwa 13 orang dengan persentase 43.3% peserta didik termasuk kategori gagal, 14 orang dengan persentase 46,67% peserta didik termasuk kategori kurang, 3 orang dengan persentase 10% peserta didik termasuk kategori cukup, dan tidak ada peserta didik

termasuk kategori baik dan memuaskan. Lebih jelas tentang gambaran skor *pre-test* sebelum penerapan metode *fun learning* dapat diamati dalam *pie chat* seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.1: Pie Chart Perolehan Pre Test

Berdasarkan tabel 4.6 dan 4.7 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SD Latali pada tahun ajaran 2014/2015 sebelum diterapkan metode *fun learning* termasuk dalam kategori kurang dengan skor rata-rata 52.36.

Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar, maka hasil belajar matematika peserta didik yang diajar sebelum menggunakan penerapan metode *fun learning* dikelompokkan ke dalam dua kategori sehingga diperoleh skor frekuensi dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.8 : Pencapaian Ketuntasan Hasil Belajar Matematika *Pre-Test*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	< 70	Tidak tuntas	27	90%
2	≥ 70	Tuntas	3	10%
Jumlah			30	100,00

Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan bahwa hanya 3 peserta didik dari 30 peserta didik atau sekitar 10% peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara yang mencapai ketuntasan, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan mencapai 90% atau sebanyak 27 peserta didik dari 30 peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa sebelum diajar dengan menggunakan metode *fun learning* peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara tidak mencapai ketuntasan klasikal.

2) *Post-test*

Sedangkan berdasarkan hasil *post-test* peserta didik kelas V SD Latali Kolaka Utara diperoleh informasi bahwa rata-rata hasil post test peserta didik berada dalam kategori baik dengan pencapaian nilai rata-rata sebesar 72,43. Untuk memperoleh gambaran karakteristik distribusi skor *post-test* selengkapnya dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.9 : Deskripsi Perolehan Skor *Post-test*

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	30
Rata-rata	72.43
Standar Deviasi	10.86
Variansi	118.04
Rentang Skor	53
Nilai Terendah	43
Nilai Tertinggi	96

Berdasarkan tabel 4.9 yang menggambarkan tentang distribusi skor post test setelah diterapkan metode *fun learning* pada peserta didik kelas V SD Latali Kolaka Utara, menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik mempunyai nilai rata-rata peserta didik adalah 72,43, variansi sebesar 118,04 dan standar deviasi

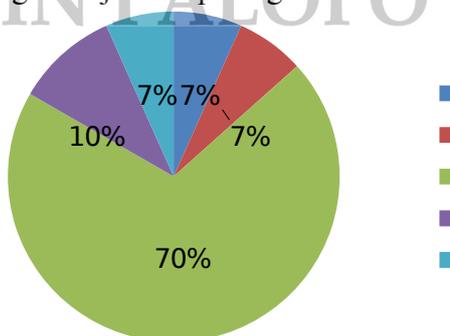
sebesar 10,86 dari skor ideal 100, sedangkan rentang skor yang dicapai sebesar 53, skor terendah 43 dan skor tertinggi 96.

Jika skor *post-test* dikelompokkan ke dalam lima kategori maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan persentase *post-test* sebagai berikut:

Tabel 4.10 : Pengkategorian Perolehan *Post-Test*

No	Interval Skor	Interpretasi	Frekuensi	Persentase (%)
1	Kurang dari 50	Gagal	2	6,67%
2	50-69	Kurang	2	6,67%
3	70-79	Cukup	21	70%
4	80-89	Baik	3	10%
5	90 – 100	Memuaskan	2	6,66%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan tabel di atas diperoleh informasi bahwa 2 orang dengan persentase 6,67% peserta didik termasuk kategori gagal, 2 orang dengan persentase 6,67% peserta didik termasuk kategori kurang, 21 orang dengan persentase 70% peserta didik termasuk kategori cukup, 3 orang dengan persentase 10% peserta didik termasuk kategori baik dan 2 orang dengan persentase 6,66% peserta didik termasuk kategori memuaskan. Lebih jelas tentang gambaran skor *pre-test* sebelum penerapan metode *fun learning* dapat diamati dalam *pie chat* seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.2: Pie Chart Perolehan Post Test

Berdasarkan tabel 4.9 dan 4.10 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SD Latali pada tahun ajaran 2014/2015 setelah diterapkan metode *fun learning* termasuk dalam kategori cukup dengan skor rata-rata 72.43.

Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar, maka hasil belajar matematika peserta didik yang diajar setelah menggunakan penerapan metode *fun learning* dikelompokkan ke dalam dua kategori sehingga diperoleh skor frekuensi dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.11 : Pencapaian Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Berdasarkan *Post-Test*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	< 70	Tidak tuntas	4	13,33%
2	≥ 70	tuntas	26	86,67%
Jumlah			30	100,00

Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan bahwa terdapat 26 peserta didik atau sekitar 86,67% peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara mencapai ketuntasan dan hanya 4 orang atau sekitar 13,33% peserta didik tidak mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa setelah penerapan metode *fun learning* peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara sudah mencapai ketuntasan klasikal.

c. Analisis hasil observer

Kegiatan observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik dilakukan oleh tiga orang observer dan penulis memandang cukup mengetahui tentang pendidikan. Berdasarkan hasil observasi pengamatan terhadap aktivitas guru dan

aktivitas peserta didik selama empat kali pertemuan dalam proses pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

Berikut diberikan rekapitulasi hasil observasi terhadap aktivitas guru yang dilakukan oleh tiga orang observer:

Tabel 4.12 : Perolehan Aktivitas Guru Menggunakan Metode *Fun Learning*

No	Observer Ke-	Rekapitulasi Persentase				Total	Rata-rata
		Pertemuan Ke-					
		I	II	III	IV		
1.	Observer 1	78,13	85,94	90,63	98,44	353,14	88,29
2.	Observer 2	79,68	84,37	90,62	96,87	351,54	87,89
3.	Observer 3	78,13	85,94	87,5	98,44	350,01	87,51
Total		235,94	256,25	268,75	293,75		
Rata-rata		78,65	85,42	89,58	97,92		87,89

Berdasarkan tabel di atas diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata persentase aktivitas guru selama empat pertemuan dalam proses pembelajaran adalah sebesar 87,89%. Apabila dikaitkan dengan interpretasi keberhasilan tindakan nilai ini berada pada interval skor $80 < NR \leq 100$ termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

2) Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta didik

Berikut diberikan rekapitulasi hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh tiga orang observer:

Tabel 4.13 : Perolehan Aktivitas Guru Menggunakan Metode *Fun Learning*

No	Observer Ke-	Rekapitulasi Persentase				Total	Rata-rata
		Pertemuan Ke-					
		I	II	III	IV		
1.	Observer 1	62,5	75	78,13	81,25	296,88	74,22
2.	Observer 2	60,94	73,44	78,13	82,81	295,32	73,83
3.	Observer 3	60,94	67,19	76,56	79,69	284,38	71,095
Total		184,38	215,6	232,8	243,8		
Rata-rata		61,46	71,88	77,61	81,25		73,05

Berdasarkan tabel di atas diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata persentase aktivitas peserta didik selama empat pertemuan dalam proses pembelajaran adalah sebesar 73,05%. Apabila dikaitkan dengan interpretasi keberhasilan tindakan nilai ini berada pada interval skor $60 < NR \leq 80$ termasuk dalam kategori “Baik”.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh bahwa dari 30 peserta didik pada peserta didik kelas V SD Latali Kolaka Utara mempunyai nilai rata-rata *pre-test* sebesar 52.36, dengan kategori kurang. Jika skor *pre-test* dikelompokkan ke dalam lima kategori maka diperoleh terdapat 13 orang dengan persentase 43.3% peserta didik termasuk kategori gagal, 14 orang dengan persentase 46,67% peserta didik termasuk kategori kurang, 3 orang dengan persentase 10% peserta didik termasuk kategori cukup, dan tidak ada peserta didik termasuk kategori baik dan memuaskan. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar, maka hanya 3 peserta didik dari 30 peserta didik atau sekitar 10% peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara yang mencapai ketuntasan, sedangkan yang

tidak mencapai ketuntasan mencapai 90% atau sebanyak 27 peserta didik dari 30 peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara. Oleh karena itu, dikatakan bahwa sebelum penerapan metode *fun learning* peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara tidak mencapai ketuntasan klasikal.

Sedangkan berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh bahwa dari 30 peserta didik pada peserta didik kelas V SD Latali Kolaka Utara mempunyai nilai rata-rata *post-test* sebesar 72,43 dengan kategori cukup. Jika skor *post-test* dikelompokkan ke dalam lima kategori maka diperoleh bahwa 2 orang dengan persentase 6,67% peserta didik termasuk kategori gagal, 2 orang dengan persentase 6,67% peserta didik termasuk kategori kurang, 21 orang dengan persentase 70% peserta didik termasuk kategori cukup, 3 orang dengan persentase 10% peserta didik termasuk kategori baik dan 2 orang dengan persentase 6,66% peserta didik termasuk kategori memuaskan. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar, maka terdapat 26 peserta didik atau sekitar 86,67% peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara mencapai ketuntasan dan hanya 4 orang atau sekitar 13,33% peserta didik tidak mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa setelah penerapan metode *fun learning* peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara sudah mencapai ketuntasan klasikal.

Terjadinya perbedaan nilai hasil belajar matematika peserta didik tersebut antara hasil *pre-test* dan *post-test*, disebabkan karena adanya perlakuan pada dengan menggunakan metode *fun learning*. Dimana nilai hasil belajar matematika

peserta didik pada hasil *post-test* setelah adanya perlakuan atau diterapkan metode *fun learning* lebih meningkat dari pada hasil *pre-test* sebelum adanya perlakuan.

Terdapat empat aspek penilaian pada lembar observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yaitu aspek perhatian, partisipasi peserta didik, pemahaman peserta didik, dan kerjasama. Dalam penilaian ini penulis dibantu oleh tiga observer. Pada masing-masing aspek terbagi atas empat indikator. Indikator yang digunakan pada aspek perhatian yaitu memahami tujuan pembelajaran, mencatat atau hanya mendengarkan penjelasan dari guru, mengumpulkan informasi dari guru, serta memperhatikan penjelasan dari guru dan bertanya apabila kurang jelas. Indikator yang digunakan pada aspek partisipasi peserta didik yaitu turut serta membantu dalam menyelesaikan persoalan, memberi pendapat dalam menyelesaikan persoalan, aktif dalam mengerjakan soal-soal latihan, serta tanggung jawab dalam melaksanakan tugas. Indikator yang digunakan pada aspek pemahaman peserta didik yaitu peserta didik mampu memberi penjelasan tentang suatu hal, peserta didik mampu mengaitkan persoalan yang dihadapkan dengan hal-hal sebelumnya, peserta didik mampu menyelesaikan soal dengan benar, serta peserta didik mampu menyelesaikan soal tepat waktu. Indikator yang digunakan pada aspek kerjasama yaitu hadir dalam proses pembelajaran, mengerjakan soal latihan secara bersama-sama, saling menghargai dan mendukung pendapat teman, serta saling memberikan motivasi peserta didik yang lain untuk berpartisipasi secara aktif.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas eksperimen mengenai kemampuan guru dalam mengolah pembelajaran dan hasil observasi aktifitas peserta didik dalam pembelajaran, pada pertemuan awal hingga akhir menunjukkan adanya peningkatan aktivitas. Pada pertemuan-pertemuan awal masih banyak terdapat hambatan dalam pengolahan pembelajaran tersebut, namun seiring berjalannya waktu peningkatan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran terus mengalami peningkatan pada pertemuan-pertemuan selanjutnya. Adanya kekurangan dan hambatan dalam setiap pembelajaran segera ditindak lanjuti sehingga tidak mengurangi efektivitas pembelajaran.

Rekapitulasi hasil observasi untuk aktivitas guru dari tiga observer menunjukkan bahwa rata-rata persentase aktivitas guru selama empat pertemuan dalam proses pembelajaran adalah sebesar 87,89%. Apabila dikaitkan dengan interpretasi keberhasilan tindakan ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya untuk hasil rekapitulasi persentase hasil observasi untuk aktivitas peserta didik menunjukkan kesimpulan bahwa rata-rata persentase aktivitas peserta didik selama empat pertemuan dalam proses pembelajaran adalah sebesar 73,05%. Apabila dikaitkan dengan interpretasi keberhasilan tindakan ini termasuk dalam kategori “Baik”

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada kajian teori dan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan menggunakan metode *fun learning*, bila ditinjau dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran pada saat eksperimen, ternyata pembelajaran

dengan menggunakan metode *fun learning*, menampakkan minat yang tinggi, dan peserta didik dapat belajar secara efektif. Dengan menggunakan metode *fun learning* peserta didik dapat memiliki keterampilannya dalam memecahkan masalah, terutama bagi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah dalam berhitung, dan membuat peserta didik senang belajar matematika. Sehingga dengan pengetahuan dan keterampilan tersebut peserta didik dapat sukses menjalani kehidupannya baik di masa sekarang maupun di masa yang akan datang.

Pada dasarnya dalam pembelajaran yang harus diutamakan adalah terciptanya suasana *fun* sambil belajar yang dapat diupayakan melalui metode *fun learning*. Pada *fun learning*, guru menyampaikan materi disertai dengan bermain. Sehingga peserta didik lebih antusias menerima pelajaran dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik terutama dalam hal belajar matematika. Dalam hal ini guru diharapkan mempunyai kreatifitas untuk membangun interaksi dan kemampuan kreatifitas peserta didik.

Fun learning dapat menumbuhkan sikap yang komunikatif dalam belajar. Setiap metode dapat digunakan dengan baik jika ditangani dengan kreatif. Misalnya saja pemakaian media dalam pembelajaran yang dapat memacu minat peserta didik untuk lebih aktif. Dengan metode *fun learning* dapat memberikan peningkatan ketertarikan peserta didik khususnya dalam belajar matematika. Peserta didik lebih tanggap bila pembelajarannya juga disertai dengan contoh nyata.

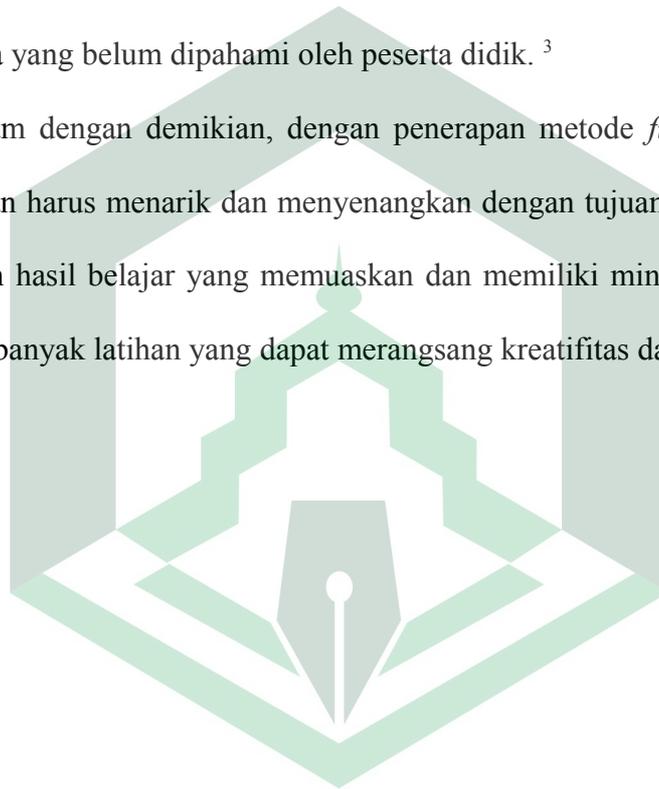
Banyak cara dalam menerapkan metode *fun learning*. Guru dapat melakukan hal-hal yang menyenangkan dalam menyampaikan materi dengan harapan peserta didik dapat lebih aktif dari sebelumnya. Dalam pelaksanaannya, lebih menekankan pada peran aktif peserta didik dalam memahami pelajaran dan peserta didik dapat lebih berkembang, sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Selain menarik perhatian peserta didik melalui penggunaan media, guru juga dapat menggunakan ruang santai untuk kegiatan belajar mengajar. Hal itu berguna memberi suasana yang berbeda dari biasanya, sehingga peserta didik lebih antusias untuk belajar. Penerapan metode *fun learning* dengan tepat diharapkan dapat membuat peserta didik belajar dengan *fun* dan peserta didik dapat meraih hasil belajar yang memuaskan. Selain itu setiap guru menyampaikan materi dibiasakan dengan cara-cara yang unik, misalnya berpindah tempat duduk. Hal itu dapat memberikan suasana baru bagi setiap peserta didik. Apabila menyampaikan materi beserta gambar, biasakan peserta didik untuk menebak gambar terlebih dahulu. Kemudian barulah guru menjelaskan maksud dari gambar itu. Dengan demikian peserta didik diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan berfikir cepat.

Dalam pelaksanaan metode *fun learning* dapat diiringi dengan metode tanya jawab. Penggunaan metode tanya jawab dinilai cukup wajar apabila pelaksanaannya ditujukan untuk: (1) meninjau pelajaran yang lalu, agar peserta didik memusatkan lagi perhatian pada materi pelajaran serta mengetahui

kemajuan yang telah dicapai setelah materi disampaikan; (2) menyelingi pembicaraan agar tetap mendapatkan perhatian peserta didik atau dengan perkataan lain untuk mengajak peserta didik berinteraksi; (3) mengarahkan pengamatan dan pemikiran peserta didik. Tanya jawab juga mampu memberi kesempatan kepada peserta didik mengemukakan sesuatu hal sehingga nampak materi mana yang belum dipahami oleh peserta didik.³

Dalam dengan demikian, dengan penerapan metode *fun learning* proses pembelajaran harus menarik dan menyenangkan dengan tujuan agar peserta didik memperoleh hasil belajar yang memuaskan dan memiliki minat intrinsik dengan melakukan banyak latihan yang dapat merangsang kreatifitas dan daya tarik dalam belajar.



IAIN PALOPO

³ Winarno Surakhmad, *op.cit.*, h.106

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara sebelum penerapan metode *fun learning* (*pre-test*) memiliki rata-rata sebesar 52,36 dalam hal ini berada dalam kategori kurang. Dengan frekuensi peserta didik yang tuntas sebanyak 7 peserta didik dengan persentase 3% dan frekuensi peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 27 peserta didik dengan persentase 97%.
2. Hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara sesudah penerapan metode *fun learning* (*post-test*) memiliki rata-rata = 72,43 dalam hal ini berada dalam kategori baik. Dengan frekuensi peserta didik yang tuntas sebanyak 26 peserta didik dengan persentase 86% dan frekuensi peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 4 orang dengan persentase 14%.
3. Berdasarkan kedua kesimpulan di atas, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan metode *fun learning* efektif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara. Hal ini dapat dilihat melalui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara sebelum penerapan metode *fun learning* dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Latali Kolaka Utara setelah penerapan metode *fun learning*. Perbedaan tersebut ditunjukkan melalui hasil analisis statistik deskriptif *pre-test* dan *post-test*

yang diperkuat dengan hasil observasi baik melalui aktivitas peserta didik maupun aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menerapkan metode *fun learning*.

B. Saran-saran

Setelah penulis melakukan penelitian sampai dengan memperoleh hasil, maka penulis menyarankan:

1. Kepada peserta didik-siswi kelas V SD Negeri 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara agar tetap mempertahankan dan meningkatkan hasil belajarnya di bidang studi matematika.
2. Kepada guru bidang studi matematika khususnya SD negeri 1 Latali Kabupaten Kolaka Utara kiranya pembelajaran dengan metode *fun learning* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.
3. Kepada kepala sekolah kiranya menghimbau agar kiranya metode *fun learning* dapat diterapkan guru bidang studi lain.
4. Diharapkan para peneliti selanjutnya untuk mencoba menerapkan metode *fun learning* dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan yang lain dan disarankan untuk memperhatikan hal-hal yang menjadi kelemahan dalam penelitian ini, sehingga hasil penelitiannya dapat lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Agoes Soejanto, *Bimbingan Kearah Belajar Yang Sukses*, cet. IV; Jakarta :Rineka Cipta, 1995.
- Andi Ika Prasasti, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Menerapkan Strategi Kognitif dalam Pemecahan Masalah*, Tesis, Makassar: UNM 2008.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro, 2008.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar bahasa Indonesia*, Cet. III; Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Dimiyanti & Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, cet. III; Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Donny Citra Lesmana dan Aden Rahmatul Kamal, *Mudah Berhitung Matematika SD Kelas V*, Jakarta : Yudhistira, 2006.
- Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Cet. III; Jakarta: Raja Grafindo, 2003.
- Herman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, Cet. II; Bandung: Remaja Rodaskarya, 2008.
- Hj Sriyanto, *Strategi Sukses Menguasai Matematika*. Cet. 1; Yogyakarta: Indonesia Cerdas, 2007.
- Kalsum, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 7 Taipa Melalui Metode Demonstrasi*, Palu; Universitas Tadulako, 2010.
- M. Subana dan Sudrajat, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*, Cet. II; Bandung: Pustaka Setia, 2005.
- _____, *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*, Cet. II; Jakarta: Pustaka Setia, 2005.
- M. Toha Anggoro, et.al., *Strategi penelitian*, Cet II; Jakarta : Universitas Terbuka, 2010.
- Makmur, *Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Kompetensi Dasar Persegi Dan Persegi Panjang Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pomala*, Skripsi, Kolaka: USN, 2011.

- Maman Abdurahman. *Matematika SMK: Bisnis Dan Manajemen Tingkat 1*. (cet. 1: Bandung: ARMICO, 2000).
- Muhaemin. Pengaruh Penggunaan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar Matematika (Studi Eksperimen di MI Nurul Hidayah Pamulang)", Skripsi, Jakarta : Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2011.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- _____, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Nuridin, *Model Pembelajaran Matematika yang Menumbuhkan Kemampuan Metakognitif untuk Menguasai Bahan Ajar*, Disertasi, Surabaya PPs : UNESA, 2007.
- Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*, Cet. I; Refika Aditama : Bandung, 2010.
- S Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara.
- S. Margono, *Penelitian Pendidikan*, Cet: II; Jakarta: Rineka cipta, 2003.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cipta, 1995.
- Sri Anitah W, et.al., *Strategi Pembelajaran di SD*, Cet. IV; Universitas Terbuka : Jakarta, 2008.
- Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian*. Cet. XVIII; Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sugiyono, *Metode penelitian Administrasi*, Ed. V; Bandung: Alfabeta 1998.
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Ed. Revisi; Cet.III; Jakarta: Bumi Aksara, 2002.
- _____, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Cet. II; Jakarta: Rineka Cipta, 1993.
- _____, *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta 2002.
- Sujono, *Pengajaran Matematika Untuk Sekolah Menengah*, Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan Jakarta, 2003.
- Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.

Sunarti, Euis & Rully Purwani, *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*, Jakarta :Elex Media Komputindo.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Tania Priscila,"*Penggunaan Metode Fun Learning (Flash Card, Permainan, Dan Bernyanyi) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Di SDK Pelita Nusantara Kasih Surakarta.*", Skripsi, Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2013.

Wina Sanjaya, *pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, cet , I; Jakarta: Kencana.



IAIN PALOPO