

PENERAPAN METODE FUN LEARNING DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS I B SDN 017 PANDAU JAYA KECAMATAN SIAK HULU KABUPATEN KAMPAR

Nina Yulinda

Prodi PG-PAUD FKIP Universitas Riau

Email: nina.yulinda@gmail.com.

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan Penerapan Metode Pembelajaran Fun Learning dapat Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IB Siswa SD Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran tematik siswa kelas IB dengan menggunakan metode pembelajaran Fun Learning di SD Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IB SD Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar, berjumlah 28 orang yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah teknik tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Fun Learning dapat meningkatkan hasil pembelajaran tematik siswa kelas IB SD Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Hal ini dapat dibuktikan, dimana data awal diperoleh jumlah nilai 1780 dengan rata-rata kelas 63,57, tindakan pada siklus I diperoleh jumlah nilai 2110 atau dengan rata-rata 75,36 setelah dilakukan tindakan pada siklus II diperoleh jumlah nilai 2485 atau dengan rata-rata nilai siswa 88,75. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi "Jika metode fun learning diterapkan dengan baik, maka kemampuan siswa kelas IB SD Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar dalam pembelajaran tematik dapat ditingkatkan" bisa diterima.

Kata Kunci: Fun Learning, Pembelajaran Tematik

ABSTRACT

The problem in this research is whether the application of Learning Learning Method Can Improve Teaching Learning Results of IB Grade Students of SD Negeri 017 Pandau Jaya Siak Hulu Sub- Kampar District. The purpose of this study is to improve the students' thematic learning outcomes of the class IB using Fun Learning method in Elementary School 017 Pandau Jaya Siak Hulu District Kampar Regency. The subjects of this study were IB IB State Elementary School 017 Pandau Jaya Siak Hulu District Kampar District, amounting to 28 people consisting of 14 male students and 14 female students. The method used in this research is descriptive quantitative. The type of this research is Classroom Action Research (PTK). The techniques used to collect data are test and observation techniques. The results showed that the method of Fun Learning can improve the learning outcomes of thematic students IB IB Elementary School 017 Pandau Jaya Siak Hulu District Kampar regency. This can be proved, where the initial data obtained the amount of 1780 with 63.57 class average, the action on the cycle I obtained the number of 2110 or with an average of 75.36 after the action in cycle II obtained the number of values 2485 or with the average Student grade 88.75. Thus the hypothesis which reads "If the method of learning learning is applied well, then the ability of IB IB Negeri 017 Pandau Jaya Siak Hulu District Kampar in in thematic learning can be improved" is acceptable.

Keyword: Fun Learning, thematic learning

PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa kelas IB SD Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu masih belum memuaskan nilai rata-rata siswa hanya 63,57. Sebanyak 28 orang siswa hanya terdapat 13 orang atau (46,43%) yang mencapai ketuntasan secara individu sedangkan sisanya 15 orang (53,57%)

dinyatakan belum tuntas. Siswa dikatakan tuntas apabila hasil belajarnya mencapai angka 70.

Setelah penulis mengamati dan mempelajari pada tiap-tiap pertemuan serta penulis berkonsultasi dengan teman sejawat yang dipandu dengan lembaran observasi dan indikator yang telah disusun berdasarkan temuan masalah

kejadian di kelas, maka penulis menemukan beberapa penyebab terjadinya permasalahan tersebut, yaitu : 1. Strategi yang dipergunakan guru dalam mengajar tidak sesuai tuntutan pembelajaran tematik. 2. Metode pembelajaran yang digunakan guru selalu ceramah. 3. Prestasi belajar anak selama ini dianggap sama oleh guru. 4. Penyajian informasi yang dilakukan guru tidak bertahap dan bimbingan yang sempurna. 4. Guru tidak menggunakan media pembelajaran. 5. Guru jarang menyampaikan tujuan pembelajaran .

Metode *Fun Learning* merupakan cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini merupakan cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dalam proses pembelajaran sehingga tercipta rasa cinta dan keinginan untuk belajar. Hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) adalah tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata dan simbol. Sudjana (2009)

Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkaitan dengan tindakan guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar. Dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran *Fun Learning* mempunyai peran yang sangat besar dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penerapan metode pembelajaran *Fun Learning* tentunya disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari dan disesuaikan dengan kondisi dan tingkat penguasaan siswa

Guru Kreatif dan Inovatif Dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, beberapa hal yang harus dilakukan oleh guru antara lain : a. Menyapa siswa dengan ramah dan bersemangat. b. Menciptakan suasana rileks ciptakanlah lingkungan yang rileks, c. Memotivasi siswa, d. Menggunakan ice breaking, e. Menggunakan metode yang variatif

Menciptakan Lingkungan Kelas yang Menarik Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika diterapkan metode pembelajaran *Fun Learning* maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IB SDN 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu tahun 2016.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IB SDN 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar dan dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan bulan September 2016. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IB SDN 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar tahun 2016, dengan jumlah siswanya 28 orang yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas karena penelitian tindakan kelas adalah merupakan penelitian yang lebih sesuai dengan tugas pokok dan fungsi guru, meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan kualitas siswa, serta mencapai tujuan pembelajaran atau pendidikan. Dalam penelitian ini memakai penelitian tindakan kelas adalah bentuk kajian yang bersifat reflektif. Pada penelitian ini di samping untuk membantu permasalahan belajar yang dihadapi siswa juga membantu guru dalam upaya memperbaiki cara mengajarnya selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Tahapan-tahapan Penelitian Tindakan Kelas

a. Perencanaan (*Planning*)

Menetapkan kelas yang diteliti adalah kelas I B SDN 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu dengan jumlah 30 orang, yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. 2. Penelitian dilakukan oleh guru (penulis) dan observernya adalah teman sejawat. 3. Menetapkan dua siklus, tiap siklus terdiri dari enam kali pertemuan. 4. Tema pelajarannya adalah "Diri Sendiri" 5. Menyusun perangkat pembelajaran seperti : RPP, LKS. 6. Mempersiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini penerapan tahap I, guru melaksanakan proses pembelajaran tematik di kelas I B SDN 017 Pandau Jaya yang sesuai dengan RPP dan Silabus yang telah dirancang.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Observasi dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Pelaksanaan observasi dilakukan oleh peneliti sendiri dan dibantu oleh teman sejawat/salah satu guru SDN 017 Pandau Jaya.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini guru mengadakan penelitian dengan diobservasi oleh pengamat. Guru pelaksana sedang melakukan evaluasi diri. Dengan kata lain

guru tersebut melihat dirinya kembali melakukan “dialog” untuk menemukan hal-hal yang sudah dirasakan memuaskan hati karena sesuai dengan rancangan dan secara cermat mengenali hal-hal yang masih perlu diperbaiki. Setelah data dianalisis, hasilnya dijadikan pedoman untuk melakukan tindakan-tindakan pada siklus berikutnya.

Teknik Analisis Data

Analisis Aktivitas Guru

Pengukurannya adalah dengan melihat persentase tingkat aktivitas guru, maka data yang diperoleh diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \% \text{ (Hartono, 2006: 19)}$$

Keterangan :

P = Persentase yang sedang dicari

F = Skor yang diperoleh

N = Jumlah keseluruhan

100= Bilangan tetap

Data aktivitas guru yang diperoleh diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu.

Sangat sempurna	: 81 — 100
Sempurna	: 61 — 80
Cukup Sempurna	: 41 — 60
Kurang sempurna	: 21 — 40
Tidak sempurna	: 0— 20.

(Riduan, 2008: 89)

Analisis Aktivitas Siswa

Data tentang aktivitas siswa ini berguna untuk mengetahui apakah siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan telah sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. Pengukurannya dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \% \text{ (Hartono, 2006)}$$

Keterangan :

P = Persentase yang sedang dicari

F = Skor yang diperoleh

N = Jumlah keseluruhan

100 = Bilangan tetap

Data aktivitas siswa yang diperoleh diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian dengan memodifikasi data aktivitas siswa yaitu:

Sangat Tinggi	: 81 — 100
Tinggi	: 61 — 80
Sedang	: 41— 60
Rendah	: 21 — 40
Sangat Rendah	: 0 — 20

Analisis Keberhasilan Tindakan

Berdasarkan KKM yang ditetapkan di SD Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu yaitu 70. Siswa dikatakan tuntas secara individu jika hasil belajar siswa adalah e” 70. Tolak ukur keberhasilan tindakan adalah jika hasil tes yang diperoleh siswa secara umum lebih baik dari hasil tes yang dilakukan sebelum diterapkannya Penerapan Metode Pembelajaran Fun Learning. Untuk menentukan ketercapaian KKM dapat dilakukan dengan menghitung ketuntasan individu dan persentase ketuntasan klasikal.

Ketuntasan Individu

Untuk menentukan ketuntasan individu setelah dilakukan tes hasil belajar adalah dengan menggunakan rumus:

$$K = \frac{KTSP}{2007}$$

Keterangan :

K = Ketercapaian indikator

SP = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum

Ketuntasan Klasikal

Setelah menentukan ketuntasan individu, maka ditentukan persentase ketuntasan secara klasikal dengan menggunakan rumus :

$$KK = \frac{KTSP}{2007}$$

Keterangan :

KK = Ketuntasan klasikal

JT = Jumlah siswa yang tuntas

JS = Jumlah siswa seluruhnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Perencanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan metode pembelajaran Fun Learning. Pada tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan berbagai instrument yang akan diperlukan pada saat penelitian berlangsung sebanyak dua siklus yaitu Silabus, RPP untuk 12 kali pertemuan dan 2 kali ulangan harian, soal ulangan harian, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, persentase aktivitas guru/siswa .

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dua siklus yaitu :

Siklus I

a. Perencanaan

Untuk perencanaan persiapan yang akan dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut : 1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan langkah-langkah penggunaan metode pembelajaran Fun Learning. 2. Menyiapkan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diberikan. 3. Menyiapkan lembar observasi tentang aktivitas guru dalam pelaksanaan tindakan. 4. Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. 5. Menyiapkan soal test yang akan diberikan pada siswa pada bagian akhir pelaksanaan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pengajaran *Fun Learning* adalah: 1. Setiap tatap muka, guru menyampaikan topik-topik pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. 2. Guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang materi yang dipelajari. 3. Memperlihatkan dan menjelaskan keterkaitan antara konsep metode *Fun Learning* pada pokok bahasan. 4. Sebelum mengakhiri proses pembelajaran, siswa diberi PR pokok bahasan dalam penerapan metode *Fun Learning* untuk dikerjakan di rumah.

Sebagai contoh penulis mengambil salah satu tema pada semester satu yaitu tema "Diriku"

1. Di ruang kelas terdapat gambar yang berkaitan dengan tema Diriku yaitu gambar tubuh manusia serta telah disiapkan media berupa kartu gambar. 2. Dari tema tersebut kita dapat mengelompokkan sesuai dengan mata pelajaran yang ingin disampaikan. 3. Pada pelajaran PJOK dari tema Diriku siswa diharapkan mampu menunjukkan mengidentifikasi bagian-bagian tubuh (mata, hidung, telinga, mulut, dll) serta kegunaannya. 4. Pada pelajaran Matematika siswa diharapkan mampu mengidentifikasi bilangan dan lambangnya, menyebutkan banyaknya benda, membaca dan menulis lambang bilangan. 5. Pada pelajaran PPkn siswa diharapkan mampu mengidentifikasi tata tertib dalam belajar dan menunjukkan sikap tertib selama belajar. 6. Pada pelajaran SBDP diharapkan siswa mampu mengidentifikasi lagu sebagai satu karya seni, menyanyikan lagu dengan irama yang tepat dan menjelaskan isi

lagu yang dinyanyikan. 7. Selanjutnya siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Sebelum pembelajaran dimulai siswa diajak bernyanyi, menyanyikan lagu "dua mata saya" sambil bertepuk tangan.

Dua mata saya

Dua mata saya

Hidung saya Satu

Dua tangan saya, yang kiri dan kanan

Dua kaki saya pakai sepatu baru

Satu mulut saya, tidak berhenti makan

8. Selesai bernyanyi dua kelompok ke depan membentuk lingkaran, kelompok satu diberi kartu gambar, sedangkan kelompok dua diberi kartu yang bertuliskan fungsi anggota tubuh. 9. Langkah berikutnya siswa disuruh mencari pasangannya masing-masing. Misalkan saja anak yang membawa kartu gambar "mata" mencari pasangan yang membawa kartu bertuliskan "Melihat", anak yang membawa kartu gambar "telinga" mencari pasangan yang membawa kartu bertuliskan "mendengar" dan seterusnya sampai semua mendapatkan pasangannya masing-masing. Kelompok yang belum mendapatkan tugas memberikan semangat berupa tepuk tangan yang meriah.

Pada pertemuan selanjutnya membagi siswa dalam beberapa kelompok. Misalnya 1 kelompok terdiri dari 4 orang. Agar Susana di kelas tidak kaku maka pembagiannya dengan bernyanyi. Liriknya sebagai berikut:

Halo-halo apa kabar

Tepuk tangan

Kedipkan matamu

Goyang ke kanan

Goyang kekiri

Putar-putar-putar

Cari 2 orang.....(diulangi sampai cari 4 orang).

Respon positif siswa di sini disambut dengan baik dan terlihat mereka senang sekali. Nah setelah kelompok terbentuk. Anak-anak juga sudah dalam keadaan ceria kita bisa mulai pembelajarannya.

Lagu diatas selanjutnya dipakai dalam pembelajaran. Misal untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti yang dikatakan sebelumnya kelas sudah dalam kondisi tema Diriku. Maka selanjutnya guru bisa memulai pembelajaran. Anak-anak sudah bersiap-siap dengan instruksi guru.

Halo-halo apa kabar
Tepuk tangan
Kedipkan matamu
Goyang ke kanan
Goyang ke kiri
Putar-putar-putar

Cari 2 gambar mata.....(semua kelompok berusaha mencari anggota badan mata)

Lagu tersebut bisa dipakai berulang-ulang dengan mengganti pada kalimat terakhir yang ingin di cari apa. Antusias anak-anak dapat terlihat dari permainan ini, mereka semua sangat bersemangat ingin mendapatkan apa yang di instruksikan guru. Tapi ada juga yang tidak dapat atau salah mengambil, maka jika hal itu terjadi anak-anak tetap di beri semangat dan pengertian agar tidak kecewa.

Nah, setelah semua anggota badan diambil. Permainan bisa diulang lagi untuk mencari apa fungsinya dari masing-masing anggota badan tersebut. Nanti kelompok yang paling cepat mendapatkan berarti itulah pemenangnya.

c. Pengamatan

Observasi dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh teman sejawat yang telah bersedia untuk menjadi observer dalam penelitian tindakan ini, dengan menggunakan lembar obsevasi yang telah disediakan, adapun aspek-aspek yang diamati atau yang di observasi yaitu (1) Aktivitas guru dalam pelaksanaan tindakan dengan penerapan metode pembelajaran fun learning (2) Aktivitas siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dengan penerapan metode pembelajaran fun learning.

Antusias anak-anak dapat terlihat dari permainan ini, mereka semua sangat bersemangat ingin mendapatkan apa yang di instruksikan guru. Tapi ada juga yang tidak dapat atau salah mencari pasangannya, maka jika hal itu terjadi anak-anak tetap diberi semangat dan pengertian agar tidak kecewa.

Seorang pendidik sejati adalah orang yang bisa membuat semua hal yang sulit menjadi mudah dipahami, yang rumit menjadi mudah dimengerti, atau yang sukar menjadi mudah dilakukan (Ralph Waldo Emerson) dan Siswa tidak akan peduli betapa pintarnya seorang guru, yang mereka pedulikan adalah apakah guru tersebut juga peduli terhadap dirinya (Anonymou).

d. Refleksi

Untuk siklus berikutnya penelitian ini direncanakan berdasarkan refleksi dari siklus

sebelumnya, sehingga ada keterkaitan dan kesinambungan dari siklus pertama dan siklus yang selanjutnya. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik sehingga tercapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

Siklus ke II

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus kedua adalah dengan melihat hasil refleksi siklus pertama. Kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus pertama adalah fokus perbaikan untuk siklus ke II.

b. Pelaksanaan

Langkah-langkah metode pembelajaran Fun Learning adalah sebagai berikut :

1. Di dalam kelas ada banyak gambar yang berkaitan dengan diri sendiri dengan memasang di dinding-dinding kelas.
2. Siswa di bagi dalam beberapa kelompok dengan begitu siswa duduk dengan posisi pada kelompoknya masing-masing.
3. Dari tema Diriku sendiri selanjutnya kita dapat mengelompokkan sesuai dengan mata pelajaran yang akan disampaikan.
4. Untuk pelajaran Bahasa Indonesia dari tema Diriku siswa mampu mengurutkan tahapan kegiatan mencuci tangan.
5. Untuk pelajaran SBDP diharapkan siswa mampu mengidentifikasi lagu sebagai salah satu hasil karya seni, menyanyikan lagu "Cuci Tangan" dan menjelaskan isi lagu "Cuci Tangan".
6. Untuk pelajaran matematika siswa mampu mengidentifikasi kemunculan bilangan 1 – 10, melakukan penjumlahan sederhana pada garis bilangan dan melakukan proses pengurangan sederhana pada garis bilangan.
7. Untuk pelajaran PJOK siswa mampu mengidentifikasi gerak melompat dan meloncat sebagai gerak lokomotor, menjelaskan cara mencuci tangan, mempraktekkan cara mencuci tangan dan melakukan gerak melompat sesuai instruksi.
8. Untuk pelajaran PPKn siswa mampu menjelaskan pentingnya sikap tertib dalam mengikuti kegiatan dan menunjukkan sikap tertib dalam mengikuti kegiatan praktek mencuci tangan di sekolah.

Selanjutnya membagi siswa dalam beberapa kelompok. Misalnya 1 kelompok terdiri dari 4 orang. Agar Susana di kelas tidak kaku maka pembagiannya dengan bernyanyi. Lirikya sebagai berikut:

Bangun tidur ku terus mandi
Tidak lupa menggosok gigi
Habis mandi ku tolong ibu
Membersihkan tempat tidurku

alat untuk membersihkannya dari masing-masing anggota badan tersebut. Nanti kelompok yang paling cepat mendapatkan berarti itulah pemenangnya.

Cari 2 orang.....(diulangi sampai cari 4 orang).

Respon positif siswa di sini disambut dengan baik dan terlihat mereka senang sekali. Nah, setelah kelompok terbentuk. Anak-anak juga sudah dalam keadaan ceria kita bisa mulai pembelajarannya.

Lagu diatas selanjutnya dipakai dalam pembelajaran. Misal untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti yang dikatakan sebelumnya kelas sudah dalam kondisi tema Diriku. Maka selanjutnya guru bisa memulai pembelajaran. Anak-anak sudah bersiap-siap dengan instruksi guru.

Halo-halo apa kabar
Tepuk tangan
Kedipkan matamu
Goyang ke kanan
Goyang kekiri
Putar-putar-putar

Cari gambar kepala.....(semua kelompok berusaha mencari gambar kepala)

Lagu tersebut bisa dipakai berulang-ulang dengan mengganti pada kalimat terakhir yang ingin di cari apa.

Antusias anak-anak dapat terlihat dari permainan ini, mereka semua sangat bersemangat ingin mendapatkan apa yang di instruksikan guru. Tapi ada juga yang tidak dapat atau salah mengambil, maka jika hal itu terjadi anak-anak tetap di beri semangat dan pengertian agar tidak kecewa.

Nah setelah semua anggota badan diambil. Permainan bisa diulang lagi untuk mencari apa

c. Pengamatan

Observasi dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh teman sejawat yang telah bersedia untuk menjadi observer dalam penelitian tindakan ini, dengan menggunakan lembar obsevasi yang telah disediakan, adapun aspek-aspek yang diamati atau yang di observasi yaitu (1) Aktivitas guru dalam pelaksanaan tindakan dengan penerapan metode pembelajaran Fun Learning (2) Aktivitas siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dengan penerapan metode pembelajaran Fun Learning.

Antusias anak-anak dapat terlihat dari permainan ini, mereka semua sangat bersemangat ingin mendapatkan apa yang di instruksikan guru. Tapi ada juga yang tidak dapat atau salah mencari pasangannya, maka jika hal itu terjadi anak-anak tetap di beri semangat dan pengertian agar tidak kecewa.

d. Refleksi

Dari data yang diperoleh di siklus II dapat disimpulkan bahwa menggunakan metode pembelajaran Fun Learning dapat meningkatkan hasil pembelajaran tematik siswa kelas IB SDN 017 Pandau Jaya Kecamatan siak Hulu Kabupaten Kampar.

Analisis Hasil belajar.

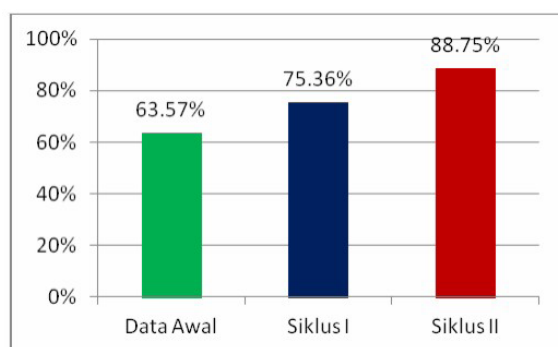
Berdasarkan hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan dengan penerapan metode Fun Learning dari data awal ke siklus I. Dari siklus I ke siklus II setelah penerapan metode Fun Learning, dapat ketahui seperti terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Berdasarkan Ulangan Harian Pada Siklus II

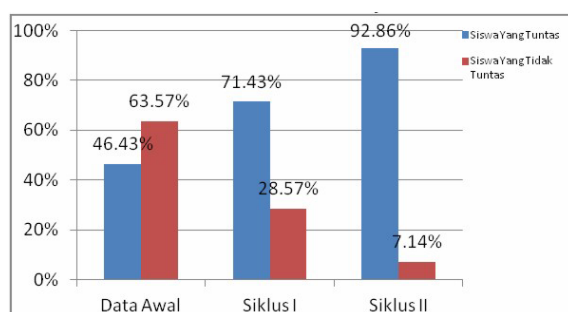
NO	RENTANG NILAI	SIKLUS		
		AWAL	I	II
1	90-100	-	5 (17,86%)	19(67,86%)
2	80-89	4 (14,29%)	7 (25%)	6(21,43%)
3	70-79	8 (28,57%)	8 (28,57%)	-
4	60-69	8 (28,57%)	8(28,57%)	3(10,71%)
5	50-59	8 (28,57%)	-	-
6	? 40	-	-	-

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa di atas dapat dilihat bahwa telah terjadi penurunan jumlah siswa yang bernilai rendah (di bawah KKM) antara rentang 40-69. Pada data awal siswa yang bernilai rendah ada 16 orang (57,14%) dan setelah siklus I menurun dan hanya 8 orang (28,57%) dan setelah siklus II menurun lagi dan tinggal 3 orang (10,71%). Dan telah terjadi peningkatan jumlah siswa yang bernilai tinggi (di atas KKM) antara rentang 70-100. Pada data awal siswa yang bernilai di atas KKM hanya 12 orang (4,86%) setelah siklus I terjadi peningkatan hingga 20 orang (71,43%) setelah siklus ke II lebih meningkat telah mencapai 25 orang (89,29%). Begitu pula nilai rata-rata yang diperoleh siswa secara klasikal pada data awal hanya 63,57 dan setelah siklus ke I meningkat dengan rata-rata 75,36 setelah siklus ke II lebih meningkat hingga mencapai rata-rata 88,75

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.



Grafik 1.
Rata-rata Hasil Belajar Siswa



Grafik 2.
Rata-rata Ketuntasan Belajar Siswa

Pembahasan

Dari analisis data tentang hasil belajar siswa melalui ulangan harian mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata nilai siswa 75,36 dan siklus II dengan nilai rata-rata siswa 88,75

meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, hal ini disebabkan oleh semakin sempurna penerapan metode Fun Learning yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Dengan metode pembelajaran Fun Learning guru dapat memperjelas dan merangsang siswa untuk dapat belajar lebih aktif dan menambah pengertian siswa, tugas yang sulit untuk dikerjakan akan menjadi lebih mudah dengan bimbingan guru. Selain itu interaksi dalam belajar menjadi lebih baik dan terciptanya suasana belajar yang baik dan lancar.

Dari analisis data tentang ketercapaian KKM pada ulangan akhir siklus I diperoleh data rata-rata ketuntasan belajar siswa adalah 71,43%, sedangkan pada siklus II ketuntasan 92,86%. Hal ini disebabkan tidak semua siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah. Ketuntasan individu telah tercapai apabila siswa telah mendapat nilai minimum 70, bagi siswa yang belum tuntas maka diberikan program perbaikan atau remedial sehingga mencapai 70. bila suatu pembelajaran masih ada siswa yang belum tuntas maka siswa tersebut harus diberikan remedial sampai ketuntasan belajar tercapai. Meningkatnya ketuntasan belajar disebabkan dengan penerapan metode pembelajaran Fun Learning.

Analisis data tentang nilai siswa dalam penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah tindakan. Dari analisis data tentang ketercapaian KKM telah menunjukkan terjadinya peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM sesudah tindakan, bila dibandingkan dengan jumlah siswa yang mencapai sebelum tindakan. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I ketuntasan belajar siswa adalah 71,43% walaupun belum tuntas secara klasikal tetapi setelah penerapan metode pembelajaran Fun Learning siswa yang mencapai KKM sudah meningkat sebelum dilaksanakan tindakan atau sebelum penerapan metode pembelajaran Fun Learning. Sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar siswa adalah 92,86%.

Dari data aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran Fun Learning, terlihat sebagian siswa bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan aktif dalam melakukan setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan. Adapun dari segi kelemahan aktivitas siswa adalah masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dan termotivasi dan lebih banyak bermain pada saat belajar. Peningkatan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran Fun Learning diketahui bahwa pada pertemuan I dengan

41% pada kategori sedang dan pada pertemuan ke 2 juga pada kategori sedang. Setelah siklus ke II lebih baik dan meningkat yaitu pada pertemuan ke 3 dengan persentase 64% kategori tinggi dan pada pertemuan ke 4 mencapai 70% juga pada kategori tinggi.

Untuk aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran Fun Learning secara umum berlangsung baik, berdasarkan analisis data terhadap aktivitas guru diketahui bahwa pada pertemuan pertama siklus I rata-rata aktivitas guru 37% pada kategori kurang sempurna, pada pertemuan kedua rata-rata aktivitas guru meningkat menjadi 5% pada kategori cukup sempurna. Pada pertemuan ketiga siklus II rata-rata aktivitas siswa 54% dengan kategori cukup sempurna dan pada pertemuan keempat mengalami peningkatan dibandingkan dengan pertemuan pertama, kedua siklus ke I dan ketiga siklus ke II dengan rata-rata aktivitas 62% pada kategori sempurna. Jadi aktivitas guru selama proses pembelajaran dari siklus I dan siklus II semakin meningkat.

Dengan demikian, hipotesis dari penelitian yang berbunyi "jika diterapkan metode pembelajaran Fun Learning maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IB SD Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu tahun 2016 "diterima" artinya jika diterapkan metode pembelajaran Fun Learning dalam pembelajaran tematik secara benar oleh guru siswa yang aktif akan menjadi lebih aktif seiring dengan itu hasil belajar tematik siswa juga meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Bertitik tolak dari hasil analisis dan pembahasan seperti yang telah disampaikan pada Bab IV dapat diambil kesimpulan seperti berikut penerapan metode Fun Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IB SD Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Hal tersebut diketahui dari hasil analisis data aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yaitu:

1. Aktivitas guru telah berada pada klasifikasi tingkat kesempurnaan "Sempurna" sehingga murid cenderung lebih positif dalam menerima pelajaran yang diberikan guru.
2. Aktivitas siswa telah berada pada klasifikasi "tinggi" dengan demikian tingkat perolehan murid akan meningkat dan pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajarnya.
3. Hasil belajar siswa berdasarkan hasil tes yang dilakukan terhadap materi pelajaran yang

dipelajari diketahui telah terjadi peningkatan. Hasil belajar murid pada siklus I peningkatan hasil belajar murid mencapai 75,36. Setelah dilakukan siklus ke II ternyata terjadi lagi peningkatan mencapai 88,75.

Penerapan metode Fun Learning secara benar dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar murid dan murid yang kurang aktif akan menjadi lebih aktif dalam belajar sehingga perolehan murid lebih baik dari sebelumnya.

Saran

Bertitik tolak dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian di atas, berkaitan dengan penerapan metode Fun Learning yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran.

- a. Bagi sekolah, hendaknya penerapan metode pembelajaran Fun Learning dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan dan memperbaiki kualitas pendidikan di ruang lingkup SD Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu.
- b. Bagi guru, penerapan metode Fun Learning ini dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar murid khususnya pada tema diriku dan sub tema tubuhku dan mata pelajaran lain pada umumnya.
- c. Bagi murid, metode Fun Learning hendaknya dapat dijadikan sebagai solusi pemecahan masalah di dalam kelas dan diharapkan sebagai upaya peningkatan hasil belajar.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian pada pembelajaran tematik.

DAFTAR PUSTAKA

- Tarmizi Ramadhan, 2008. *Pembelajaran Aktif Kreatif dan Menyenangkan*.
- DePorter, Bobbi dan Hernacky, Mike, 2000. *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Bandung PT : Mizan Pustaka.
- Gordon Dryen dan Jeanette Vos, 2002. *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution), Belajar Akan Efektif Kalau Anda dalam Keadaan "Fun" Bagian I, Penerjemah: Word++ Translation Service*. Bandung: Kaifa, Cetakan III.
- Mulyasa, 2006. *Menjadi guru profesional : menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*, Bandung : Remaja Rosdakarya.

- Mulyono, 2012. *Strategi Pembelajaran*, Malang: UIN Maliki Press.
- Rusman, 2012. *Model – Model Pembelajaran (mengembangkan profesionalisme guru)*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Suparlan, 2008. *dkk. Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Bandung: PT. Genesindo.
- Umaedi, 1999. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Directorate Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Directorate Pendidikan Menengah Umum. Indonesia: Jakarta.
- Wina Sanjaya, 2008. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Kencana.
- Mulyono, 2012. *Strategi Pembelajaran*, Malang, UIN Maliki Press.
- A. Tarmizi Ramadhan, 2008, *Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan*.
- Mulyasa, 2006. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman, 2012. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesional Guru)*, Jakarta: Rajawali Pers.