

PENGARUH METODE *FUN LEARNING* DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU

Neni Lestari¹, Risma Dwi Arisona²

¹Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
nenilestari60@gmail.com

²Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
arisona@gmail.com

ABSTRAK

Penulisan ini bermaksud guna: (1) diketahuinya perbandingan nilai IPS antara Murid Tingkat VIII SMP N 2 Ponorogo yang menggunakan metode fun learning dengan yang tidak; Selanjutnya (2) melihat apakah minat belajar Murid Tingkat VIII SMP N 2 Ponorogo berbeda antara yang menggunakan strategi pembelajaran tomfoolery dan yang tidak menggunakan teknik pembelajaran tomfoolery. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menangani rencana kelompok tanpa benchmark yang identik dari studi semi-eksperimental (Semi Trial). dengan menggunakan uji-t sampel independen dan regresi linier berganda. Sebanyak 64 Murid dari Tingkat VIII D, E mengikuti Penulisan ini di SMP N 2 Ponorogo. Kelompok eksperimen dan kontrol masing-masing memiliki 32 Murid. Penulisan ini mengumpulkan data melalui dokumentasi, kuesioner, dan pertanyaan pre dan post test. Dengan nilai antara 0,000 dan 0,05, uji sig t-test (2-tailed) mengungkapkan bahwa cara belajar yang menyenangkan memiliki perbandingan hasil belajar. Selain itu, uji linier berganda dan t-t sig (2-tailed) senilai 0,000 0,05 memperlihatkan jika Murid Tingkat VIII SMP N 2 Ponorogo secara signifikan lebih tertarik untuk mempelajari hasil belajar IPS terpadu. konsekuensi uji relaps dari Changed R Square adalah 65,3%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Murid Tingkat VIII IPS Terpadu SMP N 2 Ponorogo berbeda-beda dan dipengaruhi oleh minat belajar dan cara belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci : Metode Fun Learning, Minat Belajar, Hasil belajar.

ABSTRACK

This piece of writing aims to: 1) Determine how the IPS scores of Level VIII students at SMP N 2 Ponorogo that employ the fun learning method stack up against those of those who do not; In addition, check to see if Level VIII students at SMP N 2 Ponorogo who employ tomfoolery learning strategies have a different level of interest in learning than students who do not. This study utilizes a quantitative way to deal with address bunch plans without indistinguishable benchmarks from a semi-exploratory review (Semi Preliminary). by employing multiple linear regression and the independent sample t-test. At SMP N 2 Ponorogo, 64 students from Levels VIII D, E participated in this writing. The exploratory and control bunches each had 32 understudies. Documentation, questionnaires, and pre- and post-test questions are used to collect data in this writing. The results of the 2-tailed sig t-test, which ranged from 0.000 to 0.05, show that fun learning approaches produce distinct learning outcomes. Also, various direct tests and t sig (2-followed) esteemed at 0.000 ± 0.05 show that the Level VIII understudies of SMP N 2 Ponorogo are fundamentally more keen on learning coordinated social examinations learning results. the backslide test outcome of Changed R Square was 65.3%. It is

possible to draw the conclusion that the Level VIII Integrated IPS students at SMP N 2 Ponorogo have distinct learning outcomes that are influenced by learning interest and engaging learning methods.

Keywords : Fun Learning Methods, Learning Interests, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Kunci untuk menentukan masa depan bangsa yang lebih baik dan efektivitas pendidikan adalah pengetahuan. Keberhasilan pendidikan dapat dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain tahapan belajar dan hasil pembelajaran. Tentunya dengan hasil belajar tersebut, Murid dan guru dapat memahami dengan jelas hasil belajar yang diperoleh selama pelaksanaan pembelajaran. Wajar jika seseorang harus mampu berpikir positif agar dapat membangkitkan semangat belajar lebih lanjut selama tahapan belajar berlangsung.

Murid membutuhkan dukungan dari luar untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran agar mereka dapat berpikir dengan baik dan positif selama tahapan belajar. Murid mampu mengkonseptualisasikan dirinya sesuai dengan kondisi dan keadaan yang dihadapi ketika mereka memiliki pandangan atau pemikiran positif tentang pembelajaran, sehingga memungkinkan mereka untuk memaksimalkan hasil belajarnya. Tentu saja, harus ada teknik atau strategi untuk mempraktikkan pembelajaran agar Murid dapat memahami dan menerima informasi yang diajarkan dan agar instruktur merancang multi-interaksi yang efektif. Salah satu cara yang digunakan dalam tahapan belajar adalah cara belajar yang menyenangkan, dan dengan pendekatan yang tepat akan memotivasi Murid untuk mendapatkan hasil belajar yang terbaik.

Penggunaan teknik pembelajaran yang menyenangkan bermanfaat untuk menciptakan lingkungan yang unik, membangkitkan imajinasi dan fantasi yang segar dan terarah, memperluas rasa keingintahuan seseorang, dan memberikan kesenangan dan kepuasan dalam mencapai sesuatu. Banyak pendekatan yang telah digunakan oleh para pendidik untuk melaksanakan pembelajaran, namun hasilnya tidak selalu positif. Strategi belajar tomfoolery ini merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan mewujudkannya, dimana anak percaya bahwa belajar itu sangat menghibur dengan berbagai setting yang menarik pula. Pembelajaran yang menyenangkan sebenarnya adalah dua istilah dengan makna terpisah yang, jika

digabungkan, menandakan kesenangan dan kepuasan. Sedangkan belajar identik dengan belajar.

Menurut teori Tolstoy, pembelajaran yang menyenangkan sangat penting dalam tahapan belajar karena sangat membantu Murid untuk dapat menjadikan bahan pembelajaran bermakna, memberikan motivasi belajar, dan meningkatkan prestasi atau hasil belajar yang memuaskan. karena itu membuat anak-anak merasa kurang terbebani atau dipaksa untuk belajar. Hal ini juga dikuatkan dengan Penulisan Efiyanti Peduli tentang pengaruh taktik belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar. Penulisan sebelumnya menggunakan teknik pembelajaran percakapan.

Antusiasme Murid dalam belajar baik secara naluriah maupun secara sadar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan mereka dalam proses belajar. Murid akan ingin memahami dan menilai diri mereka sendiri berdasarkan keunggulan belajar mereka selama pengalaman pendidikan. Pembelajaran IPS terpadu lebih dari sekedar cara untuk mengingat sesuatu. Ini juga membantu Murid mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, menyenangkan, dan berdampak signifikan pada kemajuan ujian sosial. Hal ini memungkinkan Murid untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam penyelidikan sosial terpadu tanpa merasa tertekan atau stres. Dalam mengembangkan minat belajar, alat atau aset benar-benar merupakan cara yang paling dikenal luas untuk mendorong kehebatan remaja dalam pengalaman instruktif.

Selain itu, sangat penting untuk memahami karakteristik minat untuk membuat program yang efektif mendorong minat belajar Murid. Tahapan belajar akan mencapai tujuan pembelajaran jika minat belajar Murid tumbuh. Karena minat belajar terkait erat dengan keinginan dan keinginan, aspek terpenting dari pengembangan pengalaman adalah menentukan bagaimana membangun lingkungan belajar yang spesifik di mana Murid biasanya ingin dan terus mengantisipasi untuk belajar. Belajar adalah pendekatan yang sangat baik untuk membuat anak-anak tertarik untuk belajar karena mengajarkan mereka tentang berbagai topik, seperti kemampuan berpikir kritis dan berhitung, yang diperlukan

untuk persiapan masa depan. Kemampuan ini menarik minat seseorang pada sesuatu.

Kecenderungan untuk memiliki kapasitas yang lebih baik di suatu wilayah akan menimbulkan ketertarikan terhadap sesuatu yang berhubungan dengan kapasitas tersebut. Perubahan perilaku Murid yang dapat diukur dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan dianggap sebagai hasil belajar. Perkembangan ini dapat dipandang sebagai peningkatan dan selangkah lebih maju dari perkembangan sebelumnya. Hasil pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan dari siklus implementasi karena memungkinkan pendidik untuk menilai apakah Murid telah menguasai keterampilan yang telah ditugaskan kepada mereka.

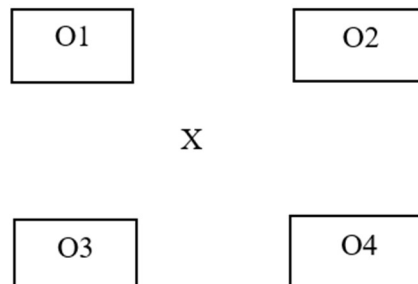
Penulis di SMP N 2 Ponorogo menemukan bahwa hasil belajar Murid masih rendah, khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu Tingkat VIII. Hal ini disebabkan oleh kurangnya partisipasi Murid dalam kegiatan pembelajaran, banyaknya Murid yang diam ketika ditanya dan jarang bertanya, kecenderungan Murid malas, kurangnya keuletan dalam mengerjakan pekerjaan rumah atau soal latihan, dan kegagalan instruktur. Menggunakan pendekatan yang tidak sesuai dengan lingkungan Tingkat, mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak sepenuhnya terwujud. Hal ini disebabkan masih banyak Murid di SMP Negeri 2 Ponorogo yang tidak memenuhi syarat ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Hal ini terkait dengan ketidakmampuan Murid dalam memahami materi perkuliahan IPS Terpadu.

Penulis berpendapat bahwa penggunaan teknik pembelajaran yang sesuai dan membangkitkan minat belajar Murid merupakan dua dari sekian banyak unsur yang berpengaruh sangat baik terhadap hasil belajar IPS Terpadu Murid. Penulis mengusulkan untuk menganalisis secara langsung Murid Tingkat VIII SMP N 2 Ponorogo dengan judul “Pengaruh Metode *Fun Learning* Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu”

”.

METODE PENULISAN

Dimulai dengan pengumpulan data, Penulisan ini menggunakan strategi kuantitatif yang banyak menggunakan angka. Pengecekan ini untuk menguji hipotesis, jalannya hubungan, atau perbandingan berdasarkan anggapan dan hasil percobaan. Penulisan ini menggunakan pendekatan Penulisan kuasi eksperimen kuantitatif (Quasi Experimental), dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dipilih secara acak. Dua variabel yang digunakan dalam desain Penulisan ini adalah variabel bebas (variabel bebas) dan variabel terikat (variabel terikat). Ini menggunakan desain sirkuit kontrol yang berbeda dari teknik sketsa desain yang digunakan dalam Penulisan ini:



Penjelasan dari masing-masing nomor adalah sebagai berikut, 01 adalah praujian Tingkat eksplorasi, 02 adalah pascaujian dari Tingkat uji coba, 03 adalah praujian dari Tingkat kontrol, 04 adalah pascaujian Tingkat kontrol dan X adalah perlakuan. Menurut Sugiyono, populasi adalah sekelompok besar barang atau orang dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih penulis untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya.

Populasi adalah salah satu hal dan persyaratan mendasar yang pasti cukup menonjol untuk diperhatikan untuk menutup hasil yang solid dan layak untuk area atau objek eksplorasi. Penulis mengumpulkan sampel baik untuk pendekatan pembelajaran yang menyenangkan maupun minat belajar dengan menggunakan metode basic random sampling. Strategi ini digunakan untuk memilih sampel apabila subjek Penulisan terlalu luas.

Pengambilan sampel acak sederhana adalah salah satu yang tidak selektif atau sembarangan dan didasarkan pada prinsip-prinsip sistematis yang telah teruji dengan baik. Sampel Penulisan ini terdiri dari 64 Murid dari Tingkat D E SMP N 2 Ponorogo. Metode analisis data berikut digunakan dalam Penulisan ini:

1. Uji Instrumen
 - a. Uji Kesukaran Data, Uji Daya Beda
 - b. Uji Validitas, Reliabilitas
2. Uji Prasyarat
 - a. Uji Normalitas, Homogenitas
 - b. Uji Linieritas, Multikolonieritas, Heteroskedastisitas, Autokorelasi,
3. Uji *Independent Sample T-test*
4. Uji Regresi Linier Berganda

Ada dua dalam Penulisan pengujian hipotesis ini yakni menggunakan *Uji-T* dan menggunakan regresi linier berganda *Uji-F*.

HASIL DAN PEMBAHSAN

Berdasarkan temuan Penulisan yang dilakukan di SMP N 2 Ponorogo, dapat ditunjukkan melalui penggunaan teknik tes berupa soal pretes, soal postes,

dokumentasi, dan angket: Pengaruh Murid Tingkat VIII terhadap Motivasi SMP N 2 Ponorogo dalam pembelajaran dan pendekatan pembelajaran menghibur pada hasil belajar IPS Terpadu.

1. Apakah ada perbandingan hasil belajar Murid ketika menggunakan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan vs tidak menggunakan.

Independent Sample Test adalah uji statistik inferensial yang menggunakan uji-t untuk menguji hipotesis. Program SPSS Versi 22 digunakan untuk menghitung hasil uji-t. Pengujian dugaan dalam ulasan ini dilakukan dengan menggunakan H_{11} dan H_0 , nilai H_0 ditentukan atau dicoba menggunakan uji-t. Hipotesis yang diajukan adalah:

H_{01} = Tidak terdapat perbandingan yang signifikan hasil belajar Murid saat taktik belajar tomfoolery digunakan vs saat tidak digunakan.

H_{11} = Terdapat perbandingan hasil belajar Murid yang signifikan antara yang menggunakan pendekatan pembelajaran tomfoolery dengan yang tidak.

Model-model dalam pengujian adalah sebagai berikut.:

- a) Apabila probabilitas (p) adalah 0,05 maka H_0 ditolak yang memperlihatkan jika teknik pembelajaran tomfoolery berpengaruh sangat tinggi terhadap hasil belajar Murid ujian sosial terpadu Murid Tingkat VIII SMP N 2 Ponorogo.
- b) Apabila probabilitas (p) $>$ 0,05 maka H_0 diakui yang memperlihatkan jika strategi pembelajaran tomfoolery tidak

berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Ujian Sosial Terkoordinasi Murid Tingkat VIII SMP N 2 Ponorogo.

Tabel 1. Independent Sample T-test

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

Hasil uji-t sig dihasilkan dari pembelajaran di Tingkat eksperimen (E) dan Tingkat kontrol (D). (dua sisi) dengan tingkat kepercayaan 95%. sig. 0,000 (0,000 0,05) jadi kurang dari 0,05. Akibatnya Ho ditolak, yang berarti Murid Tingkat VIII SMP N 2 Ponorogo memiliki perbandingan hasil belajar IPS Terpadu (Y) yang signifikan jika menggunakan pendekatan pembelajaran menyenangkan (X1) vs tidak menggunakan teknik pembelajaran menyenangkan.

2. Apakah ada perbandingan minat belajar yang substansial ketika pendekatan pembelajaran yang menyenangkan digunakan vs ketika tidak digunakan

Pakar menggunakan SPSS Rendition 22 untuk melihat apakah ada perbandingan besar menggunakan 2 Tingkat ditambah hingga 64 Murid menggunakan metode Pemeriksaan Langsung Tidak Teratur. Berikut ini adalah hipotesis Penulisan:

H02 = Tidak ada perbandingan yang sangat besar bagi Murid yang paling diuntungkan dalam maju antara menggunakan strategi pembelajaran tomfoolery dan tanpa teknik pembelajaran tomfoolery untuk Murid Tingkat VII SMP N 2 Ponorogo.

H12 = Pada Murid Tingkat VII SMP N 2 Ponorogo terdapat perbandingan yang signifikan minat belajar Murid antara yang menggunakan metodologi pembelajaran tomfoolery dengan yang tidak.

Tabel 2. Uji Independent Sampel T-test

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

Hasil uji-t signifikan (2-tailed) dengan tingkat kepercayaan 95%. sig. 0,000 (0,000 0,05) jadi kurang dari 0,05. Jadi besar kemungkinan

alasan H_0 ditolak karena ada perbandingan yang signifikan minat belajar Murid antara yang memanfaatkan teknik pembelajaran tomfoolery dengan yang tidak menggunakan strategi pembelajaran tomfoolery pada Murid Tingkat VII SMP N 2 Ponorogo.

3. Apakah Penggunaan Cara belajar Menyenangkan dan Minat Belajar Berpengaruh Signifikan Terhadap Hasil belajar IPS Terpadu Murid Tingkat VIII SMAN 2 Ponorogo

Hipotesis Penulisan adalah sebagai berikut: H_{03} : Penggunaan teknik atau motivasi belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada Murid Tingkat VIII SMP N 2 Ponorogo. Padahal H_{13} = Penggunaan teknik pembelajaran tomfoolery dan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar Sosiologi Koordinasi Tingkat VIII SMP N 2 Ponorogo.

Tabel 3. Uji regresi Linier Berganda

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	603.494	1	301.747	30.599	.000 ^b
	Residual	285.975	29	9.861		
	Total	889.469	31			

a. Dependent Variable: hasil belajar

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



Hasil ANOVA didapatkan Fhitung 30,599 dan Ftabel 3,32, dengan signifikansi = 0,05. Hasil pengujian ini adalah 0,000 < 0,05 yang memperlihatkan jika hipotesis diterima dan H_0 ditolak. Hal ini memperlihatkan jika hipotesis diterima dan diuji secara menyeluruh untuk

melihat apakah strategi pembelajaran yang menyenangkan dan minat belajar dapat meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu. Tabel di bawah ini menunjukkan seberapa besar pengaruh X1 (gaya belajar menyenangkan) dan X2 (gairah dalam belajar) Y (hasil belajar).

Tabel 4. Model Summary (Determinansi R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.822 ^a	.675	.653	3.642

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

Menurut tabel uji R square di atas, skor Adjusted R Square adalah 0,65,3% atau 65,3%, menunjukkan nilai. Sisanya 34,7% dipengaruhi oleh berbagai keadaan. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang menghibur dan minat belajar berpengaruh besar terhadap hasil belajar IPS Terpadu Murid Tingkat VIII SMP N 2 Ponorogo.

KESIMPULAN

Dari temuan yang sudah ditulis pada penelitian ini bisa kita lihat jika hasil belajar Murid Tingkat VIII berbeda secara signifikan dibandingkan mereka yang memakai cara belajar tomfoolery dengan yang tidak menggunakan pendekatan pembelajaran tomfoolery di SMP N 2 Ponorogo. Menggunakan metode fun learning secara signifikan lebih populer dibandingkan tidak menggunakan metode fun learning, menurut Seto. Selain itu, hasil belajar Murid Tingkat VIII IPS Terpadu SMP N 2 Ponorogo dipengaruhi secara signifikan oleh cara belajar fun learning dan minat belajar. Dengan efek 65,3% pada persentase.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhita Dessy Wulansari. (2008). Penelitian Pendidikan : Suatu Pendekatan Praktik. Ponorogo: STAIN Po Press.
- Binti, Maunah. (2014). Psikologi Belajar. Tulungagung: IAIN Tulungagung.
- Efiyanti Prihatini. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. FORMATIF.
- Hardani. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Muri, Yusuf. (2014). Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Oemar, Hamalik. (2008). Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara.
- Siti, Murtiningsih, and Hidayat,R. (2004). Pendidikan Alat Perlawanan. Yogyakarta: Resist Book.
- Slameto. (2003). Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya.
- Sugiyono. (2015). Statistika Untuk Penelitian. Jakarta: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2022). Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.