BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan bidang studi yang memiliki peranan yang sangat besar dalam dunia Pendidikan karena ilmu bidang studi matematika dilihat dari segi waktu lebih banyak dibandingkan bidang studi yang lain, penerapan bidang ilmu matematika diterapkan disemua jenjang pendidikan (Ardiansyah, 2013), maka dari itu pelajaran matematika harus diusahakan menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga siswa merasa tertarik untuk mempelajarinya kemudian berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika.

Kegiatan pembelajaran matematika terdapat kegiatan yang utama yaitu proses belajar oleh siswa dan mengajar bagi guru. Pencapaian hasil belajar yang baik merupakan keinginan setiap siswa sedang guru mengajarkan suatu materi dan menginginkan siswanya mendapatkan basil belajar yang memuaskan. Menurut Hamalik (2001) proses perubahan yang tejadi pada siswa dari aspek tingkah laku dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, keterampilan mengolah ilmu yang dimiliki serta sikap yang mencerminkan pengetahuannya. Proses perubahan pada peserta didik dapat diartikan bahwa terdapat pengembangan atau peningkatan yang baik, dari yang sebelumya belum tahu menjadi tahu.

Trishananto (2011) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran atau dengan kata lain hasil belajar adalah tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yang tidak jarang mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut

apat berupa faktor individu ataupun faktor diluar individu. Faktor dari dalam individu, meliputi faktor fisik dan psikis, di antaranya adalah minat (Riwayanti, 2012).

Menurut Slameto (Dunia pelajar, 2013):

> Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat tersebut. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa agar hasil belajar siswa juga meningkat.

Shaleh Abdul Rahman (Daud, 2015) menjelaskan bahwa minat adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang atau gembira. Hal serupa juga diungkapkan Crow dan Crow (Daud, 2015) bahwa minat merupakan sesuatu yang berhubungan dengan daya gerak yang merangsang siswa untuk cenderung/tertarik pada hal-hal tertentu seperti pada orang atau benda, kegiatan yang berupa pengalaman yang efektif yang dipicu oleh kegiatan siswa itu sendiri. Menurut Hamalik (Alexandro, 2013) belajar tanpa adanya minat akan sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal, hal ini juga didukung oleh pendapat Dalyono (Alexandro, 2013) bahwa kuat lemahnya minat seseorang turut mempengaruhi keberhasilan.

Pengaruh minat dalam belajar sangat besar karena menurut Zanikhan (Nurfarida, 2012) faktor utama yang menentukan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dinamakan minat. Supiah (Nurfarida, 2012) juga menjelaskan bahwa faktor minat berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar siswa dalam ilmu study tertentu hal tersebut didukung oleh Mudzofir (Nurfarida, 2012) yang menguraikan

bahwa minat secara tidak langsung mempengaruhi siswa karena besar kecilnya daya tarik oleh seseorang dipengaruhi oleh minat yang dimilikinya.

Berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi matematika di SMP Negeri 1 Pinrang khususnya pada kelas VII_7 diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah dengan rata-rata 65 berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika, hal ini ditunjukkan dengan observasi terhadap aktivitas siswa didalam kelas saat pembelajaran matematika berlangsung, dimana terlihat beberapa siswa tidak percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya begitu pula saat siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di papan tulis, serta beberapa siswa mengantuk saat pembelajaran matematika berlangsung, dengan kondisi tersebut dibutuhkan peran guru dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan menerapkan metode yang tepat, karena metode merupakan "suatu cara yang teratur atau yang telah dipikirkan secara mendalam untuk digunakan dalam mencapai suatu tujuan" (Hamzah dkk, 2014: 257).

Metode yang digunakan diharapkan mampu menciptakan situasi yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung dan merasa mudah dalam belajar matematika, sehingga minat siswa untuk mengikuti pelajaran mengalami peningkatan dan pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa yaitu metode *Fun Learning.* Metode belajar *Fun Learning* merupakan metode belajar menyenangkan. Menurut Berk (Mucek, 2011) proses pembelajaran yang menyenangkan menggunakan metode yang menyenangkan

dengan pola dan arah penerapan yang dicontohkan oleh guru dalam penyampaian materi pembelajaran agar siswa dapat mengerti atau memahami materi yang disajikan yang memungkinkan proses pembelajaran yang tidak membosankan.

Menurut Tols Toy (Pasongken, 2011) *Fun Learning* atau proses pemebelajaran menyenangkan sangat diperlukan dalam setiap proses pembelajaran, membantu siswa mendapakan proses pembelajaran yang bermakna, memberikan kepuasan karena pembelajaran yang menyenangkan dengan pemberian motivasi sehingga siswa tidak mengalami tekanan atau terbebani dan dipaksa untum belajar.

Penelitian tentang penerapan metode *Fun Learning* pernah dilakukan oleh Alpianto pada tahun 2016. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa penerapan metode *Fun Learning* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Selain itu penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Arman pada tahun 2012, dimana hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa selain meningkatkan minat siswa, juga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika ikut meningkat, sehingga dari penelitian yang dilakukan tentu akan memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dan observasi yang telah dilakukan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *"*Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Metode *Fun Learning* pada Siswa Kelas VII_7 SMP Negeri 1 Pinrang.

B. RumusanMasalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah minat dan hasil belajar matematika dapat ditingkatkan melalui penerapan metode *Fun Learning* pada siswa kelas VII_7 SMP Negeri 1 Pinrang?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa minat dan belajar matematika dapat ditingkatkan melalui penerapan metode *Fun Learning* pada siswa kelas VII_7 SMP Negeri 1 Pinrang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
    a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu pendidikan khususnya pada pendidikan matematika.
    b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu acuan penelitian tindakan kelas selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
    a. Bagi Siswa, penerapan metode *Fun Learning* diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.
    b. Bagi Guru, penerapan metode *Fun Learning* diharapkan dapat menjadi pertimbangan oleh guru bidang studi matematika untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.

c. Bagi Sekolah, enelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berharga untuk perbaikan pembelajaran matematika dan peningkatan kualitas pendidikan khususnya di SMP Negeri 1 Pinrang.
d. Bagi Peneliti. hasil dari penelitian ini diharapkan dapat melatih diri dalam menyatakan atau menyusun hasil pemikiran dan memberikan pengalaman dalam merancang suatu penelitian.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Pembelajaran Matematika

Sukardjono (Hamzah dkk, 2014) mengatakan bahwa matematika merupakan cara berpikir untuk menalar, bahasa simbol yang digunakan dan dipahami oleh semua bangsa yang ada, kesenianpun menggunakan banyak dari ilmu matematika contohnya materi simetri pada musik, sedangkan menurut Ismail (Hamzah dkk, 2014: 48) bahwa matematika adalah "ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat". Soedjadi (Fadillah, 2013) mengatakan bahwa meskipun terdapat berbagai pendapat mengenai matematika yang nampaknya berlainan antara satu dengan yang lainnya, namun tetap dapat ditarik ciri-ciri khusus atau karakteristik, yaitu: (a) matematika memiliki objek kajian yang abstrak, (b) matematika bertumpu pada kesepakatan. (c) matematika menggunakan pola pikir deduktif, (d) matematika memiliki simbol yang kosong dan arti, (e) matematika memperhatikan semesta pembicaraan, (f) matematika konsisten dalam sistemnya.

Berdasarkan pendapat sebelumnya menunjukkan bahwa matematika merupakan ilmu tentang logika mengenai bentuk, konsep-konsep, simbol-simbol yang berhubungan satu sama lain yang mempunyai karakteristik tersendiri dan objek-objek yang abstrak, selanjutnya pengertian pembelajaran dari sudut pandang Corey (Wordpress, 2014) ialah suatu kegiatan seseorang terhadap lingkungannya dikelolah

mengikuti tingkah laku dengan pemberian perhatian khusus menghasilkan respon terhadap sesuatu hal tersebut.

Oemar Hamalik (Hisam, 2016) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya dalam mengorganisasikan lingkungan Pendidikan untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar bagi siswa. Senada dengan itu, Sugihartono (2007) mengatakan pembelajaran merupakan upayah yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pemahaman ilmu pengetahuannya, mengorganisir dan memberikan sistem lingkungan dengan penerapan model sehingga siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan efektif dan efisien dengan menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Beberapa penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran matematika adalah suatu proses yang sengaja diciptakan oleh guru untuk memperoleh pengetahuan dalam memahami arti dari konsep-konsep, simbol-simbol yang berhubungan satu sama lain dalam materi pelajaran matematika, sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku dan pola pikir pada siswa.

2. Minat Belajar Matematika

a. Pengertian Minat Belajar Matematika

Ada beberapa pendapat mengenai minat, menurut Poerwadarminta (Alfiyanti, 2012: 5) minat diartikan "sebagai gairah, keinginan dan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu". Menurut Joko Sudarsono (Alfiyanti, 2012:5) minat merupakan "bentuk sikap ketertarikan atau sepenuhnya terlibat dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya atau bernilainya kegiatan tersebut". Kemudian, Hurlock (Sukada dkk, 2013) mengatakan bahwa minat dapat berfungsi sebagai pendorong yang kuat, siswa yang berminat pada matematika akan terdorong

untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan matematika. Slameto (Ramli, 2012) mengatakan bahwa minat merupakan rasa kecenderungan dalam memperhatikan dan mendalami kegiatan-kegiatan yang berlangsung, seperti seorang anak yang melihat sesuatu yang diminatinya maka akan selalu diperhatikannya secara terus-menerus disertai oleh perasaan yang riang.

Minat memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran disebabkan kerena minat merupakan faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan tujuan yang akan dicapai. Menurut Syah (Nurul, 2017) minat mampu mempengaruhi mutu/kualitas dalam pencapaian hasil belajar siswa pada bidang ilmu-ilmu tertentu. Contoh kasus, seorang siswa menyukai matematika dan menaruh minatnya pada pembelajaran matematika, ia akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada teman-teman yang lainnya. Efek dari pemusatan perhatian oleh siswa tersebut yang akan menuntun siswa belajar dengan giat dan pada akhirnya dapat meraih nilai yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar matematika adalah perhatian yang lebih besar terhadap pembelajaran matematika dengan penuh kemauan dan ketertarikan, sehingga dapat diketahui dan bahkan dikenang

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi ada atau tidak adanya minat terhadap pembelajran matematika. Faktor tersebut yang mempengaruhi minat tesebut yaitu faktor budaya, keluarga, sistem pendidikan, guru, faktor bidang ilmu matematika dan sistem penilaian yang diberlakukan (Asri, 2011).

1) Faktor Budaya

Faktor budaya adalah tentang cara pandang masyarakat yang kurang senang dengan budaya kerja keras. Masyarakat sering melihat dari televisi bahwa orang dapat sukses secara instan tanpa harus bekerja keras. Budaya yang tidak senang dengan kerja keras membawa masyarakat pada kegiatan-kegiatan yang melenceng dari aturan yang sebenarnya, misalnya saja praktik korupsi yang dilakukan beberapa orang merupakan contoh dari hilangnya budaya kerja keras yang ingin bergelimang harta tanpa kerja keras. Padahal matematika adalah pelajaran yang membutuhkan kerja keras dan konsentrasi tinggi, sehingga dengan budaya yang tidak mau bekerja keras tentu akan menjadikan matematika pelajaran yang membosankan.

2) Faktor Sistem Pendidikan

Sistem pendidikan di Indonesia cenderung menentukan segala sesuatunya dari atas. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum memperhatikan perkembangan dan kebutuhan siswa. Masalah lain adalah kurikulum yang padat akan materi tetapi dengan alokasi waktu yang sedikit. Kondisi seperti ini akan menyebabkan siswa merasa tidak cukup waktu untuk mempelajari matematika sesuai dengan tuntutan kurikulum yang ada.

3) Faktor Sistem Penilaian

Suharsimi Arikunto (2009: 3) mengatakan bahwa penilaian adalah "mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk, penilaian bersifat kualitatif", sedangkan James A. dan Rena B Lewis (Mathedc, 2016) mengatakan bahwa penilaian adalah proses sistematika dalam mengumpulkan data seorang anak yang berfungsi untuk melihat kemampuan dan kesulitan yang dihadapi

seseorang saat itu, sebagai bahan untuk menentukan apa yang sesungguhnya dibutuhkan. Berdasarkan informasi tersebut, guru akan dapat menyusun program pembelajaran yang bersifat realitas sesuai dengan kenyataan objektif, namun kenyataannya kebanyakan guru cenderung menilai hanya hasil akhir pekerjaan siswa saja dan bukan menilai proses pekerjaan siswa, hal ini akan mengakibatkan siswa yang sudah bekerja keras jika hasilnya salah, maka akan memperoleh nilai yang jelek dalam pelajaran matematika, sedangkan siswa yang memperoleh nilai baik bisa saja berasal dari hasil contekan pekerjaan temannya. Untuk itu guru seharusnya perlu menilai langkah dari proses pekerjaan siswa tersebut.

4) Faktor Keluarga

Faktor orang tua atau keluarga juga merupakan hal yang penting dalam membantu siswa belajar matematika. Beberapa orang tua mengandalkan proses belajar sudah cukup disekolah, sehingga perkembangan siswa tidak terpantau atau malah tidak diperhatikan sama sekali. Meskipun orang tua memiliki cukup waktu untuk memperhatikan perkembangan belajar siswa, namun karena banyak orang tua yang tidak menguasai matematika dan cara membelajarkannya maka mereka mengalami kesulitan, sehingga kebingungan ketika siswa mempunyai masalah matematika.

5) Faktor Guru

Faktor guru dalam pembelajaran matematika juga adalah hal yang sangat penting dibandingkan dengan guru-guru bidang studi lain, guru matematika cenderung mudah terkena godaan untuk cepat marah terhadap siswa, hal ini disebabkan pada satu sisi ada tuntutan untuk memenuhi kurikulum, target keberhasilan

melalui ujian nasional, dan sebagainya, pada dasarnya terdapat banayak siswa yang cenderung lambat dalam memhami dan mengerjakan soal-soal matematika.

6) Faktor Sifat Bidang Studi

Sifat yang terdapat pada bidang studi merupakan faktor yang terakhir. Metematika memiliki karakter yang khas dan terdapat perbedaan disiplin ilmu dari ilmu studi yang lainnya. Matematika memiliki sifat khas yang dimana siswa kebanyakan tidak mudah dalam menumbuhkan minat tersebut. Siswa harus lebih berusaha agar daya tarik terhadap bidang studi matematika terlihat, tetapi kebanyakan siswa tidak memiliki ketekunan dan kerja keras dalam kegiatan pembelajaran matematika. Ilmu matematika merupakan ilmu yang selalu memiliki terobosan yang baru yang menjawab permasalahan dalam menumbuhkan rasa cinta atau minat untuk belajar matematik secara mudah dan menyenangkan, rasa cinta yang tumbuh dari terobosan terbaru dengan belajar mudah dan menyenangkan sehingga siswa berhasil mendapatkan hasil belajar yang meningkat. Berdasarkan keseluruhan uraian tersebut, maka minat belajar matematika sangat penting agar siswa dapat dengan mudah mempelajari materi pada mata pelajaran matematika.

Menurut Djamarah (2002) ada beberapa macam cara yang dilakukan guru untuk membangkitkan minat siswa sebagai berikut:

> (1) membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri siswa, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan, (2) menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki siswa, sehingga siswa mudah menerima bahan pelajaran, (3) memberi kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif, (4) menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks berbeda individual siswa.

Menurut Aina Mulyana (2017) indikator untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran adalah: (1) adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari siswa terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan. (2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran. (3) adanya kemauan atau kecenderungan pada diri siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik, sedangkan Safari (kamrianti, 2012) mengatakan bahwa untuk mengetahui berapa besar minat belajar siswa, dapat diukur melalui:

1) Kesukaan, pada umumnya individu yang suka pada sesuatu disebabkan karena adanya minat. biasanya apa yang paling disukai mudah sekali untuk diingat. Sama halnya dengan siswa yang berminat pada suatu mata pelajaran tertentu akan menyukai pelajaran itu. Kesukaan ini tampak dari kegairahan dan inisiatifnya dalam mengikuti pelajaran tersebut.
2) Ketertarikan, dapat dijumpai siswa yang memberikan raeksi dan memberikan respon terhadap apa yang disampaikan guru pada saat proses belajar mengajar di kelas. Tanggapan yang diberikan menunjukkan apa yang disampaikan guru tersebut menarik perhatiannya, sehingga timbul rasa ingin tahu yang besar.
3) Perhatian, setiap siswa memiliki minat terhadap bidang ilmu tertentu akan cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap pelajaran itu. Melalui perhatiannya yang besar ini, seorang siswa akan mudah memahami inti dari pelajaran tersebut.
4) Keterlibatan, dalam sebuah proses yang memerlukan keterlibatan peserta didik serta keuletan dan kerja keras dari siswa. Adanya keterlibatannya siswa dalam belajar dengan giat, berusaha menemukan hal-hal baru yang didapatkan dari proses pembelajaran yang diberikan di sekolah. Siswa dalam kegiatan

pembelajaran akan memiliki keinginan mengembangkan pengetahuan, mengembangkan diri, kepercayaan diri, dan persaan ingin tahu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka indikator minat yang akan digunakan dalam penelitian ini ada 5 (lima) yaitu: (1) perhatian, (2) ketertarikan, (3) keterlibatan, (4) sikap semangat, dan (5) rasa senang.

3. Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian Hasil Belajar

Purwanto (2009) mengemukakan bahwasanya hasil belajar dapat digambarkan dengan dua kata, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil merujuk pada suatu perolehan yang didapatkan dari berbagai aktifitas atau kegiatan yang berubahnya input secara fungsional. Proses belajar dilakukan dalam menumbuhkan perubahan positif terhadap perilaku belajar. Perubahan perilaku akan berdampak terhadap perolehan hasil belajar.

Nana Sudjana (Kustanto, 2015) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimyati dan Mudjiono (Kustanto, 2015) juga mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari sesuatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Gagne (Ika, 2015) mengatakan bahwa:

> Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar matematikanya atau dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika adalah perubahan tingkah laku dalam diri siswa yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, tingkah laku, sikap, dan keterampilan setelah mempelajari matematika. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan kearah yang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasar uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah hasil yang diperoleh siswa dengan adanya kemampuan-kemampuan yang dimilikinya setelah menerima pengalaman belajar matematika berupa keaktifan dan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran matematika. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (Dedi, 2013) terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal.

a) Faktor Fisiologis

Faktor fisisologis terdiri atas faktor kesehatan dengan tubuh yang prima, tidak dalam keadaan lelah atau capek, dalam keadaan tidak cacat jasmani, dan keadan lainnya. Faktor-faktor tersebut menyebabkan konsentrasi dalam penerimaan materi pelajaran.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologi pada siwa pada dasarnya berbeda-beda, yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor psikologi terdiri atas perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

2) Faktor Eksternal.

a) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

b) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Menurut Sunarto (Dedi, 2013) faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi:

1) Faktor *Intern*

Faktor *intern* adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Diantara faktor-faktor *intern* yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain kecerdasan, bakat, minat, motivasi.

2) Faktor *Ekstern*

Faktor *ekstern* adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang sifatnya berasal dari luar diri siswa tersebut. Termasuk faktor *eksterna*l

antara lain: (1) keadaan lingkungan keluarga, (2) keadaan lingkungan sekolah, dan (3) keadaan lingkungan masyarakat.

4. Metode *Fun Learning*

a. Pengertian Metode *Fun Learning*

Kata *Fun* diartikan sebagai "kesenangan" atau "kegembiraan" sedangkan *Learning* diartikan sebagai "pembelajaran" jadi *Fun Learning* adalah proses pembelajaran yang menyenangkan.

Metode *Fun Learning* merupakan proses pembelajaran yang menyenangkan, cara belajar menyenangkan, menurut pendidikan komunitas sekolah alam adalah suatu proses belajar mengajar yang mengangkat kehidupan secara *natural* dan *real* serta indah dan nyaman. Proses pembelajaran ini menjadi sebuah aktivitas kehidupan yang *real* yang dihayati dengan penuh kegembiraan (Pasongken, 2011).

Menurut Deporter (Mucek, 2011)metode *Fun Learning* atau cara belajar menyenangkan adalah cara belajar yang memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi dalam proses belajar, sedangkan menurut Berk (Mucek, 2011) metode belajar menyenangkan adalah pola pikir dan arah berbuat yang diambil oleh guru dalam menyampaikan materi,sehingga mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkan terciptanya suasana yang tidak membosankan bagi siswa.

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.

Menurut Tols Toy (Pasongken, 2011) bahwa belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran, karena sangat membantu siswa untuk biasa menjadikan bahan pembelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar, dan memberikan kepuasan belajar karena pembelajaran menyenangkan akan membuat anak merasa tidak terbebani dan dipaksa untuk belajar.

Menciptakan suasana gembira dalam proses belajar mengajar, akan berdampak bagi siswa lebih siap dan lebih mudah belajar, bahkan dapat mengubah sikap yang negatif. Menghilangkan suasana membosankan, memperkenalkan ketakjuban dan kegembiraan belajar merupakan hal yang harus dilakukan dengan cara penguatan atau penegasan prestasi siswa, mengakuinya dan kemudian merayakannya (Nurfitriana, 2016). Membangun rasa saling memiliki akan mempercepat proses pengajaran dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa. Di samping memastikan agar siswa lebih banyak belajar dan terlibat ikatan emosional juga sangat mempengaruhi memori dan ingatan mereka akan beban-beban dengan kemampuan setiap siswa dalam menangkap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, seorang guru sebagai fasilitator harus mampu memfasilitasi dengan memilih dan menerapkan suara metode yang tepat dan berorientasi pada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal yang diikuti dengan meningkatnya minat belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *Fun Learning* atau pembelajaran menyenangkan adalah metode untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan dalam aktivitas pembelajaran, sehingga membantu siswa untuk menumbuhkan minatnya agar termotivasi dalam belajar.

b. Penerapan Metode *Fun Learning*

Metode *Fun Learning* merupakan metode pembelajaran menyenangkan dimana guru mencoba untuk menciptakan suasana atau kondisi proses belajar mengajar yang menyenangkan bagi siswa. Contoh yang dapat dilakukan dari metode *Fun Learning*, misalnya saja memberikan pelajaran tentang ilmu pengetahuan kepada siswa yang kemudian disertai dengan *game* edukasi, sehingga cara ini menjadi menggembirakan dan bahkan banyak mengenal dengan istilah "bermain sambil belajar" (Indonesian Students, 2017). Dalam Adopta School (2012) penerapan metode *Fun Learning* memiliki 3 (tiga) tahap, yaitu:

1) *Finding* (Temuan), pada tahap ini siswa diajak untuk menemukan sendiri konsep dari suatu materi.
2) *Uttering* (Mengungkapkan), pada tahap ini, siswa mengungkapkan dan mendiskusikan hasil tahapannya dengan guru dan teman sekelasnya. Guru berperan penting sebagai penguji hasil temuan siswa dan membenarkan apabila ada konsep siswa yang keliru.
3) *Nailing* (Memakukan), pada tahap ini, konsep yang sudah ada diaplikasikan dan direfleksikan dengan kondisi *real*, sehingga siswa jadi semakin paham akan materi tersebut. Kegiatan *nailing* yang dimaksud adalah kegiatan untuk "memajukan atau menancapkan" hal-hal yang telah dipelajari oleh siswa. Dalam kaitannya pada rangkaian kegiatan belajar di kelas adalah pada kegiatan refleksi, diharapkan kegiatan refleksi sebagai cara yang efektif menolong siswa mengontrol proses berpikir dan perasaannya sendiri, karena sering kali di sekolah sudah didominasi dan dikontrol oleh orang dewasa maka siswa jarang membuat keputusannya sendiri tentang proses belajar mereka.

Club Sinau (2011) *Fun Learning* bisa diberikan dengan cara:

1) Menggali minat dan kebutuhan.Setiap siswa memiliki minat dan kebutuhan yang berbeda-beda, namun sedapat mungkin guru harus menggali minat dan kebutuhan siswa agar dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran.
2) Mempelajari bagaimana cara agar siswa dapat tertarik untuk belajar, misalnya melalui film, atau *games*.
3) Lebih sering berkomunikasi dengan siswa dan memberikan rasa aman untuk menyampaikan harapan-harapannya tentang belajar.
4) Mewujudkan ikatan yang erat antara siswa dan subjek pembelajaran melalui pendekatan pada aktivitas kesehariannya.
5) Memberikan tantangan. Beberapa siswa memiliki kecenderungan suka pada tantangan, terutama tantangan yang sesuai dengan kemampuannya dan membangkitkan energy positif.

Menurut Pasongken (2011) dalam metode *Fun Learning* sebelum memulai pelajaran siswa diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen terhadap konsep-konsep dasar. Siswa dibiarkan menemukan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa merasa tidak terbebani dengan berbagai pelajaran, diantara penerapan pelajaran yang menyenangkan adalah dengan pujian, selingan humor, dan menghadirkan bentuk-bentuk permainan sesuai dengan materi pelajaran. 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.

Menurut Dermawan (2017) pelaksanaan metode *Fun Learning* yaitu:

1) Tujuan pembelajaran dan indikator

   Sebelum melakukan pembelajaran didalam kelas, terlebih dahulu guru harus menentukan tujuan pembelajaran dan memahami sasaran apa yang akan diajarkan, pelajaran tidak melebar tetapi fokus pada tujuan tersebut dan ada pula indikatornya, sehingga guru bisa mengukur sejauh mana sasaran yang tadi telah dibuat bisa tercapai.
2) Mengkondisikan suasana kegiatan belajar mengajar

   Guru perlu menyiapkan suatu cara yang menarik dalam metode *Fun Learning* untuk mengkondisikan suasana kegiatan belajar yang menarik minat belajar, memotivasi, dan menyenangkan bagi siswa seperti membentuk kelompok atau penataan bangku yang menarik.
3) Guru atau pengajar

   Menurut Sardiman (2007) seseorang dikatakan sebagai guru tidak hanya cukup tahu mengenai materi yang diajarkan, tetapi pertama ia harus menjadi seseorang yang memang memiliki kepribadian guru dengan segala ciri tingkat kedewasaannya. Guru dalam hal ini haruslah orang yang memiliki karakter yang baik karena guru adalah pribadi yang ditiru dan menjadi panutan bagi siswa. Ketika siswa melakukan kesalahan maka guru harus menegur karena itu

merupakan acuan bahwa seorang siswa tidak akan melakukan kesalahan lagi. Kemudian, seorang guru harus kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, menyampaikan materi tidak monoton melainkan dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan dengan cara belajar sambil bermain. Bermain merupakan hal yang selalu menyenangkan bagi para siswa. Guru dapat mencoba membawa para siswa bermain di kelas dengan permainan yang tetap mengandung nilai-nilai pelajaran, sehingga dapat menarik keceriaan, ketertarikan, dan minat bagi siswa dan juga dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

4) Materi pembelajaran

Materi pembelajaran *Fun Learning* disetting atau disusun dengan cara yang menarik dengan power point yang menarik, gambar-gambar yang menarik, atau permainan yang menarik sehingga siswa berminat dan tertarik untuk mempelajari materi yang akan disampaikan.

5) Permainan atau simulasi

Menggunakan permainan atau simulasi dalam pembelajaran maka akan membuat pembelajaran itu lebih menyenangkan, sehingga siswa tertarik untuk mempelajari materi. Permainan atau simulasi yang digunakan relevan dengan materi pembelajaran serta keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan aktivitas kehidupan sehari-hari.

6) Media pembelajaran

Guru juga membutuhkan media yang menarik dalam penyampaian materi untuk memudahkan mentransfer ilmu kepada siswa.

Andi Asmawadi (2021) mengungkapkan bahwa:

> *"Fun Learning* selama ini diterapkan baik sebagai strategi atau metode pembelajaran. Melalui metode *Fun Learning* maka guru dapat mengubah kelas menjadi komunitas belajar masyarakat mini yang setiap detailnya telah di ubah secara saksama untuk mendukung belajar optimal yaitu dengan bagaimana cara mengatur bangku, menerapkan kebijakan kelas, hingga kepada cara merancang pengajaran. Dengan demikian siswa dinamis dapat mengikuti pembelajaran sehingga dunia guru dengan dunia siswa dapat terjembatani untuk memudahkan guru membangun jalinan, meyelesaikan bahan pelajaran dengan cepat, membuat hasil belajar lebih melekat, dan memastikan terjadinya pengalihan pengetahuan."

Selain itu, beberapa peneliti sebelumnya juga telah melakukan penelitian dengan menggunakan metode *Fun Learning* salah satunya Nurma Afria (2021) yang mengemukakan terkait Langkah-langkah metode *Fun Learning* yang diterapkannya bahwa Setiap metode tentunya memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya demi kelancaran dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Metode *Fun learning* ini dimulai pada saat salah satu peserta didik maju ke depan untuk membaca soal yang sudah dis ediakan. Peserta didik yang lain ikut menebak jawaban dari pertanyaan tersebut. Mereka juga mengingat letak jawaban dari pertanyaan yang berbeda-beda. Dengan begitu peserta didik dapat berpatisipasi aktif dalam menyampaikan jawabannya dan menemukan jawaban yang benar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka peneliti membuat langkah-langkah dalam penerapan metode *Fun learning* pada pembelajaran matematika sehingga memudahkan dalam pelaksanaan dan tujuan pembelajaran. Adapun Langkah-langkahnya dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2.1 Langkah-langkah Penerapan Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Matematika

Tahap Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Indikator Minat
Tahap Awal: Penyampaian tujuan pembelajaran dan indikator.	Menyampaikan tujuan dan indikator yang ingin dicapai dalam pembelajaran.	Mendengarkan tujuan dan indikator yang disampaikan guru.	Perhatian
Tahap Pengkondisian: Mengkondisikan suasana dan lingkungan kegiatan belajar mengajar seperti dengan membentuk kelompok atau penataan bangku yang menarik.	Menata lingkungan belajar sesuai dengan keinginan dan kenyamanan siswa, memotivasi siswa, berbicara dengan akrab dan penuh humor.	Melakukan sesuai arahan guru tentang penataan lingkungan belajar, berinteraksi secara nyaman dengan guru.	Keterlibatan
Tahap Eksplorasi: Menciptakan atau mendatangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua siswa.	Memberikan apersepsi tentang pelajaran matematika sebelumnya dengan mengaitkan materi pelajaran matematika yang sedang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari siswa.	Menyimak apersepsi guru sambil mempersiapkan diri memulai pelajaran matematika.	Perhatian
Tahap Penyajian Materi: Menyampaikan materi yang dipelajari menggunakan media yang memuat gambar-gambar yang menarik, dan permainan *ice breaking.*	Menjelaskan materi yang akan dipelajari, memberikan *ice breaking*, kemudian guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada masing-masing kelompok yang berkaitan dengan materi.	Memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang dijelaskan dan melakukan *ice breaking* dari guru, kemudian menerima dan mengerjakan LKS sesuai dengan arahan guru.	Keterlibatan Ketertarikan Sikap semangat
Tahap Unjuk Kerja: Memberikan kesempatan bagi siswa untuk	Mempersilahkan siswa untuk mengerjakan soal yang diberikan.	Siswa yang merasa tahu dan berani untuk tampil didepan mengerjakan soal yang ada pada LKS.	Sikap semangat

Tahap Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Indikator Minat
menunjukkan bahwa mereka mengetahui materi yang diajarkan.			
Tahap Akhir: Memberikan arahan untuk mengulangi kembali pelajaran dan merayakan setiap prestasi yang telah ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran.	Memberikan contoh kepada siswa cara mengulang kembali pelajaran matematika yang telah dipelajari dan memberikan apresiasi kepada siswa yang mampu mengerjakan soal matematika dengan baik.	Menerima arahan dari guru dan berusaha menumbuhkan minatnya untuk kembali mengulang materi yang telah dipelajari serta bersama-sama dengan guru merayakan apresiasi yang telah diberikan oleh guru.	Keterlibatan Rasa senang

Ciri atau karakteristik dari metode *Fun Learning* ditandai dengan:(1) mengkondisikan lingkungan belajar siswa, dalam hal ini guru akan membuat kelompok-kelompok kecil dengan memberikan nama kelompok berupa nama tumbuhan, warna, benda dan lain-lain, hal ini sebagai langkah awal agar siswa bisa menumbuhkan minatnya terhadap pelajaran yang akan diterima, (2) penggunaan media seperti power point dengan menampilkan gambar-gambar animasi yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan pada setiap pertemuan, (3) mengadakan *ice breaking*. *Ice breaking* dapat dilakukan ketika kondisi kelas sudah mulai jenuh dan siswa sudah mulai bosan belajar, melalui *ice breaking* yang menyenangkan dapat menggairahkan, sehingga dapat mengembalikan perhatian, konsentrasi, dan semangat siswa. Salah satu contoh *ice breaking* yang dilakukan dalam penelitian ini adalah “tepuk kelipatan”, (4) merayakan prestasi yang sudah dilakukan siswa selama pembelajaran, dalam hal ini guru memberikan apresiasi atau penghargaan kepada siswa baik berupa tepuk tangan meriah maupun bentuk kegembiraan lainnya seperti memberikan hadiah kecil atas kesuksesan siswa dalam belajar.

Ciri atau karakteristik metode *Fun Learning* yang telah diuraikan sebelumnya hanya merupakan salah satu contoh yang dapat diterapkan dalam penelitian ini, karena metode *Fun Learning* tidak membatasi kreativitas guru melainkan guru dituntut untuk sedapat mungkin menunjukkan kreativitasnya dalam menjadikan pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Fun Learning*

Metode *Fun Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya:

1) Kelebihan

a) Proses pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan.

b) Pelajaran yang diberikan oleh guru mudah diterima atau dimengerti oleh siswa.

c) Secara tidak langsung guru terbiasa untuk berfikir kreatif setiap harinya.

d) Dapat menggunakan media, permainan, dan gambar-gambar sesuai dengan kebutuhan.

2) Kekurangan

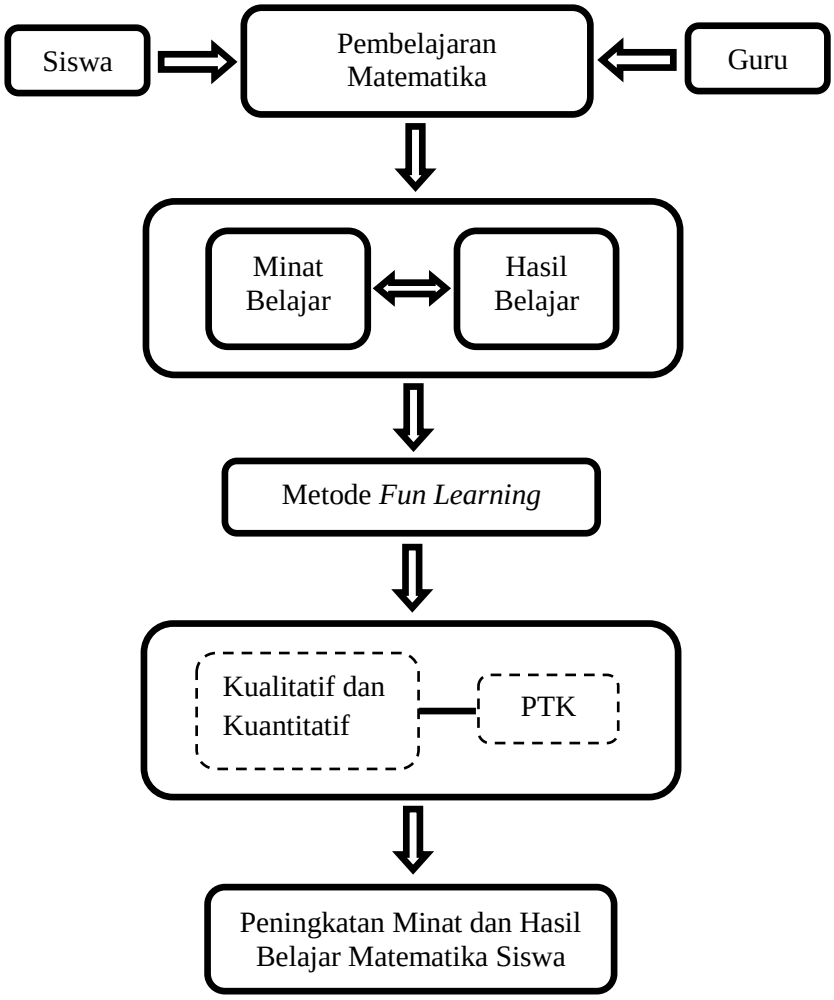
a) Banyak memakan waktu dalam hal persiapan.

b) Seorang guru harus memiliki kreativitas yang tinggi, karena tanpa ditunjang hal itu proses pembelajaran tidak akan efektif.

c) Diperlukan ketelitian dan kesabaran. Namun kadang-kadang ketelitian dan kesabaran itu diabaikan, sehingga apa yang diharapkan tidak tercapai sebagaimana mestinya.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka, maka kerangka pikir dalam penelitian ini terlihat dalam skema berikut ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan: ⇨ = alur/arah

▭ = kegiatan/aktivitas

⬚ = penjelasan (pendekatan dan jenis penelitian)

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika metode *Fun Learning* diterapkan dalam pembelajaran matematika, maka minat dan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII_7 SMP Negeri 1 Pinrang dapat meningkat.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif (*mixed methods*) dengan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari empat tahap pelaksanaan yang meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

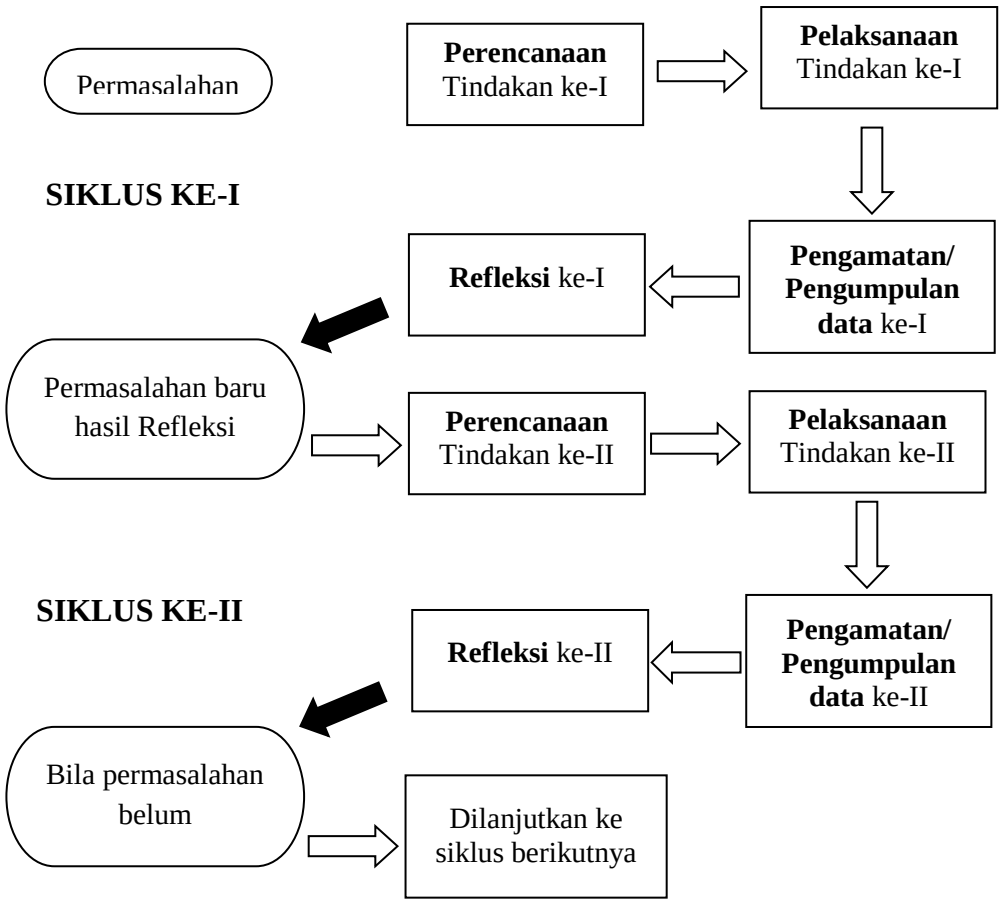
B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII_7 SMP Negeri 1 Pinrang tahun pelajaran 2018/2019 semester ganjil.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan minimal dua siklus seperti yang diungkapkan Arikunto (2016: 46) dalam bukunya bahwa "peraturan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) hanya bisa dilakukan minimal dua siklus dan boleh lebih apabila peneliti belum puas dikarenakan proses penelitiannya belum baik". Siklus I dan siklus II terdiri dari empat kali pertemuan, dimana tiga kali pertemuan dilaksanakan proses pembelajaran dan satu kali pertemuan diadakan refleksi berupa evaluasi terhadap proses pembelajaran dengan memberikan lembar tes hasil belajar dan lembar angket untuk mengukur minat belajar matematika siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada awal tahun ajaran baru 2018/2019 dan mengacu pada kalender akademik sekolah.

Rangkaian tahapan dari kedua siklus dapat dilihat pada gambar skema prosedur penelitian berikut:



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Sumber: Arikunto dkk, 2016: 144)

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

1) Mengumpulkan informasi mengenai minat dan hasil belajar matematika siswa.
2) Menelaah kurikulum yang diterapkan sekolah.
3) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan.
4) Membuat sumber pembelajaran dan alat bantu (media) pengajaran dalam rangka mengoptimalkan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.
5) Menyusun lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran.
6) Menyusun angket minat belajar matematika siswa.

7) Menyusun tes sebagai alat ukur hasil belajar matematika siswa pada akhir siklus dengan mengacu pada materi yang diajarkan.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya.

c. Tahap Pengamatan

Observasi dilaksanakan pada setiap pertemuan selama proses pembelajaran berlangsung dengan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat.

d. Tahap Refleksi

Refleksi dari penelitian ini berdasarkan hasil observasi yang telah diperoleh, sehingga peneliti dapat mengetahui kemungkinan penyebab terjadinya kendala-kendala pada saat pelaksanaan tindakan. Kemudian hasil yang belum tercapai akan ditindak lanjuti pada pelaksanaan pembelajaran di siklus berikutnya.

2. Siklus II

Pelaksanaan pada siklus II ini sama dengan tahap siklus I. Bedanya adalah hal-hal yang kurang pada siklus pertama akan dilakukan perbaikan dan beberapa penambahan untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Minat belajar matematika adalah perhatian yang lebih besar terhadap pembelajaran matematika dengan penuh kemauan dan ketertarikan, sehingga dapat diketahui dan bahkan dikenang. Dalam penelitian ini minat belajar

matematika siswa diukur dengan menggunakan lembar angket. Indikator minat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) perhatian, (2) ketertarikan, (3) keterlibatan, (4) sikap semangat, dan (5) rasa senang. Minat belajar matematika dikatakan meningkat apabila persentase rata-rata minat belajar meningkat dari siklus I ke siklus selanjutnya.

2. Hasil belajar matematika adalah hasil yang diperoleh siswa dengan adanya kemampuan-kemampuan yang dimilikinya setelah menerima pengalaman belajar matematika berupa keaktifan dan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran matematika. Hasil belajar matematika siswa diperoleh dari skor yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran matematika dengan menggunakan alat ukur berupa lembar tes hasil belajar yang diberikan pada setiap akhir siklus. Hasil belajar matematika dikategorikan meningkat apabila terjadi peningkatan skor tes hasil belajar matematika siswa dari siklus I ke siklus selanjutnya.
3. Metode *Fun Learning* atau pembelajaran menyenangkan adalah metode untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan dalam aktivitas pembelajaran, sehingga membantu siswa untuk menumbuhkan minatnya agar termotivasi dalam belajar. Aktivitas siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan metode *Fun Learning* diukur menggunakan lembar observasi.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Angket Minat Belajar.

   Penggunaan lembar angket dalam penelitian ini untuk memperoleh data mengenai minat belajar matematika siswa melalui metode *Fun Learning*. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, dimana angket yang didalamnya telah tersedia pernyataan yang telah dibuat oleh peneliti. Lembar angket mencakup lima indikator yang dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Indikator Minat dan Nomor Pernyataan Angket Minat

No	Indikator	Pernyataan		Jumlah Butir Angket
		Positif	Negatif	
1	Perhatian	14	2, 7, 16	4
2	Ketertarikan	12, 17	4, 11	4
3	Keterlibatan	8, 10, 15	3, 9	5
4	Sikap Semangat	5, 18, 19	13	4
5	Rasa Senang	6, 20	1	3
	Jumlah	**11**	**9**	**20**

Adapun pedoman penskoran angket minat belajar dengan menggunakan skala likert seperti pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2. Pedoman Penskoran Angket Minat Belajar

Untuk Pernyataan Positif		Untuk Pernyataan Negatif	
Sangat Setuju (SS)	5	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	4	Setuju (S)	2
Ragu-ragu (R)	3	Ragu-ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

(Sugiyono, 2013: 135)

2. Lembar Tes Hasil Belajar.

   Lembar tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa terhadap materi pembelajaran matematika. Lembar tes hasil belajar tersebut diberikan di setiap akhir siklus.

3. Lembar observasi

   Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan kemampuan guru mengelola pembelajaran menggunakan metode *Fun Learning.*

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Data minat belajar matematika siswa diperoleh dengan cara memberikan lembar angket kepada siswa setiap akhir siklus.
2. Data hasil belajar matematika siswa diperoleh dengan cara memberikan lembar tes hasil belajar kepada siswa setiap akhir siklus.
3. Data aktivitas siswa dan kemampuan guru mengelola pembelajaran diperoleh dengan cara melakukan observasi kepada siswa dan guru dalam proses pembelajaran pada tiap siklus.

G. Teknik Analisis Data

1. Data mengenai angket minat belajar matematika siswa.

a) Menghitung data angket secara klasikal untuk indikator menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Rata - rata\ setiap\ pernyataan \quad = \frac{\sum Skor\ yang\ diperoleh}{Banyaknya\ siswa}$$

$$Rata - rata\ setiap\ indikator = \frac{\sum Rata - rata\ setiap\ pernyataan}{Banyaknya\ item}$$

$$Rata - rata\ keseluruhan\ indikator = \frac{\sum Rata - rata\ setiap\ indikator}{Banyaknya\ indikator}$$

b) Menghitung data angket secara klasikal untuk siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Rata - rata\ setiap\ siswa = \frac{\sum Skoryang\ diperoleh}{Banyaknya\ item}$$

$$Rata - rata\ keseluruhan\ siswa = \frac{\sum Rata - rata\ setiap\ siswa}{Banyaknya\ siswa}$$

Setelah didapatkan skor rerata dapat ditemukan kriteria kualitatif dari hasil yang diperoleh dalam perhitungan angket minat belajar siswa. Ketentuan kriteria kualitatif angket minat belajar dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kriteria Minat Belajar Siswa

Persentase Rata-rata Minat Belajar Matematika	Kriteria
$1{,}00 \leq$ rata-rata $< 1{,}50$	Tidak baik
$1{,}50 \leq$ rata-rata $< 2{,}50$	Kurang baik
$2{,}50 \leq$ rata-rata $< 3{,}50$	Cukup baik
$3{,}50 \leq$ rata-rata $< 4{,}50$	Baik
$4{,}50 \leq$ rata-rata $\leq 5{,}00$	SangatBaik

(Sumber: Afrian, 2011)

2. Data mengenai hasil belajar matematika siswa.

a) Analisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif meliputi: skor maksimal, skor minimial, rentang skor, skor rata-rata, standar deviasi, frekuensi, median, variansi, dan skor ideal.

b) Analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan data yang telah diolah secara kuantitatif dengan pengkategorian penilaian skala 5 (lima) oleh Nur kancana (Aslamiah, 2017), sebagai berikut:

Kemampuan 90%-100% dikategorikan “sangat tinggi”

Kemampuan 80%-89% dikategorikan “tinggi”

Kemampuan 65%-79% dikategorikan “sedang”

Kemampuan 55%-64% dikategorikan “rendah”

Kemampuan 0%-54% dikategorikan “sangat rendah”

Ketuntasan belajar ditetapkan sesuai dengan KKM sekolah tersebut dikategorikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tingkat penguasaan 75% - 100% dikategorikan tuntas.

Tingkat penguasaan 0% - 74% dikategorikan tidak tuntas.

Sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 85% siswa di kelas tersebut telah mencapai skor 75.

3. Data mengenai hasil observasi aktivitas siswa

Data aktivitas siswa selama pembelajaran, dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PTa = \frac{\sum Ta}{\sum T} x100\%$$

Keterangan:

PTa = Persentase siswa yang melakukan aktivitas setiap pertemuan.

$\sum Ta$ = Jumlah siswa yang melakukan aktivitas setiap pertemuan.

$\sum T$ = Jumlah siswa yang hadir setiap pertemuan.

Borich (Buhaerah, 2009:104)

Interpretasi aktivitas belajar dilakukan sebagaimana yang dikemukakan Arikunto (Aslamiah, 2017: 25) pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Interpretasi Aktivitas Belajar Siswa

Persentase Aktivitas Belajar	Kategori
$0\% \leq$ nilai $< 20\%$	Kurang Sekali
$20\% \leq$ nilai $< 40\%$	Kurang
$40\% \leq$ nilai $< 60\%$	Cukup
$60\% \leq$ nilai $< 80\%$	Baik
$80\% \leq$ nilai $\leq 100\%$	Baik Sekali

4. Data mengenai hasil observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran.

   Data hasil penelitian berupa pengamatan terhadap kemampuan guru mengelola pembelajaran dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata setiap aspek yang diamati dalam mengelola pembelajaran dari banyak penemuan yang dilakukan dalam penelitian. Selanjutnya nilai rata-rata tersebut dikonversikan dengan kriteria pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Konversi Nilai Rata-rata Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Rata-rata	Kriteria
1,00-1,79	Sangat Kurang
1,80-2,79	Kurang
2,80-3,39	Cukup
3,40-4,19	Baik
4,20-5,00	Sangat Baik

Borich (Buhaerah, 2009)

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatnya persentase rata-rata minat belajar matematika siswa dari siklus I ke II.
2. Meningkatnya skor rata-rata hasil belajar matematika siswa dari siklus I ke siklus II.

3. Meningkatnya ketuntasan belajar siswa secara klasikal minimal 85% mencapai KKM 75 dari siklus I ke siklus II.
4. Meningkatnya persentase aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII_7 SMP Negeri 1 Pinrang melalui metode *Fun Learning.* Proses pembelajaran dilaksanakan sebanyak 8 (delapan) kali pertemuan dengan rincian 6 (enam) kali pertemuan dan 2 (dua) kali pemberian lembar tes hasil belajar dan lembar angket minat belajar matematika.

Sebelum melaksanakan pembelajaran melalui metode *Fun Learning,* peneliti melakukan beberapa persiapan terlebih dahulu. Persiapan tersebut antara lain membuat perangkat pembelajaran pada setiap pertemuan dan menyusun instrumen penelitian berupa lembar angket minat, tes hasil belajar serta lembar observasi. Perangkat pembelajaran yang digunakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar dengan tetap menyesuaikan perangkat yang digunakan guru di sekolah. Instrumen penelitian divalidasi oleh 2 (dua) validator, adapun hasil analisis validasi instrument dapat dilohat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Validasi Instrumen

No	Instrument	Hasil Validasi Isi	Keterangan
1	Lembar observasi aktifitas siswa	80%	Valid
2	Lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran	80%	Valid
3	Lembar angket minat belajar	80%	Valid
4	Lembar hasil belajar matematika	80%	Valid

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata hasil validasi instrumen pada lembar observasi aktivitas siswa yaitu 80%, lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran yaitu 80%, dan lembar angket minat belajar yaitu 80%, begitu juga dengan lembar tes hasil belajar matematika yaitu 80% sehingga dapat disimpulkan bahwa pengukuran yang dilakukan adalah valid, namun penelitian tetap melakukan revisi kecil sesuai dengan saran validator.

Langkah selanjutnya mengurus izin penelitian di lembaga terkait yaitu, di kantor Bupati Kabupaten Pinrang, kemudian diteruskan kepada Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pinrang.

A. Paparan Data Siklus I

1. Analisis Minat dan Hasil Belajar Matematika dengan menggunakan Metode *Fun Learning*

Pada siklus I dilaksanakan sebanyak 4 (empat) kali pertemuan dimana 3 kali pertemuan dilaksanakan proses pembelajaran dan 1 (satu) kali pertemuan dilaksanakan pemberian lembar tes hasil belajar dan lembar angket minat belajar matematika siswa.

Peneliti menjelaskan kepada siswa pada pertemuan awal mengenai hal-hal apa saja yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran, dan aturan apa saja yang akan diterapkan dan memberikan pengertian mengenai manfaat dan keuntungan kegiatan yang akan dilaksanakan. Siswa akan diberi penjelasan mengenai metode yang diterapkan, dimana metode tersebut adalah metode *Fun Learning*.

Salah satu tahap kegiatan dalam metode *Fun Learning* adalah mengkondisikan suasana dan lingkungan belajar dengan membentuk kelompok atau penataan bangku yang menarik dimana pada salah satu contoh penerapannya yaitu peneliti memberi tema dalam suasana belajarnya seperti membentuk kelompok menggunakan nama-nama kapten bajak laut karena mengambil tema “Bajak Laut” sehingga dengan itu di awal pembelajaran siswa sudah mulai menunjukkan rasa ketertarikannya dalam mengikuti pembelajaran. Selain memberikan tema dalam pembentukan kelompok, peneliti juga membuatkan yel-yel semangat belajar yang tentunya sesuai dengan tema yang diciptakan peneliti bersama dengan siswa dan

peneliti juga senantiasa memberikan *ice breaking* untuk menunjang pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Salah satu *ice breaking* yang diberikan yaitu "Tepuk Kelipatan" dimana siswa diminta untuk berhitung secara berurutan kemudian guru menentukan bahwa setiap hitungan kelipatan 3 maka siswa harus bertepuk tangan. Contohnya yaitu satu, dua, tepuk tangan, empat, lima, tepuk tangan dan seterusnya.

Setelah Pemberian *ice breaking*, guru juga memberikan apresiasi berupa hadiah kecil dari usaha belajar siswa.

Berikut peneliti sajikan gambar yang menjadi representasi kegiatan *Fun Learning* yang diikuti oleh siswa dalam proses pembelajaran



Gambar 4.1 Siswa melakukan *ice breaking*

Aktivitas siswa pada Gambar 4.1 menunjukkan bahwa dalam mengikuti pembelajaran metode *Fun Learning* salah satu aktivitas yang dilakukan siswa adalah melakukan *ice breaking* yang diberikan guru sehingga pembelajaran siswa tidak terasa membosankan. Adapun analisis data persentase aktivitas siswa yang diamati selama siklus I disajikan pada Diagram 4.1

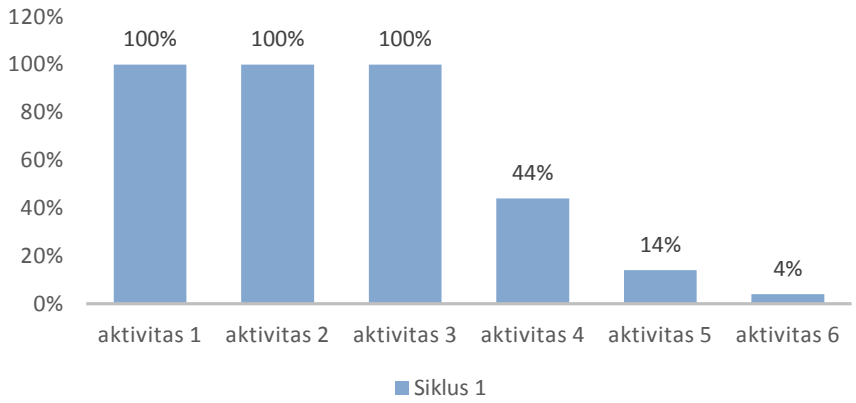


Diagram 4.1 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Keterangan :

Aktivitas 1 : Siswa mendengarkan tujuan dan indikator yang disampaikan guru.

Aktivitas 2 : Siswa menata lingkungan belajar sesuai arahan guru dan berinteraksi secara nyaman dengan guru.

Aktivitas 3 : Siswa menyimak apersepsi guru sambil mempersiapkan diri memulai pelajaran matematika.

Aktivitas 4 : Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang dijelaskan dan melakukan *ice breaking* dari guru, kemudian menerima dan mengerjakan LKS sesuai dengan arahan guru.

Aktivitas 5 : Siswa yang merasa tahu dan berani untuk tampil didepan mengerjakan soal yang ada pada LKS.

Aktivitas 6 : Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari sebagai upaya menumbuhkan minat serta bersama-sama merayakan apresiasi yang telah diberikan oleh guru.

Berdasarkan Diagram 4.1 rata-rata persentase aktivitas pada siklus I sebesar 60%, berada pada kategori “baik”.

Kemampuan guru yang diamati selama proses pembelajaran dengan metode *Fun Learning* yaitu, (1) menyampaikan tujuan dan indikator yang ingin dicapai dalam pembelajaran, (2) menata lingkungan belajar sesuai dengan keinginan dan kenyamanan siswa, memotivasi siswa, berbicara dengan akrab dan penuh humor, (3) memberikan apersepsi tentang pelajaran matematika sebelumnya dengan mengaitkan materi pembelajaran matematika yang sedang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari siswa, (4) menjelaskan materi yang akan dipelajari, memberikan *ice breaking*, kemudian guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada masing-masing kelompok yang berkaitan dengan materi, (5) mempersilahkan siswa untuk mengerjakan soal yang diberikan, (6) memberikan contoh kepada siswa cara mengulang kembali pelajaran matematika yang telah dipelajari dan memberikan apresiasi kepada siswa yang mampu mengerjakan soal matematika dengan baik.

Analisis data kemampuan guru mengelola pembelajaran yang diamati selama siklus I disajikan pada Diagram 4.2.

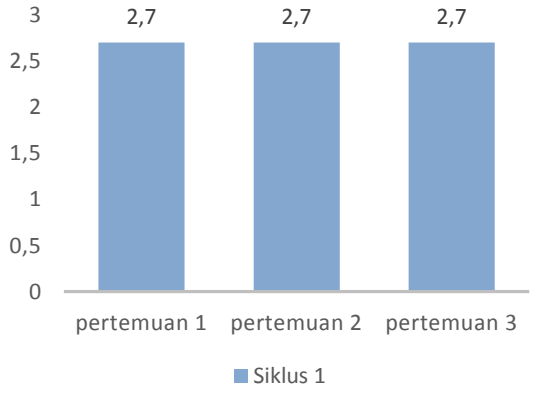


Diagram 4.2 Rata-rata Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran Siklus I

Berdasarkan Diagram 4.2, rata rata kemampuan guru mengelola pembelajaran yaitu 2,7 dan berada pada kategori “kurang”.

Berikut pula gambar sebagai representasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran.



Gambar 4.2 Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran

Selanjutnya pada akhir pembelajaran, diberikan lembar angket minat belajar matematika pada siklus I, kemudian skor minat belajar siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori dan diperoleh distribusi frekuensi dan persentase pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa Siklus 1

No	Skor	Kategori	F	%
1	$1{,}00 \leq$ rata-rata $< 1{,}49$	Tidak Baik	0	0,0
2	$1{,}50 \leq$ rata-rata $< 2{,}49$	Kurang Baik	10	31,2
3	$2{,}50 \leq$ rata-rata $< 3{,}49$	Cukup Baik	16	50,0
4	$3{,}50 \leq$ rata-rata $< 4{,}49$	Baik	6	18,8
5	$4{,}50 \leq$ rata-rata $\leq 5{,}00$	Sangat Baik	0	0,0
	N		32	100,0
	Mean		2,88	

Berdasarkan Tabel 4.2 menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memiliki skor minat belajar matematika dalam kategori tidak baik dan sangat baik, 10 siswa berada dalam kategori kurang baik, 16 siswa berada pada kategori cukup baik dan sebanyak 6 siswa berada pada kategori baik. Rata-rata skor minat belajar matematika siswa pada siklus I sebesar 2,88 sehingga dapat disimpulkan bahwa skor minat belajar matematika siswa kelas VII_7 SMP Negeri 1 Pinrang pada siklus I tergolong dalam kategori “cukup baik”, kemudian disajikan kedalam bentuk Diagram 4.3.

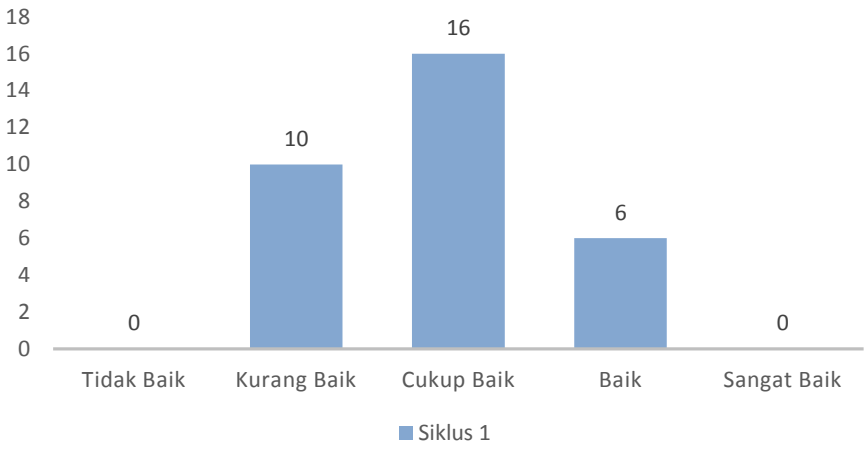


Diagram 4.3 Minat Belajar Siswa Siklus I

Dalam pengukuran minat belajar siswa ditetapkan pula indikator minat belajar matematika yang diklasifikasikan dalam lima indikator yaitu: (a) perhatian, (b) ketertarikan, (c) keterlibatan, (d) sikap semangat, dan (e) rasa senang. Adapun hasil pengukuran berdasarkan kelima indikator tersebut disajikan pada Diagram 4.4.

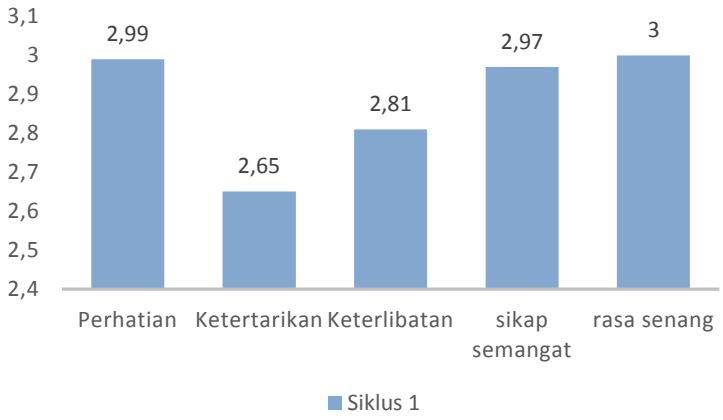


Diagram 4.4 Rata-rata Indikator Minat Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan Diagram 4.4, menunjukkan kategori minat belajar matematika siswa dalam indikator perhatian, ketertarikan, keterlibatan, sikap semangat dan rasa

senang menunjukkan rata-rata nilai indikator tersebut berada pada kategori “cukup baik”.

Selanjutnya setelah mengukur minat belajar siswa maka dilanjutkan dengan analisis kuantitatif hasil belajar siswa, adapun penyajian data statistik hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.3 Statistik Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Statistik	Nilai Statistik
N	32
Maximum	95
Minimum	18
Range	77
Mean	69,53
Median	81,00
Std.Deviation	24,447
Variance	597,676
Mode	81

Kemudian persentase hasil belajar siswa disajikan pada Diagram 4.5.

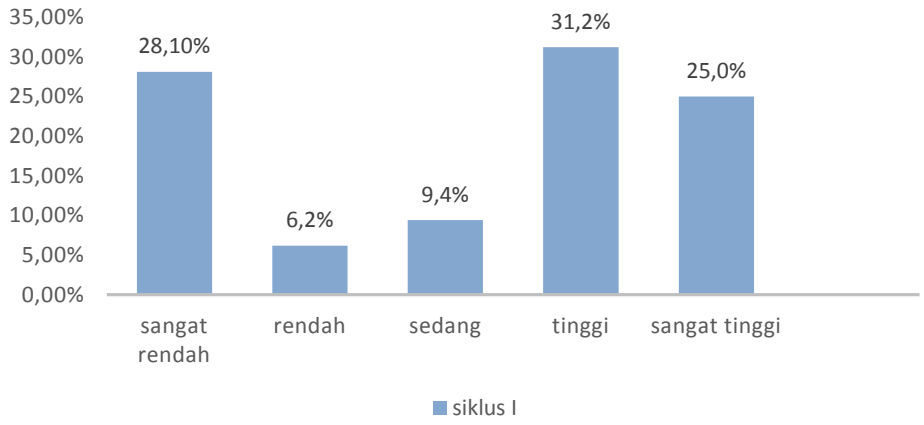


Diagram 4.5 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan Diagram 4.5 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I terlihat sebanyak 28% siswa yang memiliki hasil belajar “sangat rendah”, 6% siswa yang memiliki hasil belajar “rendah”, 9% siswa yang memiliki hasil belajar

“sedang”, 31% siswa yang memiliki hasil belajar “tinggi”, dan 25% siswa yang memiliki hasil belajar yang sangat tinggi.

Adapun ketuntasan belajar siswa yang disajikan ke dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

No	Hasil BelajarSiswa	F	%
1	Tuntas	20	63%
2	Belum Tuntas	12	37%
	N	32	100,0

Tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebanyak 20 siswa yang memiliki nilai diatas KKM yang dikategorikan “tuntas”, dan sebanyak 12 siswa memiliki nilai dibawah KKM yang dikategorikan “belum tuntas”. Adapun diagram ketuntasan belajar siswa disajikan sebagai berikut:

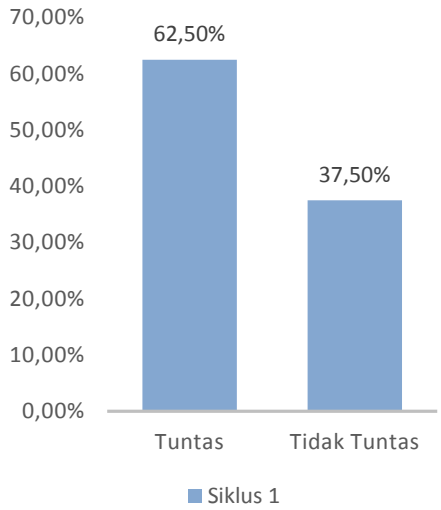


Diagram 4.6 Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Diagram 4.6 di atas dapat dilihat kategori ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebanyak 62,5%. Berdasarkan pembelajaran pada siklus I ditemukan beberapa kendala sebagai berikut:

Tabel 4.5 Kendala dan Upaya Perbaikan

Kendala	Upaya Perbaikan
1. Dalam metode *Fun Learning*, siswa diberikan kebebasan untuk memilih tempat belajar yang mereka inginkan, baik didalam kelas maupun diluar kelas, hal tersebut ternyata sulit bagi peneliti dalam mengarahkan siswa.	Kegiatan belajar di batasi hanya pada lingkungan dalam ruang kelas saja, agar pemantauan siswa dapat lebih efektif.
2. *Ice Breaking* yang diberikan tidak variatif sehingga beberapa siswa merasa bosan atau kurang tertarik.	Peneliti menyiapkan *ice breaking* yang lebih variatif.

Berdasarkan kendala dalam penggunaan metode *Fun Learning* maka peneliti melanjutkan pada siklus II sebagai upaya untuk memperbaiki hal tersebut.

B. Paparan Data Siklus II

1. Analisis Minat dan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Metode *Fun Learning*

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada pertemuan ke lima sampai pertemuan ketujuh. Selanjutnya pertemuan kedelapan dilaksanakan pemberian lembar angket minat belajar dan lembar tes hasil belajar matematika.

Penerapan metode *Fun Learning* pada siklus II dilakukan hampir sama dengan penerapan pada siklus I, dimana peneliti tetap melaksanakan sesuai Langkah-langkah metode *Fun Learning* namun dengan pemberian *ice breaking* yang lebih variative sehingga membuat siswa semakin semangat dalam belajar matematika. Adapun analisis data aktivitas siswa yang diamati pada siklus II disajikan pada Diagram 4.7.

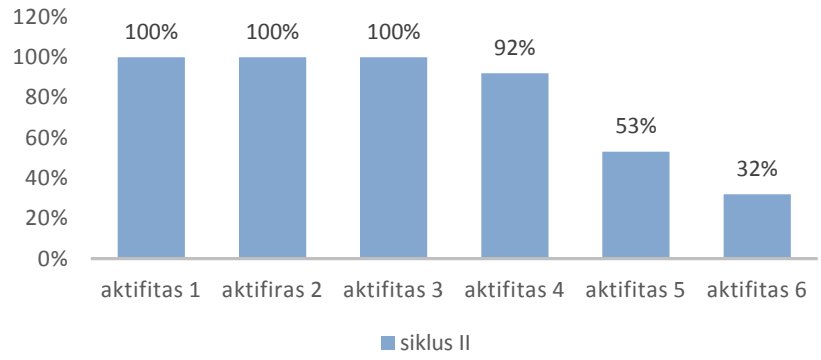


Diagram 4.7 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Diagram di atas menunjukkan bahwa persentasi rata rata aktivitas siswa pada siklus II sebesar 80%

Selanjutnya perbandingan hasil analisis rata-rata persentase aktivitas dari siklus I ke siklus II disajikan pada Diagram 4.8.

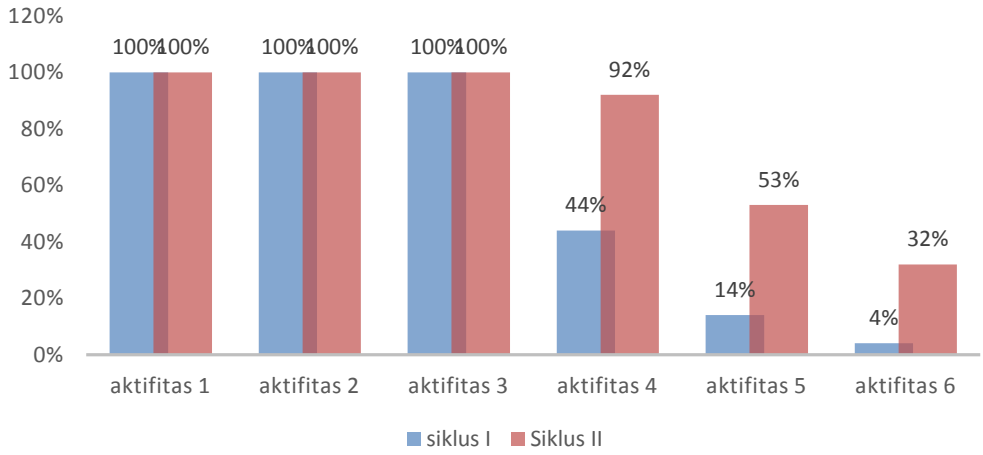


Diagram 4.8 Perbandingan Rata rata Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II

Diagram di atas menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa mengalami peningkata yaitu Aktivitas I pada siklus I sebesar 60% terjadi peningkatan pada siklus II yaitu 80%. Secara keseluruhan aktivitas siswa meningkat sebanyak 20%.

Selanjutnya kemampuan guru yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II disajikan dalam bentuk Diagram 4.9.

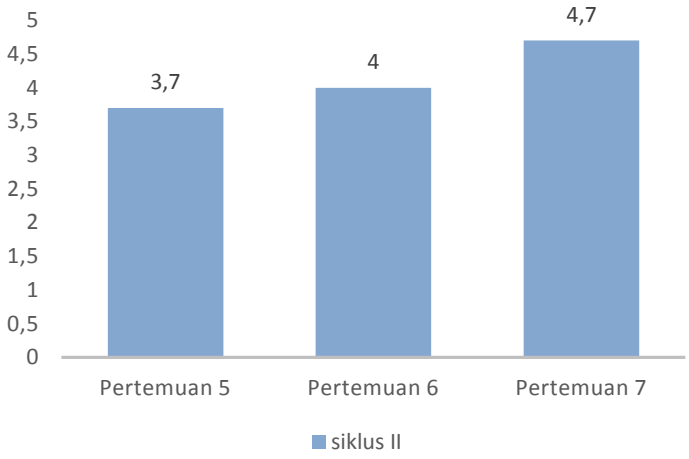


Diagram 4.9 Rata-rata Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II

Diagram di atas menujukkan bahwa rata-rata kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II yaitu 4,1 atau dikategorikan dalam kategori "baik".

Perbandingan Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I dan siklus II disajikan pada Diagram 4.10.

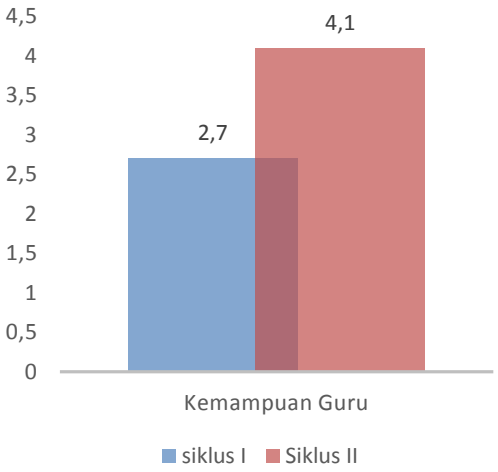


Diagram 4.10 Perbandingan Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran Siklus I dan II

Diagram di atas menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan guru mengelola pembelajaran mengalami peningkatan dimana pada siklus I yaitu 2.7 atau pada

kategori “kurang” kemudian pada siklus II menjadi 4,1 dalam kategori “baik”. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan aktivitas kemampuan guru dari siklus I ke siklus II

Selanjutnya diberikan angket minat belajar matematika pada siklus II diperoleh data sebagai berikut

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Skor	Kategori	F	%
1	1,00 ≤ rata-rata < 1,49	Tidak Baik	0	0,0
2	1,50 ≤ rata-rata < 2,49	Kurang Baik	0	0,0
3	2,50 ≤ rata-rata < 3,49	Cukup Baik	0	0,0
4	3,50 ≤ rata-rata < 4,49	Baik	32	100
5	4,50 ≤ rata-rata ≤ 5,00	Sangat Baik	0	0,0
N			32	100,0
Mean			4	

Tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa sebanyak 32 siswa memiliki nilai skor dalam kategori “baik”. Rata-rata skor minat belajar matematika siswa pada siklus II sebesar 4, sehingga dapat disimpulkan bahwa skor minat belajar matematika siswa kelas VII.$_7$ SMP Negeri 1 Pinrang pada siklus II tergolong dalam kategori “baik”.

Jika data minat belajar siswa disajikan dalam bentuk diagram maka diperoleh diagram sebagai berikut:

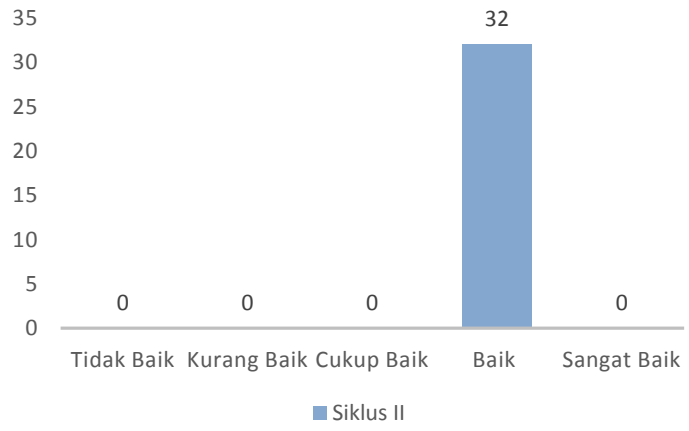


Diagram 4.11 Minat Belajar Siswa Siklus II

Adapun perbandingan minat belajar siswa dari siklus I dan siklus II disajikan pada Diagram 4.12.

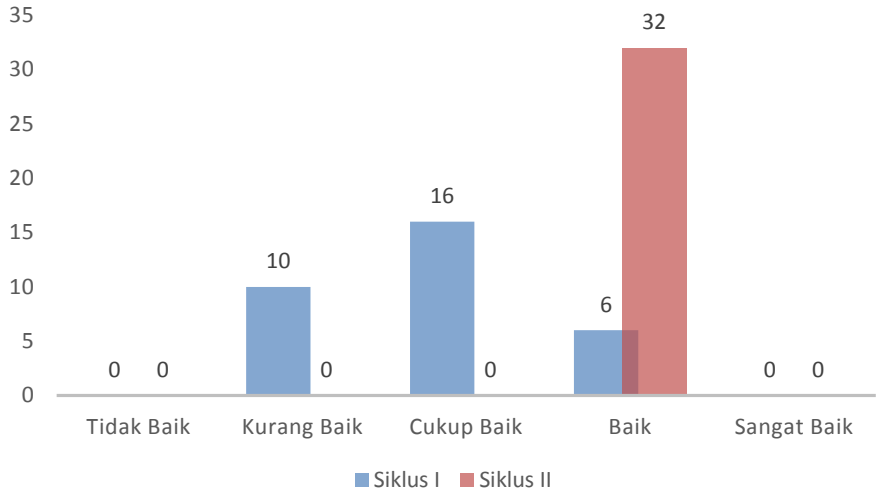


Diagram 4.12 Perbandingan Minat Belajar Siswa Siklus I dan II

Selanjutnya setelah mengukur hasil angket minat belajar siswa maka dilanjutkan dengan analisis hasil belajar siswa. Adapun analisis hasil belajar siswa di sajikan dalam tabel 4.7.

Tabel 4.7 Statistik Hasil Belajar Siswa Siklus II

Statistik	Nilai Statistik
N	32
Maximum	100
Minimum	58
Range	42
Mean	82,88
Median	84,00
Std.Deviation	9,601
Variance	92,177
Mode	79

Hasil belajar siswa pada siklus II disajikan dalam Diagram 4.13.

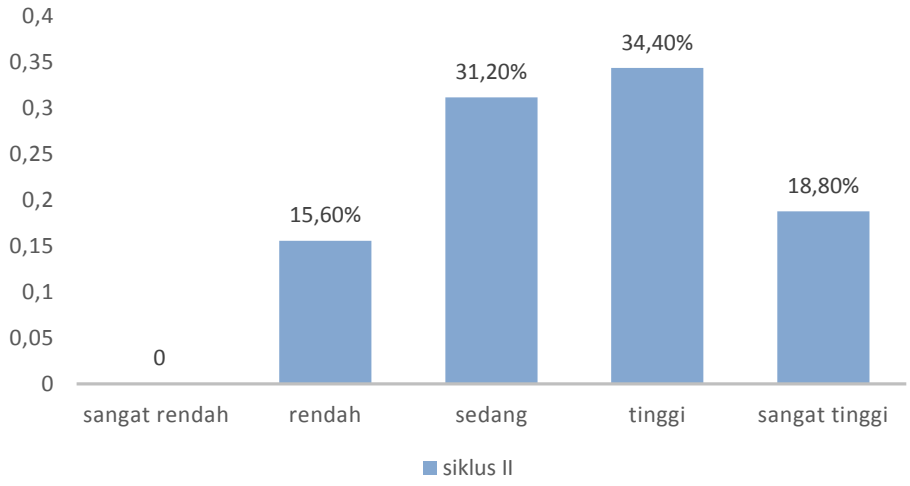


Diagram 4.13 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II

Kemudian disajikan perbandingan Hasil Belajar siswa dari Siklus I dan siklus II sebagai berikut:

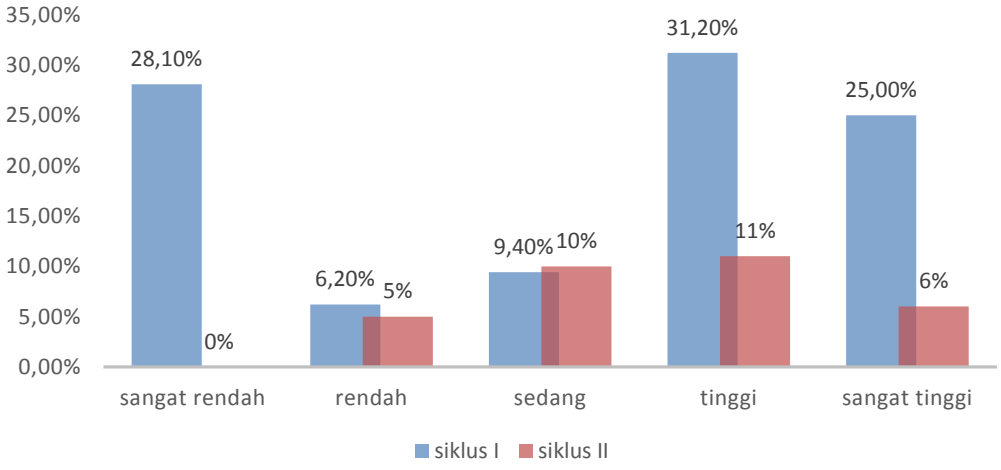


Diagram 4.14 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Diagram 4.14 di atas menunjukkan terjadinya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Setelah mengukur hasil belajar siswa, kemudian dilanjutkan dengan mengukur ketuntasan belajar siswa yang disajikan dalam Diagram 4.15.

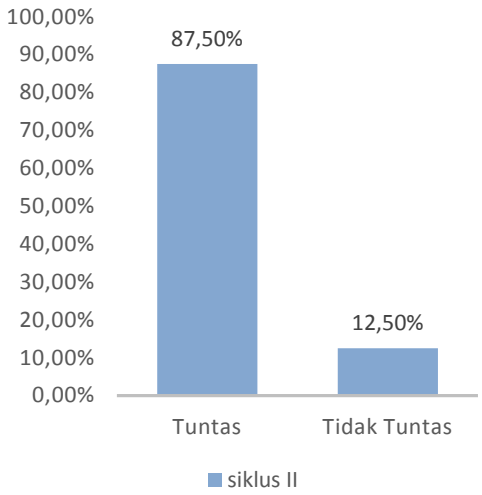


Diagram 4.15 Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

Selanjutnya perbandingan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II disajikan pada Diagram 4.16.

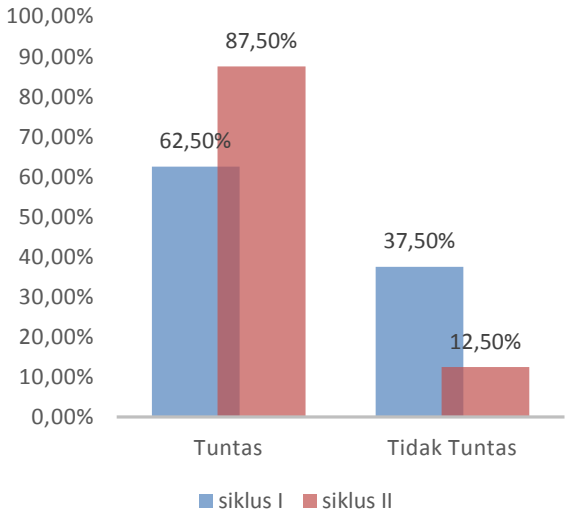


Diagram 4.16 Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan II

Diagram di atas dapat dilihat peningkatan dari siklus I ke siklus II dalam ketuntasan belajar siswa meningkat dari 63% menjadi 88%.

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas siswa, kemampuan guru, minat belajar siswa, hingga hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa dari siklus I mengalami peningkatan di siklus II, maka berdasarkan data tersebut dapat ditarik

kesimpulan bahwa penerapan metode *Fun Learning* dalam pembelajaran matematika berhasil meningkatkan minat dan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII_7 SMP Negeri 1 Pinrang, yang berarti hipotesis tindakan terbukti berhasil.

Kemudian dari hasil analisis secara keseluruhan terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa, terlihat bahwa minat belajar matematika siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 24%, adapun hasil belajar matematika siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 26%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase peningkatan hasil belajar matematika siswa lebih tinggi dibanding minat belajar matematika siswa.

BAB V
PEMBAHASAN

A. Deskripsi Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode *Fun Learning*

Selama kegiatan proses pembelajaran pada siklus I siswa terlihat sudah mulai menunjukkan minat belajar untuk mengikuti pelajaran matematika di sebabkan adanya kegiatan belajar dengan metode *Fun Learning* dalam hal ini pemberian tema bajak laut dalam pembelajaran pada Siklus 1, kemudian memberi kebebasan dalam bekerja kelompok dilingkungan kelas terlihat dapat membangkitkan gairah belajar siswa yang nyaman dan menyenangkan.

Selanjutnya, pertemuan ke-4 dilakukan evaluasi mengenai minat dan hasil belajar siswa. Selanjutnya setelah mengetahui data dari hasil yang didapatkan pada siklus I kemudian peneliti melakukan refleksi terkait kendala-kendala yang didapatkan pada siklus I sehingga, pada siklus II akan dilakukan beberapa perbaikan kegiatan yang dianggap perlu demi peningkatan mint dan hasil belajar matematika siswa.

Kegiatan pada siklus II, peneliti meberikan *ice breaking* yang lebih variatif dari siklus I begitu juga pada pengkondisian suasana kelas dimana peneliti memberikan kebebasan kepada siswa dalam bekerja kelompok sesuai dengan kenyamanan siswa. kemudian dengan bentuk penghargaan atau apresiasi yang akan diberikan kepada siswa diolah sedemikian menarik sehingga siswa jauh lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika.

Kegiatan di siklus II ini terbukti efektif dilihat dari meningkatnya data minat belajar siswa yang sebelumnya pada siklus I dalam kategori “cukup baik dan pada

siklus II berada pada kategori “baik” begitu juga pada hasil belajar matematika siswa yang mengalami peningkatan pada siklus II.

Secara keseluruhan dari siklus I hingga siklus II dapat diperoleh peningkatan minat dan hasil belajar siswa, maka dapat dikatakan bahwa metode *Fun Learning* berhasil meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar matematika siswa.

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Meningkatnya persentase rata-rata minat belajar matematika siswa dari siklus I pada rata-rata 2.88 dan di siklus II pada rata-rata 4.09
2. Meningkatnya skor rata-rata hasil belajar matematika siswa dari siklus I sebanyak 64% dan pada siklus II sebanyak 71%
3. Meningkatnya ketuntasan belajar siswa dari siklus I sebanyak 20 siswa atau 63% tuntas dalam belajar dan di siklus Ii meningkat menjadi 88% pada siklus II
4. Meningkatnya persentase aktivitas siswa dari siklus I sebanyak 63% meningkat menjadi 75% pada siklus II.

B. Kendala Penerapan Metode *Fun Learning* dalam proses pembelajaran

Ketercapaian hasil penelitian yang telah didapatkan tidak lepas dari berbagai kendala-kendala, antara lain:

1. Dalam kegiatan *Fun Learning*, siswa diberikan kebebasan dalam memilih lokasi belajar yang mereka inginkan, baik didalam kelas maupun diluar kelas, hanya saja siswa yang berada diluar kelas sulit untuk diarahkan.
2. *Ice Breaking* yang diberikan tidak variative.

Kendala-kendala yang dihadapi tersebut diminimalisir dengan memberi batasan kegiatan belajar hanya pada lingkungan ruang kelas saja, hal ini dilakukan untuk memaksimalkan pemantauan terhadap siswa, selain itu *ice breaking* yang

diberikan kepada siswa lebih variatif sehingga siswa tidak jenuh dengan *ice breaking* yang monoton, *ice breaking* yang lebih variatif ini dapat meningkatkan perhatian siswa.

C. Tindak Lanjut Penelitian

Metode *Fun Learning* ini masih memiliki banyak cara yang bisa di kembangkan melebihi kemampuan yang sekarang dimiliki peneliti, oleh karena itu peneliti lain agar dapat:

1. Lebih kreatif mengaplikasikan metode *Fun Learning* dalam proses pembelajaran.
2. Dapat mengembangkan kegiatan *Fun Learning* yang lebih menarik
3. Dapat memahami kegiatan *Fun Learning* yang cocok dengan situasi yang dan keinginan siswa.

BAB VI
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui metode *Fun Learning* minat belajar dan hasil belajar matematika siswa meningkat dari skilus I ke siklus II terlihat dari terpenuhinya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

B. Saran

Setelah penelitian yang dilaksanakan sampai dengan memperoleh hasil, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada siswa SMP Negeri 1 Pinrang agar tetap mempertahankan dan meningkatkan hasil belajar di bidang studi matematika.
2. Kepada guru bidang studi matematika khususnya pada SMP Negeri 1 Pinrang kiranya metode *Fun Learning* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Kepada kepala sekolah SMP Negeri 1 Pinrang agar kiranya metode *Fun Learning* dapat diterapkan di semua bidang studi.
4. Diharapkan kepada para peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan metode *Fun Learning* sehingga lebih menarik lagi minat siswa yang tentunya berdampak pada hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Adhopta School. 2012. *Training Fun Learning*, (Online), (http://adoptaschool-mastershand.blogspot.co.id/2012/05/training-fun-learning-nailing-activity. html), diakses 28 Maret 2018.

Afrian. 2011. *Metodologi Penelitian*, (Online), (http://digilip.ump.ac.id/files /disk1/2/jhptump-a-isnaafrian-56-3.babii.pdf), diakses 24 April 2018.

Aina, Mulyana. 2017. *Minat Belajar*, (Online), (https://ainamulyana.blogspot. com/2012/02/minat-belajar.html), diakses 23 April 2018.

Alexandro. 2013. *Pengertian Minat Belajar Menurut Para Ahli*, (Online), (http://alexandro-tips.blogspot.co.id/2013/07/pengertian-minat-belajar-menu-rut-beberapa-ahli.html), diakses 26 Maret 2018.

Alfiyanti, Ngatmi. 2012. *Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Strategi CTL dengan Media Benda Konkrit pada Siswa Kelas III SD Negeri Simo*. Skripsi: UMS, (Online), (*eprints.ums.ac.id/20069/21/NASKAH_PUBLIKASI.pdf*), *diakses 22 Maret 2018*.

Andi Asmawadi. 2021. *Fun Learning melalui media whatsapp pada pembelajaran jarak jauh untuk kelas 1 seklah dasar,* (online), Vol. 1, No.1, Tahun 2021. (https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:KiGiKvsXGtkJ:https://www.jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/download/16/14+&cd=22&hl=id&ct=clnk&gl=id&client=firefox-b-d), diakses 19 September 2021

Ardiansyah, 2013. *Peningkatan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Trucukdengan Media Berbasis Teknologi Informsai Dan Komunikasi*. Naskah Publikasi: UMS, (Online), (http://eprints.ums.ac.id-/25190/15/Naskah_Publikasi.pdf), diakses: 14 Maret 2018.

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi., Suhardjono., & Supardi. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Aslamiah, Syamsuddin. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Alat Peraga Benda Konkret pada Peserta Didik Kelas Ix SMP Negeri 2* Lanrisang. Skripsi: UMPAR.

Asri, Nur. 2011. *Minat Anak Terhadap Pelajaran Matematika*, (Online), (http://asrinurhafsari.blogspot.co.id/2011/12/minat-anak-terhadap-pelajaran. html), diakses 23 Maret 2018.

Buhaerah. 2009. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Masalah pada Statistika di Kelas IX SMP*. Program Pascasarjana UNM.

Club Sinau. 2011. *Apaitu Fun Learning?*, (Online), (http://www.klubsinau.org /index.php?option=com_content&view=article&id=26:apa-itu-qfun-learn-ingq&catid=34:inspirasi-belajar&Itemid=27), diakses 1 April 2018.

Daud, Royyan. 2015. *Pengertian Minat Definisi Jenis Ciri Cara Mengukur Faktor yang Mempengaruhi pada Anak Menurut Para Ahli*, (Online), (http://kebugarandanjasmani.blogspot.co.id/2015/12/pengertian-minat-definisi-jenis-ciri.html), diakses 26 Maret 2018.

Dedi. 2013. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar,* (Online), (http://dedi26.blogspot.co.id/2013/01/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil. html), diakses 23 Maret 2018.

Dermawan, Intiardy. 2017. *Penjelasan Singkat Metode Fun Learning,* (Video), (Online), (https://www.youtube.com/watch?v=8hA_i-cakMk), diakses 28 Maret 2018.

Djamarah, Syaiful. 2002. *Psikologi Belajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

Dunia Pelajar, 2013. *Pengertian Minat BelajarMatematika Menurut Para Ahli*, (Online), (https://www.duniapelajar.com/1030/01/31/pengertian-minat-belajar-matematika-menurut-para-ahli/), diakses: 14 Maret 2018.

Eurika Pendidikan.2015. *Prinsip Model Pembelajaran Quantum,* (Online), (https://www.eurekapendidikan.com/2015/02/prinsip-model-pembelajaran-quantum.html), diakses 6 Maret 2018.

Fadillah, Syarifah. 2013. Pembentukan Karakter Siswa melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Paradigma*, (Online), Vol. 6, No. 2, (http://download.portalgaruda.org/article.php?article=143871&val=5571,diakses 22 Maret 2018).

Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hamzah, Ali & Muhlisrarini. 2014.*Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika.* Jakarta: Raja Wali Pers.

Hisam, Sam. 2016. 22 *Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli Terlengkap*, (Online), (http://www.dosenpendidikan.com/22-pengertian-pembelajaran- me-nurut-para-ahli-terlengkap/), diakses 22 Maret 2018.

Ikhwani. 2014. *Pembelajaran TANDUR,* (Online), (http://ihwanifisika.blogspot.co.id /2014/02/v-behaviorurldefaultvmlo.html), diakses 6 Maret 2018.

Indonesia Students. 2017. *Pengertian Fun Learning dan Contohnya,* (Online), (http://www.indonesiastudents.com/pengertian-fun-learning-dan-contohnya-lengkap/#Contoh_Metode_Fun_Learning), diakses 28 Maret 2018.

Kamrianti. 2012. *Apa Sih Minat itu?*, (Online), (https://kamriantiramli.wordpress.com/tag/minat-minat-belajar/), diakses 23 April 2018.

Kustanto, Fredy. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Metode Participatory Learning pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar.*JurnalImiah Mitra Swara Ganesha,* (Online), Vol. 2,No. 2, (http://webcache.googleusercontent.com/searchq=cache:EJmWvUv9feMJ:ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG/article/download/465/444+&cd=7&hl=id&ct=clnk&gl=id&client=firefox-b-ab, diakses 12 Maret 2018).

Mathedc. 2016. *PengertianPengukuran dan PenilaianMenurutPendapat Para Ahli*, (Online), (https://mathedc.wordpress.com/2016/10/22/pengertian-pengukuran-dan-penilaian-menurut-para-ahli/), diakses 23 Maret 2018.

Mucek, 2011. *Bab II Kajian Pustak*, (Online), (http://ahmad-mucek.blogspot.co.id/2011/02/bab-ii-kajian-pustaka.html), diakses: 6 Maret 2018.

Nurfarida. 2012. *Minat Belajar,* (Online), (http://nurfarida-pendidikan.blogspot.co.id/2012/04/minat-belajar.html), diakses 26 Maret 2018.

Nurfitriana. 2016. *PengaruhPenerapan Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V di Mi BahrulUlumPallanggaKabupatenGowa.* Skripsi: UIN Alauddin Makassar, (Online), (http://repositori.uin-alauddin.ac.id/604/1/SKRIPSI%20NURFITRIANA.pdf), diakses 23 Maret 2018.

Nurma Afria. 2021. *Implementasi Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI di Tsanawiyah Al-hikmah*, (online), (http://repository.radenintan.ac.id/13666/1/PERPUS%20PUSAT%201.2%20DAPUS.pdf), diakses 19 September 2021

Nurul, Istiqomah. 2017. *Hubungan Minat BelajardenganHasilBelajar*.NaskahPublikasi: UMS, (Online), (http://eprints.ums.ac.id/55136/11/NASKAH-%20PUBLIKASI%20r.pdf),diakses 23 Maret 2018.

Pasongken, Mull. 2011. *Metode Fun Learning*, (Online), (https://mullsi.blospot.co.id/2011//11/metode-fun-learning.html), diakses: 1 Maret 2018.

Prodi Pendidikan Matematika. 2018. *PedomanPenulisanKaryaIlmiah.*Parepare.

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ramli, Kamrianti. 2012. *Apasih Minat Itu?*, (Online), (https://kamriantiramli.word-press.com/tag/minat-minat-belajar/), diakses 23 Maret 2018.

Riwayanti, 2012. *Bab I Pendahuluan*, (Online), (http://repository.uksw.edu/bitsream/123456789/808/2/T1_292008042_BAB%201.pdf),diakses: 19 Maret 2018.

Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sardiman. 2007. *Interaksi dan MotivasiBelajarMengajar*. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada.

Sugihartono. 2007. *Psikologi Pendidikan.* Yogyakarta: Uny Pres.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan PendekatanKuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukada, K. Sadia, W. Yudana, M. 2013. Kontribusi Minat Belajar, MotivasiBerprestasi, dan Kecerdasan Logis MatematikaTerhadap Hasil BelajarMatematikaSiswa SMA Negeri 1 Kintamani. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, (Online), Vol. 4, (https://media.neliti.com/media/ publications/75373-ID-kontribusi-minat-bela-jar-motivasi-berpre.pdf,diakses 22 Maret 2018).

Tiro, Muhammad Arif. 2008. *Dasar-Dasar Statistika*. Makassar: Andira Publisher.

Trishananto, 2011. *Bab I Pendahulua*, (Online), (http://eprints.ums.ac.id/11729/2/BAB_1.pdf), diakses: 19 Maret 2018.

Wordpress. 2014. *PengertianPembelajaranMenurut Para Ahli*, (Online),(https://trys99.wordpress.com/2014/08/17/pengertian-pembelajaran-menurut-para-ahli/), diakses 22 Maret 2018.