

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *FUN LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN MATERI KEUTUHAN
NEGARA KESATUAN REPUBLIK INDONESIA**

Oleh: **Mayah**

Email: mayah@gmail.com

(Guru SD Negeri 210 Palembang)

Abstrak

Permasalahan mendasar dalam penelitian ini adalah sebagian besar peserta didik kelas V.A SD Negeri 210 Palembang kurang memahami tentang materi Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Bertitik tolak dari uraian di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah melalui metode pembelajaran Fun Learning dapat meningkatkan hasil belajar Pkn pada peserta didik kelas V.A SD Negeri 210 Palembang. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V.A SD Negeri 210 Palembang yang berjumlah 28 peserta didik. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil pada bulan Agustus s/d Oktober tahun 2016. Penelitian tindakan kelas ini telah dikatakan tuntas dengan dibuktikannya peningkatan hasil belajar Pkn menggunakan metode pembelajaran Fun Learning. Ketuntasan belajar meningkat dari Pra siklus, siklus I ke siklus II yaitu masing-masing 33.33%, 60,% dan 86,67% Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai dan mengalami peningkatan yang sangat baik.

Kata Kunci: Hasil Belajar PKn, Metode Fun Learning

**APPLICATION OF FUN LEARNING LEARNING METHODS IN
IMPROVING PKN LEARNING RESULTS IN THE INTEGRATED
STATE OF THE REPUBLIC OF INDONESIA**

Abstract

The fundamental problem in this research is that most of the students of Class V.A SD Negeri 210 Palembang do not understand the material about the integrity of the Unitary State of the Republic of Indonesia. Starting from the description above, the problem in this research is formulated, namely the formulation of the problem in this research are: Can the Fun Learning learning method improve Civics learning outcomes in class V.A SD Negeri 210 Palembang. The subjects in this study were 28 students of class V.A SD Negeri 210 Palembang. This research will be carried out in odd semesters from August to October 2016. This classroom action research has been said to be complete with the proof of the improvement in Pkn learning outcomes using the Fun Learning learning method. Completeness of learning increased from pre-cycle, cycle I to cycle II, namely 33.33%, 60,% and 86.67% respectively. In cycle II classical student learning completeness has been achieved and has increased very well.

Keywords: *Learning Outcomes Civics, Fun Learning Methods.*

A. PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini penanaman nilai-nilai moral pada diri siswa sangat diperlukan, karena pada saat ini moral anak bangsa semakin memburuk. Terlihat dari berbagai berita penyimpangan-penyimpangan dan kenakalan remaja yang sering kita dengar di berbagai media. Penyimpangan tersebut seperti kekerasan yang terjadi disekolah yang dilakukan oleh siswa terhadap siswa lain, tawuran, pergaulan bebas, bahkan penyalahgunaan narkoba dan lain-lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai-nilai moral yang terdapat dalam Pendidikan Kewarganegaraan belum sepenuhnya terinternalisasi dalam diri siswa.

Tidak sampai disitu, Pendidikan Kewarganegaraan juga mengajarkan kita tentang bagaimana menjadi warga negara yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan politik. Dengan kata lain melalui Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan kita menjadi warga negara yang melek politik. Dengan demikian, jika banyak warga negara yang melek politik maka tingkat partisipasi warga negara dalam hal politik juga meningkat.

Selain itu, ketika masa Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas, Pendidikan Kewarganegaraan lah mata pelajaran yang memperkenalkan kita tentang hukum. Dengan melalui Pendidikan Kewarganegaraan kita sebagai warga negara mengetahui tentang norma-norma yang berlaku dalam masyarakat melalui Pendidikan Kewarganegaraan. Melihat betapa besar peran pembelajaran Pkn dalam kehidupan manusia, bahkan masa depan suatu bangsa, maka sebagai guru di Sekolah Dasar yang mengajarkan dasar-dasar Pkn merasa terpanggil untuk senantiasa berusaha meningkatkan pembelajaran dan hasil belajar Pkn. Apalagi kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar Pkn selalu berada pada tingkat yang belum memuaskan.

Berdasarkan hasil belajar Pkn siswa kelas V.A SD Negeri 210 Palembang semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017 masih belum mencapai ketuntasan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan harian Pkn hanya mencapai rata-rata

58.21 dan hanya 33,33% peserta didik mencapai nilai 65 atau >65. Padahal idealnya minimal harus mencapai 86% peserta didik mendapat 65 atau >65.

Kondisi tersebut disebabkan oleh kenyataan sehari-hari yang menunjukkan bahwa peserta didik kurang semangat dalam mengikuti pelajaran Pkn. Hal ini disebabkan karena guru masih terlalu banyak bicara dalam pembelajaran dimana siswa tidak diberi kesempatan untuk aktif dalam pembelajaran. Metode ceramah dan latihan-latihan soal secara individual dan tidak ada interaksi antar peserta didik yang pandai, sedang, dan normal. Hal ini terbukti sebagian besar peserta didik mengeluh apabila diajak belajar Pkn. Sering jika diberi tugas tidak selesai tepat waktu dan lebih suka bermain dan mengobrol, alasannya pelajaran Pkn membosankan dan lain-lain.

Selain itu, kurang interaktifnya penggunaan model pembelajaran yang diterapkan guru sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran Pkn. Untuk mengatasi hal tersebut perlu diupayakan langkah-langkah yang dapat dilaksanakan baik oleh peserta didik maupun guru. Bentuk dari tindakan guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik ini diwujudkan dengan memilih metode pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yaitu metode *Fun Learning*.

Metode *Fun Learning* adalah metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran karena dengan suasana yang hangat dan menyenangkan apapun yang kita ajarkan akan mudah diterima dengan senang hati dan ketika sesuatu itu mudah diterima maka anak akan mudah melakukan suatu perubahan (Zahroh, 2016).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui metode pembelajaran *Fun Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Pkn pada peserta didik kelas V.A SD Negeri 210 Palembang?”. Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pkn melalui metode pembelajaran *Fun Learning* pada peserta didik kelas V.A SD Negeri 210 Palembang.

Pada hakekatnya di dalam proses pendidikan di sekolah, belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan acuan bahan interaksi. Berhasil tidaknya tujuan pendidikan tergantung bagaimana proses belajar yang dialami anak sebagai siswa. Menurut Hariyanto (2012, p.19) Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan memperbaiki perilaku sikap dan mengkokohkan kepribadian.

Belajar adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan individu dalam pemerolehan pengetahuan dan keterampilan secara terus menerus sehingga terjadi perubahan tingkah laku dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik berdasarkan pengalaman dan berinteraksi dengan lingkungannya (Lubis, 2011, p.48). Belajar menurut Hamalik (2012, p.2) adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sagala (2010, p.61) "Pembelajaran ialah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau peserta didik. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami dan disepakati oleh pihak-pihak yang terikat dalam proses pembelajaran.

Menurut Abdurrahman, (2009, p.37) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Sudjana (2006, p.22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Menurut A. J. Romiszowki (dalam Abdurrahman, 2009, p.38) hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu system pemrosesan masukan (*inputs*).

Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*). Menurut Sumarso (dalam Abdurrahman, 2009) hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau merupakan hasil proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.

Hakekat PKn di Sekolah Dasar adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran yang dalam pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945 (Sari, 2016).

Metode Fun Learning adalah metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran karena dengan suasana yang hangat dan menyenangkan apapun yang kita ajarkan akan mudah diterima dengan senang hati dan ketika sesuatu itu mudah diterima maka anak akan mudah melakukan suatu perubahan. (Zahroh, 2016).

Tols Toy (dalam Darmasyah, 2010), belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran, karena sangat membantu peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pembelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar dan menyediakan kepuasan belajar. Karena pembelajaran menyenangkan akan membuat anak merasa tidak terbebani dan dipaksa untuk belajar. Metode *Fun Learning* merupakan cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi peserta didik 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.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan akan dilakukan dengan dua siklus. Setiap siklus melalui 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus I dan siklus II masing-masing terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk pembelajaran, pertemuan kedua digunakan untuk pembelajaran dan tes formatif. Setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran.

Penelitian tindakan kelas adalah sebagai suatu bentuk kebijakan yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan serta memperbaiki kondisi di mana praktik pembelajaran tersebut dilakukan serta dilakukan secara kolaboratif (Saminanto, 2011).

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SD Negeri 210 Palembang. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus s/d Oktober semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas V.A di SD Negeri 210 Palembang dengan jumlah 28 peserta didik, pada pokok bahasan pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya pemahaman belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan tahun sebelumnya yaitu minimal peserta didik memperoleh nilai 65. Hal tersebut didasarkan pada teori belajar tuntas, maka seorang peserta didik dipandang tuntas belajar jika ia mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan untuk keberhasilan klasikal jika 85% dari seluruh peserta didik memperoleh nilai ≥ 65 .

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih yaitu penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan

Taggart (dalam Arikunto, 2002, p.83), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observasi* (pengamatan) dan *reflection* (refleksi).

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

Hasil penelitian tindakan kelas pra siklus yang dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2016 dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada tabel berikut.

Tabel 1 Analisis Nilai Pra Siklus

No	Uraian	Nilai
1	Nilai Rata Rata	58.21
2	Jumlah Nilai	1630
3	Jumlah Nilai Maksimal ideal	3000
4	Jumlah siswa yang belum tuntas	18
5	Jumlah siswa yang tuntas	10
6	Persentase Belum tuntas	60.00
7	Persentase ketuntasan	33.33
8	Klasikal	Belum Tuntas

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa peserta didik yang nilainya mencapai kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan yaitu peserta didik yang mendapatkan nilai di atas/sama dengan 65 hanya berjumlah 10 peserta didik dengan nilai rata-rata 58.21 dan persentase 33,33%. Dan peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari 65 berjumlah 18 peserta didik dengan angka 60 %. Angka ini masih jauh dari indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 85% peserta didik yang memperoleh nilai diatas 65.

Setelah mengobservasi selama proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan lembar observasi pada pra siklus adalah Ada sebagian siswa yang mendengarkan penjelasan guru. Ada siswa yang berbicara dengan temannya. Ada siswa yang bermain sendiri. Metode ceramah terkesan membosankan. Guru

terlalu banyak mengeluarkan suara dan terkesan monoton dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. Siklus I

Penelitian siklus I ini dilakukan dalam dua kali pertemuan yakni pertemuan pertama pada hari 8 Agustus 2016 dan pertemuan kedua pada tanggal 15 Agustus 2016 dengan materi pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) . Dalam menentukan hasil penilaian akan diberikan pada akhir pertemuan ke dua masing- masing siklus.Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh kolaborator Ibu Herawati, S.Pd dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran. Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran .Guru dan siswa bertanya jawab tentang fungsi peta dunia.

Dalam proses pembelajaran guru menyampaikan topik-topik pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang materi yang dipelajari. Guru memperlihatkan dan menjelaskan keterkaitan antara konsep metode Fun Learning pada pokok bahasan. Sebelum mengakhiri proses pembelajaran, siswa diberi PR pokok bahasan dalam penerapan metode Fun Learning untuk dikerjakan di rumah.Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. Guru bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari dalam pertemuan itu untuk mengetahui pencapaian Indikator Pencapaian Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Siswa dan guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. Adapun hasil belajar pada siklus I adalah sebagai tabel berikut:

Tabel. 2 Hasil Belajar Siklus I

No	Uraian	Nilai
1	Jumlah Nilai	1855
2	Jumlah Nilai Maksimal ideal	3000
3	Rata-rata Nilai Tercapai	66.25
4	Jumlah siswa yang belum tuntas	10
5	Jumlah siswa yang tuntas	18
6	Persentase Belum tuntas	33.33
7	Persentase ketuntasan	60.00
8	Ketuntasan Klasikal	Belum Tuntas

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Fun Learning* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 66.25 dan ketuntasan belajar mencapai 60 % atau baru ada 18 peserta didik dari 28 peserta didik yang telah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal peserta didik belum tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 60,00% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena peserta didik masih belum bisa menyesuaikan diri dengan metode yang baru tersebut dan guru kurang melatih keterampilan Metode Pembelajaran *Fun Learning* peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut: Guru belum maksimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dalam kelas. Guru kurang semangat dalam memotivasi peserta didik. Guru kurang baik dalam mengapresiasi peserta didik. Guru masih belum maksimal dalam menjalankan langkah- langkah model pembelajaran. Guru kurang aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Siklus II

Penelitian siklus II ini dilakukan dalam dua kali pertemuan yakni pertemuan pertama pada hari 22 Agustus 2016 dan pertemuan kedua pada tanggal 29 Agustus 2016 dengan materi pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) . Dalam menentukan hasil penilaian akan diberikan pada akhir

pertemuan ke dua masing- masing siklus.Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh kolaborator Ibu Herawati, S.Pd dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran. Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru dan siswa bertanya jawab tentang fungsi peta dunia.

Dalam proses pembelajaran guru menyampaikan topik-topik pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.Guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang materi yang dipelajari. Guru memperlihatkan dan menjelaskan keterkaitan antara konsep metode Fun Learning pada pokok bahasan.Sebelum mengakhiri proses pembelajaran, siswa diberi PR pokok bahasan dalam penerapan metode Fun Learning untuk dikerjakan di rumah. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa .Guru bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari dalam pertemuan itu untuk mengetahui pencapaian Indikator Pencapaian Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Siswa dan guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. Adapun hasil belajar pada siklus II adalah sebagai tabel berikut:

Tabel 3 Hasil belajar siklus I

No	Uraian	Nilai
1	Jumlah Nilai	2020
2	Jumlah Nilai Maksimal ideal	3000
3	Rata-rata Nilai Tercapai	72.14
4	Jumlah siswa yang belum tuntas	2
5	Jumlah siswa yang tuntas	26
6	Persentase Belum tuntas	6.67
7	Persentase ketuntasan	86.67
8	Klasikal	Tuntas

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Fun Learning*

diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 72.14 dan ketuntasan belajar mencapai 86.67 % atau baru ada 26 peserta didik dari 28 peserta didik yang telah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua secara klasikal peserta didik sudah tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 86.67 % lebih besar dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

Pada siklus II guru telah menerapkan belajar aktif dan mandiri dengan baik dan dilihat dari aktivitas peserta didik serta hasil belajar peserta didik pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan belajar aktif dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang telah dilakukan di atas, pada pelaksanaan pra siklus, siklus I dan siklus II dapat diketahui perubahan-perubahan baik dari hasil belajar dan cara belajar siswa dengan diadakannya perbaikan-perbaikan dalam penerapan model pembelajaran *Fun Learning* pada materi pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia pada siswa kelas V.A semester ganjil SD Negeri 210 Palembang pada tahun pelajaran 2016/2017.

Perubahan hasil belajar tersebut dapat dilihat pra siklus, dengan ketuntasan belajar hanya dicapai 10 siswa dengan prosentase 33%, dan yang tidak tuntas ada 18 siswa. Pada siklus I ketuntasan belajar naik menjadi 18 siswa dengan prosentase 60% dan hanya 10 siswa yang tidak tuntas. Pada siklus II ketuntasan belajar naik lagi menjadi 86% dengan demikian hampir seluruh siswa telah tuntas belajar kecuali dua orang.

Interaksi dalam kegiatan belajar dengan penerapan model pembelajaran *Fun Learning* pada materi pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik

Indonesia pada siswa kelas V.A semester ganjil SD Negeri 210 Palembang pada tahun pelajaran 2016/2017 pada permulaan siklus I siswa masih belum aktif secara keseluruhan, dengan diadakannya perubahan atau perbaikan pada tindakan siklus II siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkat tiap siklus hingga mencapai 86 % nilai ketuntasan. Hasil tabel dibawah ini menunjukkan usaha yang dilakukan guru dengan penerapan model pembelajaran *Fun Learning* pada materi pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia pada siswa kelas V.A semester ganjil SD Negeri 210 Palembang pada tahun pelajaran 2016/2017 telah tuntas dalam pembelajaran sehingga tindakan dihentikan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Analisis Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Proses Pembelajaran	Persentase Ketuntasan	Jumlah Ketuntasan	Nilai Rata Rata
Pra Siklus	33.33	10	58.21
Siklus I	60.00	18	66.25
Siklus II	86.67	26	72.14

Dari observasi terhadap siswa ditemukan hasil bahwa keaktifan belajar siswa dalam kategori baik terus meningkat hingga mencapai 86.67 % padahal kegiatan belajar bisa dikatakan berhasil jika 85 % siswa aktif dalam pembelajaran. Sehingga dari hasil dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Fun Learning* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan belajar siswa. Analisis data dibawah ini mengungkapkan tingkat keaktifan siswa yang terus meningkat seiring dengan penggunaan *Fun Learning* dari mulai pras siklus, siklus I dan siklus II.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Fun Learning* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang

ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar meningkat dari sebelum tindakan dan sesudah tindakan yaitu; pra siklus (33,33%), siklus I (60,00%) dan siklus II (86,67%). Penerapan pembelajaran menggunakan Metode Pembelajaran *Fun Learning* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan hasil observasi yang guru pengamat lihat, dan peserta didik tertarik terhadap menggunakan Metode Pembelajaran *Fun Learning* sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2009). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2002). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lubis, M. (2011). *Evaluasi Pendidikan Nilai*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Saminanto. (2011). *Ayo Praktik PTK*. Semarang: Rasail.
- Sari, D. I. (2016). *Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Retrieved Agustus 20, 2016, from <http://myblogdeviindra.blogspot.com/2018/03/hakikat-pendidikan-kewarganegaraan-di.html>
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zahroh, F. L. (2016). *Metode Fun Learning dalam Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD*. Retrieved Agustus 15, 2016, from <http://jatengpos.co.id: http://jatengpos.co.id/metode-fun-learning-dalam-pembelajaran-tematik-kelas-1-sd/>