

**SKRIPSI**

**PENGUNAAN METODE *FUN TEACHING* DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS III PADA MATA PELAJARAN IPS  
DI SDN 1 SUMBERREJO KOTAGAJAH  
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**Oleh:**

**HERLINA OKTAVIA**

**NPM. 13105205**



**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**

**(IAIN) METRO**

**1438 H/2017 M**

PENGGUNAAN METODE *FUN TEACHING* DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS III PADA MATA PELAJARAN IPS  
DI SDN 1 SUMBERREJO KOTAGAJAH  
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas sekripsi dan memenuhi sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

HERLINA OKTAVIA

NPM. 13105205

Pembimbing I : Suhendi, M.Pd

Pembimbing II : Tusriyanto, M.Pd

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

(IAIN) METRO

1438 H/2017 M



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0725) 41507; Fax. (0725) 47296; Website: [www.metrouniv.ac.id](http://www.metrouniv.ac.id); E-mail: [iain@metrouniv.ac.id](mailto:iain@metrouniv.ac.id)

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : **PENGGUNAAN METODE *FUN TEACHING* DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS  
III PADA MATA PELAJARAN IPS DI SDN 1  
SUMBERREJO KOTAGAJAH TAHUN PELAJARAN  
2016/2017**

Nama : **HERLINA OKTAVIA**

NPM : **13105205**

Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

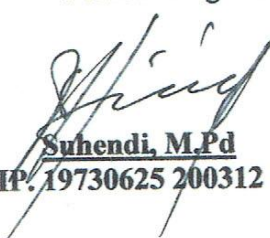
Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqsyahkan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Metro, Juli 2017

Pembimbing I

  
**Suhendi, M.Pd**  
NIP. 19730625 200312 1 003

Pembimbing II

  
**Tusrivanto, M.Pd**  
NIP. 19730810 200604 1 001

Ketua Jurusan PGMI

  
  
**Nurul Afifah, M. Pd. I**  
NIP. 19781222 201101 2 007



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0725) 41507; Fax. (0725) 47296; Website: [www.metrouniv.ac.id](http://www.metrouniv.ac.id); E-mail: [iain@metrouniv.ac.id](mailto:iain@metrouniv.ac.id)

**NOTA DINAS**

Nomor : Istimewa  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Hal : Pengajuan Munaqosyah

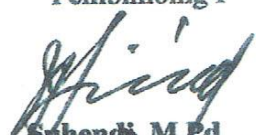
Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN)  
Di Metro

Assalamualikum Warahmatullahi Wabarakatuh  
Setelah kami adakan pemeriksaan dan pertimbangan seperlunya maka Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Herlina Oktavia  
NPM : 13105205  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : **PENGGUNAAN METODE FUN TEACHING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN IPS DI SDN 1 SUMBERREJO KOTAGAJAH TAHUN PELAJARAN 2017**

Sudah kami setuju dan dapat di munaqosyahkan. Demikian harapan kami dan atas penerimaannya kami ucapkan terima kasih.  
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

  
**Suhendi, M.Pd**  
NIP. 19730625 200312 1 003

Metro, Juli 2017

Pembimbing II

  
**Tusriyanto, M.Rd**  
NIP. 19730810 200604 1 001

Ketua Jurusan PGMI,



**Nurul Afifah, M.Pd.I**  
NIP. 19781222 201101 2 007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

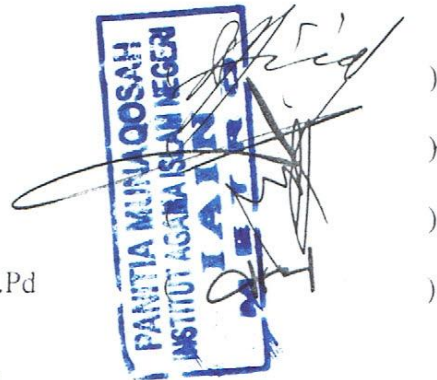
**PENGESAHAN UJIAN**

No: 11.28.1.P.1.S.1.0007.12017

Skripsi dengan judul : **PENGGUNAAN METODE FUN TEACHING  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN IPS  
DI SDN 1 SUMBERREJO KOTAGAJAH TAHUN  
PELAJARAN 2016/2017**, Yang disusun oleh: **HERLINA  
OKTAVIA**, NPM 13105205, Jurusan: Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang  
munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada  
hari/tanggal: Jum'at/16 Juni 2017.

**TIM PENGUJUI**

Ketua/Moderator : Suhendi, M.Pd  
Penguji I : Sudirin, M.Pd  
Penguji II : Tusriyanto, M.Pd  
Sekretaris : Yunita Wildaniati, M.Pd



Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. Akla, M.Pd.**

NIP. 19691008 200003 2 005



## ABSTRAK

### PENGGUNAAN METODE *FUN TEACHING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN IPS DI SDN 1 SUMBERREJO KOTAGAJAH TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Oleh:  
HERLINA OKTAVIA

*Fun* merupakan prinsip belajar yang menyenangkan, *Teaching* adalah mengajak anak untuk belajar, jadi *Fun Teaching* adalah mengajak anak untuk belajar dengan prinsip yang menyenangkan. Upaya memberikan motivasi sesuai dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan pola pikir siswa. Oleh sebab itu, guru perlu memberikan kepada mereka upaya-upaya kreatif sebagai strategi untuk menimbulkan efek senang, dengan harapan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh siswa, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa.

Penulis dalam penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut: "Apakah Penggunaan Metode *Fun Teaching* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 01 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017" dengan tujuan Untuk mengetahui penggunaan metode *Fun Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Metode penelitian yang digunakan ini adalah PTK yang terdiri atas empat tahapan, yaitu Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), Refleksi (*Reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April dari tanggal 18-27 di SDN 01 Sumberrjo Kotagajah kelas III dengan jumlah siswa 24 siswa pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pada materi Uang dan Penggunaannya dengan menggunakan metode *fun teaching*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan tes subjektif, lembar observasi pembelajaran yang dilakukan guru, Aktivitas siswa dan penggunaan metode *Fun Teaching* terhadap pembelajaran, teknis analisis data secara kumulatif hasil perhitungan rata-rata skor tes dan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II.

Hasil belajar siswa penelitian diatas adalah metode *Fun Teaching* berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah. Penerapan metode *Fun Teaching* membuat siswa lebih aktif, lebih mudah memahami materi pelajaran dan interaksi dengan guru tidak kaku. Peningkatan hasil belajar ini ditandai dengan peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus I yaitu 75% dan yang belum tuntas sebesar 25% dari jumlah keseluruhan 24 siswa. Sedangkan hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus II yaitu 95% dan yang belum tuntas sebesar 4% dari jumlah keseluruhan 24 siswa dan dinyatakan berhasil secara klasikal.

## ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Judul Skripsi : PENGGUNAAN METODE *FUN TEACHING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN IPS DI SDN 1 SUMBERREJO KOTAGAJAH TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Nama : HERLINA OKTAVIA

NPM : 13105205

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa tugas skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Metro, Juli 2017  
Yang menyatakan



**Herlina Oktavia**  
**NPM. 13105205**

## MOTTO

أَلَمْ نَشْرَحْ لَكَ صَدْرَكَ ۖ وَوَضَعْنَا عَنكَ وِزْرَكَ ۖ  
الَّذِي أَنْقَضَ ظَهْرَكَ ۖ وَرَفَعْنَا لَكَ ذِكْرَكَ ۖ  
فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ فَإِذَا فَرَغْتَ  
فَانصَبْ ۖ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ۖ

Artinya:

1. Bukankah kami Telah melapangkan untukmu dadamu?,
2. Dan kami Telah menghilangkan daripadamu bebanmu,
3. Yang memberatkan punggungmu?
4. Dan kami tinggikan bagimu sebutan (nama)mu,
5. Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
6. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
7. Maka apabila kamu Telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain,
8. Dan Hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Qur'an Surah Al-Insyrah 1-8



## **PERSEMBAHAN**

Hasil Study ini kupersembahkan kepada :

1. Ibu Heni dan Bapak Sumedi tercinta yang senantiasa mencurahkan kasih sayangnya dan selalu mendo'akan demi keberhasilanku.
2. Adekku Riza Saharani yang senantiasa memberikan semangat demi tercapainya cita-citaku.
3. Nenek dan kakekku yang selalu mendo'akanku.
4. Sahabat-sahabat karibku yang selalu memberikan motivasi dalam penyelesaian studyku, Teman-teman seperjuanganku yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, serta Almamaterku IAIN Metro yang telah menghantarkanku ke pintu gerbang keberhasilan.

## KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas taufik hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Penulisan Skripsi ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah IAIN Metro guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Untuk upaya penyelesaian Skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr Hj. Enizar, M.Ag. selaku Rektor IAIN Metro, Suhendi, M.Pd dan Tusriyanto, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberi bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN 1 Sumberrejo Herry Parino,S.Pd dan Wali Kelas III Dwi Kisworo,S.Pd. yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian. Terimakasih juga kepada Bapak dan Ibu Dosen/Karyawan IAIN Metro yang telah memberi ilmu pengetahuan dan sarana prasarana selama penulis menempuh pendidikan. Tidak kalah pentingnya, rasa sayang dan terima kasih penulis haturkan kepada ayahanda dan ibunda yang senantiasa mendo'akan dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan pendidikan. Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada semua pihak yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu yang telah membantu dalam penelitian.

Kritik dan saran demi perbaikan Skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Dan akhirnya semoga hasil penelitian yang akan dilakukan kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Metro, Juli 2017  
Penulis

**HerlinaOktavia**  
NPM. 13105205

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul Depan.....	i
Halaman Judul.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Nota Dinas .....	iv
Halaman Pengesahan .....	v
Halaman Abstrak.....	vi
Halaman Orisinilitas Penelitian.....	vii
Halaman Motto.....	viii
Halaman Persembahan .....	ix
Halaman Kata Pengantar.....	x
Daftar Isi.....	xii
Daftar Tabel .....	xv
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Grafik .....	xvii
Daftar Lampiran .....	xviii

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Manfaat dan Tujuan Penelitian .....	7

F. Penelitian yang Relevan .....	7
----------------------------------	---

## **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Konsep Teori Variabel Terikat	
1. Pengertian Hasil Belajar .....	10
2. Jenis Tes Hasil Belajar .....	12
B. Konsep Teori Variabel Bebas	
1. Pengertian <i>Fun Teaching</i> .....	14
2. Macam-Macam Pembelajaran <i>Fun Teaching</i> .....	16
3. Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Fun Teaching</i> .....	20
C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	
1. Pengertian IPS .....	21
2. Tujuan IPS .....	23
3. Landasan pendidikan IPS .....	24
4. Ruang Lingkup IPS .....	25
5. Tiga Tradisi Pembelajaran IPS .....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	26

## **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Definisi Operasional Variabel .....	28
B. Setting Penelitian.....	30
C. Subjek Penelitian.....	31
D. Prosedur Penelitian.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data .....	36
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Teknik Analisi Data .....	41
H. Indikator Keberhasilan .....	43

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Daerah Penelitian**

1. Lokasi Penelitian ..... 44
2. Struktur Kurikulum SD Negeri1 Sumberrejo ..... 46
3. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah..... 48
4. Kondisi Sekolah ..... 51
5. Kegiatan-Kegiatan Sekolah..... 58

### **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

1. Pelaksanaan Siklus I..... 60
2. Pelaksanaan Siklus II ..... 72

### **C. Pembahasan**

1. Analisis Data Hasil Observasi Penggunaan Metode Fun Teaching Siklus I dan Siklus II..... 85
2. Analisis Aktivitas Siswa Pada Saat Proses Pembelajaran..... 89
3. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II..... 93

## **BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan ..... 95
- B. Saran ..... 97

## **DAFTAR RUJUKAN**

## **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

## **RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen Variabel Penelitian .....	39
2. Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi .....	39
3. Tabel 4.1 Struktur Kurikulum .....	47
4. Tabel 4.2 Keadaan Sarana.....	51
5. Tabel 4.3 Keadaan Prasarana .....	54
6. Tabel 4.4 Prosentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	65
7. Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	69
8. Tabel 4.6 Prosentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	75
9. Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	78
10. Tabel 4.8 Prosentase Kegiatan Mengajar Guru Pada Siklus I dan Siklus II .....	80
11. Tabel 4.9 Hasil penggunaan metode <i>Fun Teaching</i> Pada Siklus I dan Siklus II.....	83
12. Tabel 4.10 Rata-Rata Prosentase Aktivitas Siswa Dalam Metode Fun Teaching Pada Siklus I dan II .....	88
13. Tabel 4.11 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II .....	92



**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
1. Gambar 1.1 Gambar siklus model yang dikembangkan oleh suharsimi .....	32
2. Gambar 4.1 Denah Ruang Kelas SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah .....	45

## DAFTAR GRAFIK

	Halaman
1. Grafik 4.1 Prosentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	66
2. Grafik 4.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	69
3. Grafik 4.3 Prosentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	76
4. Grafik 4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	79
5. Grafik 4.5 Perbandingan Hasil Kegiatan Mengajar Guru Pada Siklus I dan Siklus II.....	81
6. Grafik 4.6 Perbandingan Hasil penggunaan metode <i>Fun Teaching</i> Pada Siklus I dan Siklus II.....	84
7. Grafik 4.7 Rata-Rata Prosentase aktivitas siswa dalam metode <i>Fun Teaching</i> pada siklus I dan siklus II.....	89
8. Grafik 4.8 Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II .....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran 4.1 Izin Pra Survey .....	98
2. Lampiran 4.2 Balasan Pra Survey .....	99
3. Lampiran 4.3 Bimbingan Skripsi .....	100
4. Lampiran 4.4 Surat Tugas .....	101
5. Lampiran 4.5 Balasan Surat Tugas .....	103
6. Lampiran 4.6 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	104
7. Lampiran 4.7 Silabus .....	117
8. Lampiran 4.8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	119
9. Lampiran 4.9 Lembar Observasi RPP dan Kegiatan Pembelajaran Dengan Penggunaan Metode <i>Fun Teaching</i> SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah.....	138
10. Lampiran 4.10 Lembar Observasi Aktivitas Siswa SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah.....	146
11. Lampiran 4.11 Lembar Observasi Siswa Penggunaan Metode <i>Fun Teaching</i> .....	154
12. Lampiran 4.12 Kisi-Kisi Soal .....	171
13. Lampiran 4.13 Soal .....	173
14. Lampiran 4.14 Lirik Lagu Menabung dan Syarat Uang .....	177
15. Lampiran 4.15 Buku Cetak Ilmu Pengetahuan Sosial .....	178
16. Lampiran 4.16 Daftar Prasurvey Nilai Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran IPS Kelas III.....	179
17. Lampiran 4.17 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	180
18. Lampiran 4.18 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	181
19. Lampiran 4.19 Contoh Gambar Penggunaan Metode <i>Fun Teaching</i> Tebak Gambar Siklus II Pertemuan I.....	182
20. Lampiran 4.20 Contoh Gambar Penggunaan Metode <i>Fun Teaching</i> Tebak Gambar Siklus II Pertemuan II .....	186
21. Lampiran 4.21 Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Dengan	

Metode <i>Fun Teaching</i> Teknik Tebak Kata Siklus I Pertemuan I.....	189
22. Lampiran 4.22 Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode <i>Fun Teaching</i> Teknik Tebak Kata Siklus I Pertemuan II.....	193
23. Lampiran 4.23 Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode <i>Fun Teaching</i> Teknik Tebak Gambar Siklus I Pertemuan I.....	196
24. Lampiran 4.24 Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode <i>Fun Teaching</i> Teknik Tebak Gambar Siklus I Pertemuan II.....	199

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memang sudah sedemikian pesatnya, sehingga perkembangan dunia ilmu pendidikan pun tidak dapat terlepas darinya. Hal ini tentu akan memberikan manfaat terhadap jalannya proses belajar mengajar.

Perlu diingat bahwa sikap dan hasil juga dapat dipengaruhi secara signifikan oleh konsep diri siswa. Sebagai contoh, siswa yang tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa, guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan pengajaran kurang menyenangkan dengan sebatas media yang ada di sekolah.

Oleh sebab itu, guru perlu memikirkan cara-cara yang lebih efektif dan efisien untuk membantu siswa memahami dan menghargai cara belajar individu, mempotensikan diri dalam belajar, dan kemampuan dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam proses pembelajaran, suasana belajar mengajar harus dapat diciptakan, sehingga dapat memotivasi siswa agar senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Untuk dapat menciptakan suasana belajar mengajar tersebut, seorang guru harus dapat menggunakan berbagai metode di dalam pengajarannya yang dapat menarik perhatian siswa.

Sebagai mana diketahui bahwa metode mengajar merupakan sarana interaksi guru dengan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, yang perlu diperhatikan adalah ketepatan metode mengajar yang dipilih dengan tujuan, jenis, sifat materi pelajaran dan kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan metode tersebut.

Untuk dapat meningkatkan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial yang dapat mempengaruhi kognitif, afektif, dan psikomotor anak agar dapat berubah kearah yang lebih baik, seperti halnya harus ada metode yang inovatif. Tujuannya adalah untuk mengetahui siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Tentunya hal-hal yang dapat merangsang atau menumbuhkan suasana belajar yang mengasyikkan kepada anak didik itu sendiri, sehebat apapun sebuah metode jika tidak didukung oleh suasana yang mengasyikkan maka akan menyebabkan rasa malas bagi anak untuk diajak belajar.

Maka dari itu seorang guru harus bisa menciptakan sebuah kesan bahwa belajar bagi anak adalah sesuatu yang mengasyikkan karena belajar dengan cara mengasyikkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi yang lebih cepat.

*Fun* adalah prinsip belajar yang menyenangkan, *Teaching* adalah mengajak anak untuk belajar, jadi *Fun Teaching* adalah mengajak anak untuk belajar dengan prinsip yang menyenangkan. Upaya memberikan motivasi sesuai dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan pola pikir siswa, serta tidak lagi menggunakan perspektif pembelajaran dengan harga



mati. Seorang guru bisa melakukannya dengan kerangka balik yaitu persepsi bahwa anak mempunyai perspektif yang sama dalam hal kesenangan.

Oleh sebab itu, guru perlu memberikan kepada mereka upaya-upaya kreatif sebagai strategi untuk menimbulkan efek senang, dengan harapan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh siswa, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa. serta upaya guru dan orang tua yang ikut terlibat aktif dalam kemajuan anak didiknya untuk menggapai prestasi tinggi dalam hasil belajarnya.

Belajar adalah bukan tekanan jiwa, tetapi merupakan panggilan jiwa yang harus terpenuhi. Pembelajaran yang menyenangkan menjadikan setiap siswa ikhlas dalam menjalani proses pendidikan.<sup>2</sup> Disamping itu juga, bisa membuat anak didik lebih percaya akan kemampuan dirinya.

Menurut data semester I tahun pelajaran 2016 daya serap siswa terhadap mata pelajaran IPS masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Berikut Data Nilai Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran IPS kelas III di SDN 01 Sumberjo tahun pelajaran 2016 dengan jumlah siswa 24 orang. 15 siswa memperoleh nilai kurang dari <70 dengan persentase 62% belum mencapai ketuntasan. Sedangkan 9 siswa memperoleh nilai lebih dari  $\geq 70$  dengan persentase 37% telah mencapai ketuntasan.

---

<sup>2</sup> Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h.34.

Bedasarkan data tersebut diatas bahwa siswa yang tuntas dalam mata pelajaran IPS lebih sedikit dari pada siswa yang tidak tuntas. ketuntasan hanya 37% dari sejumlah siswa 24 orang. Jadi jelaslah bahwa hasil belajar IPS siswa masih sangat rendah. maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah karena kondisi yang terjadi saat ini 88% siswa kelas III hasil belajar yang masih rendah. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil prasurvei pada tanggal 19 September 2016 memperoleh nilai yang kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dengan standar nilai lebih dari atau sama dengan 70.<sup>3</sup> setelah ditelusuri ternyata siswa tersebut diketahui malas, bosan dan jenuh dalam belajar.

Adapun kriteria untuk melihat apakah siswa tersebut dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS berikut indikator: 1. menjelaskan secara singkat sejarah dan manfaat uang. 2. Menyebutkan dan menjelaskan jenis dan nilai uang. 3. Mampu menceritakan pengelolaan uang.

Untuk itu penulis bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “*Penggunaan Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah*”. Penelitian ini juga dimaksudkan sebagai penelitian tindakan kelas, dimana peneliti bermaksud menerapkan metode *Fun Teaching*

---

<sup>3</sup> Kurikulum SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah.

sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah pada mata pelajaran IPS.

Dari uraian daftar nilai ulangan harian IPS, diharapkan tepat apabila dalam praktik kegiatan menerapkan metode *Fun Teaching*. Hal ini merupakan suatu alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pembelajaran ini siswa dihadapkan dengan permasalahan sehari-hari dan berusaha untuk mencari alternatif pemecahannya. Dengan kata lain melalui pembelajaran ini mendekatkan konsep yang dipelajari pada objek secara nyata seperti yang dikehendaki pada pendekatan mata pelajaran IPS di atas. Di samping melalui metode *Fun Teaching* diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, pengertian, pemahaman, dan daya nalar siswa yang semakin kreatif, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil dari refleksi guru kelas yang mengajarkan mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah membuat hipotesis bahwa rendahnya hasil belajar siswa dapat mempengaruhi siswa. Disamping itu, guru menyadari bahwa pengajarannya kurang memberikan suasana menyenangkan yang membuat siswa tidak jenuh dalam belajar mengajar.

Oleh sebab itu diperlukan suatu metode atau pendekatan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk mencapai prestasi yang lebih baik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah-masalah yang terkait dengan mata pelajaran IPS dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan pengajaran kurang menyenangkan.
2. Sebagian besar siswa tidak memahami materi yang disampaikan guru, sehingga dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa.
3. Media yang digunakan sebatas dengan apa yang ada di sekolah.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa, dan penggunaan metode *Fun Teaching* pada mata pelajaran IPS Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017 di kelas III SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah, dengan Materi Uang dan penggunaannya.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah tersebut diatas, maka penulis dalam penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut : "Apakah Penggunaan Metode *Fun Teaching* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata

Pelajaran IPS di SDN 1 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017?”

### **E. Manfaat dan Tujuan Penelitian**

#### 1. Manfaat Penelitian:

- a. Bagi Siswa, dengan menggunakan metode *Fun Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah.
- b. Bagi Guru, sebagai bahan pertimbangan guru untuk memilih metode yang tepat bagi siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Bagi Lembaga/ sekolah, untuk dijadikan bahan pertimbangan dan tambahan informasi dalam menentukan langkah-langkah penggunaan metode mata pelajaran IPS khususnya dan mata pelajaran yang lain pada umumnya.

#### 2. Tujuan Penelitian: Untuk mengetahui penggunaan metode *Fun Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

### **F. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan adalah uraian secara sistematis mengenai hasil peneliti terdahulu (*prior research*) tentang persoalan yang akan dikaji. Pengkajian terhadap penelitian yang relevan, lebih berfungsi sebagai

pembandingan dari kesimpulan berfikir peneliti.<sup>4</sup> Setelah penulis mencari sekripsi yang relevan dengan judul sekripsi yang akan diteliti oleh peneliti, peneliti menemukan beberapa sekripsi yang mempunyai judul objek yang hampir sama diantaranya adalah:

1. Azzahra Riasafitri (0843235) Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode *Fun Teaching* di SDN 1 Taman Bogo Purbolinggo.<sup>5</sup>
2. Sintaria Peningkatan Hasil Belajar Matematika Metode *Fun Teaching* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 163095 Tebing Tinggi.<sup>6</sup>

Perbedaan penelitian pertama tersebut dengan penelitian ini terletak pada variabel terikat dan mata pelajarannya, Penelitian kedua terletak pada mata pelajarannya. Penelitian pertama variabel terikatnya adalah minat belajar siswa, penelitian kedua hasil belajar siswa. sedangkan pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Selain itu pada penelitian pertama meneliti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, kedua meneliti pada mata pelajaran matematika. sedangkan pada peneliti ini mata pelajaran IPS.

Bedasarkan penelitian-penelitian diatas terdapat perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan sekarang. Peneliti ingin lebih mengetahui hasil belajar siswa metode *Fun Teaching* sebagai konsep pembelajaran

---

<sup>4</sup> Zuhairi, et.al, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h.46

<sup>5</sup> Azzahra Riasafitri, *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Fun Teaching di SDN 1 Taman Bogo Purbolinggo* , (STAIN Jurai Siwo Metro, 2008)

<sup>6</sup> Sintaria, Peningkatan Hasil Belajar Matematika Metode Fun Teaching Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 163095 No.5/ 1 Juni 2016 , (Tebing Tinggi, 2014)



dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan mata pelajaran IPS materi Uang dan penggunaannya kelas III di SD Negeri 01 Sumberrejo Kotagajah.

Kemudian apakah penggunaan metode *Fun Teaching* sudah diterapkan dengan baik atau belum, dan untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh metode *Fun Teaching* terhadap hasil belajar siswa.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Hasil Belajar Siswa**

#### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Keberhasilan seorang guru sangat ditentukan oleh sejauh mana kesiapan guru dalam mempersiapkan siswanya pada kegiatan belajar mengajar. Dalam mengelola kegiatan belajar mengajar seorang guru harus bijaksana dan terarah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan membuat desain pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkannya. Serangkaian aktivitas yang dilakukan guru pada akhirnya akan bermuara kepada peningkatan hasil belajar siswa.

Seorang siswa dikatakan berhasil dalam belajarnya, apabila ia telah mengalami perubahan tingkah laku atau pribadi sesuai dengan apa yang diharapkan setelah proses belajar mengajar. Sudirman;

“Menjelaskan pengertian belajar dengan bentuk tingkatan hasilnya berikut ini: ”Belajar adalah proses perubahan perilaku, yang dapat dinyatakan dalam bentuk *penguasaan*,

*penggunaan, dan penilaian tentang pengetahuan, sikap, dan nilai, dan keterampilan*".<sup>7</sup>

Berikut ini hasil belajar diantaranya:

a. Hasil belajar menurut bloom

Bloom menggolongkan hasil belajar itu menjadi tiga bagian yaitu:

1. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual. Pada kategori ini hasil belajar terdiri dari enam tingkatan yang sifatnya hierarkis. Keenam hasil belajar ranah kognitif ini meliputi: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas.

2. Hasil belajar afektif

Hasil belajar ranah afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi. Jenis hasil belajar ranah ini terdiri dari lima jenis yang membentuk tahapan pula. Kelima jenis ranah afektif itu meliputi:

- a. Kepekaan, yaitu sensitivitas mengenai situasi dan kondisi tertentu serta mau memperhatikan keadaan tersebut.
- b. Partisipasi, yaitu mencangkup kerelaan kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

---

<sup>7</sup> Slamet, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.99.

- c. Penilaian dan penentuan sikap, mencakup ,menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap. Misalnya menerima pendapat orang lain.
- d. Organisasi, kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman atau pegangan hidup.
- e. Pembentukan pola hidup, mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi. Dari kelima jenis kemampuan afektif tersebut terlihat adanya tumpang tindih dan juga mengandung unsur kemampuan kognitif.

## **2. Jenis tes hasil belajar siswa**

Menurut Suharsimi Arikunto dalam bukunya Evaluasi Pendidikan menyebutkan “ Tes dibedakan menjadi tiga macam yaitu”:

- a) Tes diagnostik adalah tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa. sehingga berdasarkan kelemahan-kelemahan tersebut dapat dilakukan pemberian perlakuan yang tepat.
- b) Tes formatif, dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti suatu program tertentu.

- c) Tes sumatif, dilaksanakan setelah berakhir pemberian sekelompok program atau sebuah program yang lebih besar.<sup>8</sup>

Berdasarkan diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis tes hasil belajar yang saya gunakan adalah tes formatif, yaitu diberikan setelah pelajaran selesai.

Keberhasilan siswa dalam berhasil juga tidak luput dari peran aktif orang tua sebagai pendidik yang pertama dan yang utama, oleh karena itu orang tua harus memulainya sedini mungkin untuk mendidik anaknya tentang kebiasaan-kebiasaan yang baik seperti kebiasaan kejujuran, kehormatan, kerapihan, tanggung jawab, membaca dan belajar.

Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan sangat ditentukan oleh sejauh mana perhatian orang tua dalam membimbing anaknya untuk belajar begitupun di dalam sekolah.

Kesiapan guru dalam mempersiapkan siswanya melalui kegiatan belajar mengajar tentu sangat diperlukan suatu rencana yang matang yang biasanya dituangkan dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Dalam mengelola kegiatan belajar mengajar seorang guru harus bijaksana dan terarah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu

---

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.53

menggunakan teknik *fun teaching* dengan materi yang akan diajarkannya.

## **B. Metode Pembelajaran *Fun Teaching***

### **1. Pengertian *Fun Teaching***

Merupakan suatu metode belajar dengan sejumlah siswa dimana siswa tersebut merasa senang, nyaman, tenang dan tidak ada tekanan dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan akan selalu menggugah rasa ingin tahu murid terhadap sesuatu.<sup>9</sup>

Ia tidak merasa bosan, jenuh ataupun malas dalam belajar. *fun* memiliki arti “menyenangkan”. Sedangkan *teaching* berarti “pembelajaran”. Jadi *fun teaching* adalah salah satu metode pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan. Bukan berarti menciptakan suasana glamour dan hura-hura. tujuan kegembiraan disini menciptakan suasana yang *happy*, membangkitkan minat (gairah untuk belajar/motivasi), merangsang keterlibatan penuh. Serta menciptakan pemahaman atas materi yang dipelajari.<sup>10</sup>

Penyajian metode belajar yang bervariasi perlu diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Jika belajar dikemas dalam suasana *fun* akan mendapat reaksi yang positif dari siswa. Kalau suasana belajar selalu *fun* maka motivasi

<sup>9</sup> Marsudi Wahyudi Kismoro, *Revolusi Mengajar*, (Jakarta: Asik Generation, 2016), h.88.

<sup>10</sup> Sintaria, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Metode *Fun Teaching* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 163095”, (Tebing Tinggi), Volume 05/ Tahun 2016, h. 149.

belajar siswa akan muncul dan bertambah. Dengan demikian kegiatan belajar akan berjalan dengan baik.

Sehebat apapun sebuah metode jika tidak didukung oleh suasana yang mengasyikkan maka akan menyebabkan rasa malas bagi anak untuk diajak belajar.

Seorang guru harus bisa menciptakan sebuah kesan bahwa belajar bagi anak adalah sesuatu yang mengasyikkan karena belajar dengan cara mengasyikkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi yang lebih cepat.

*Fun* adalah prinsip belajar yang menyenangkan, *Teaching* adalah mengajak anak untuk belajar, jadi *Fun Teaching* adalah mengajak anak untuk belajar dengan prinsip yang menyenangkan.

Dengan metode yang sederhana ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang asyik, gembira serta menyenangkan. Upaya memberikan motivasi sesuai dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan pola pikir siswa, serta tidak lagi menggunakan perspektif pembelajaran dengan harga mati. Seorang guru bisa melakukannya dengan kerangka balik yaitu persepsi bahwa anak mempunyai perspektif yang sama dalam hal kesenangan.

Oleh sebab itu, guru perlu memberikan kepada mereka upaya-upaya kreatif sebagai strategi untuk menimbulkan efek senang, dengan harapan menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan dan tidak membuat jenuh siswa, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa.

Disisi lain, pembelajaran yang menyenangkan berarti penerapan metode belajar dengan suasana sosioemosional yang positif. Para siswa akan merasakan bahwa proses belajar yang mereka alami bukan merupakan sebuah penderitaan, melainkan berkah yang harus disyukuri.

Belajar adalah bukan tekanan jiwa, tetapi merupakan panggilan jiwa yang harus terpenuhi. Pembelajaran yang menyenangkan menjadikan setiap siswa ikhlas dalam menjalani proses pendidikan.<sup>11</sup>

## **2. Macam-Macam Pembelajaran *Fun Teaching***

Adapun macam-macam pembelajaran *fun teaching* adalah sebagai berikut:

### **a. Game atau permainan**

“Bermain adalah hal yang paling disukai siswa. Bagi mereka, bermain adalah tugasnya. Melalui bermain, banyak yang dipelajari siswa. Mulai dari belajar bersosialisasi, menahan emosi, atau belajar hal lain yang semuanya diperoleh secara integrasi, bagi guru permainan merupakan kendaraan untuk belajar. Lewat permainan, siswa bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial, dan secara umum memperkuat seluruh aspek kehidupan anak sehingga membuat anak menyadari kemampuan dan kelebihannya”.

---

<sup>11</sup> Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h.34.



Namun demikian, guru juga selayaknya membimbing anak dalam mengekspresikan imajinasi serta fantasinya kedalam bentuk gambaran yang kongkret dan tidak membiarkan siswa berfantasi tanpa arah yang jelas. Adapun konsep belajar dengan bermain diantaranya:

1) Anak belajar melalui berbuat

Dengan diberi kesempatan untuk selalu mencoba hal-hal baru, bereksplorasi, siswa akan banyak memperoleh pengalaman baru, dan inilah yang disebut proses belajar yang sebenarnya.

2) Anak belajar melalui panca indra

Siswa belajar melalui penglihatan, rasa, penciuman, perabaan, dan pendengaran. Semua panca indra ini merupakan jalur penerimaan informasi ke otak. Semakin banyak panca indra yang dilibatkan, semakin banyak informasi yang diterima, dan disinilah proses belajar terjadi.

3) Anak belajar melalui bahasa

Siswa perlu diberi kesempatan untuk mengemukakan perasaan, pengalaman yang diperoleh, atau pikirannya. Guru dapat memicu perkembangan bahasa anak dengan memperlihatkan beraneka ragam tulisan di kelas. Misalnya, tulisan untuk setiap benda-benda yang ada, dan Tanya jawab tentang apa saja. Dengan melakukan ini semua, siswa dapat

mengembangkan kosa kata dan kemampuan berbahasa secara tidak langsung.

#### 4) Anak belajar dengan bergerak

Usia siswa merupakan usia yang memiliki keterbatasan dalam berkonsentrasi. Semakin lama anak duduk dan diam, semakin bosan dan tidak tertarik terhadap apa yang sedang dipelajari. Siswa perlu dimotivasi dengan menggerakkan seluruh bagian tubuh, seperti tangan, kaki, badan, dan kepala.<sup>12</sup>

#### b. Bercerita

“Bercerita adalah sebuah cara untuk menyampaikan informasi/pengetahuan secara lisan”. Metode ini menitikberatkan pada cerita kisah masa lalu yang sarat pesan moral dan mengandung makna hidup, dimana orang yang membawakan cerita disebut pendongeng atau pencerita. Adapun storytelling adalah ceritayang disampaikan oleh pencerita, namun kisah cerita yang disampaikan tidak terkait pada masa lalu saja, tetapi juga cerita masa kini dan juga cerita masa depan. Persamaan penggunaan media dan ada pelaku yang menyampaikan dongeng atau pelaku cerita”.<sup>13</sup>

#### c. Bernyanyi

“Nyanyian adalah salah satu instrument musik. Beragam informasi bisa didapatkan mengenai hal-hal baru dengan cara mengingat lagu yang dinyanyikannya”.<sup>14</sup> Bernyanyi merupakan suatu metode untuk melatih daya ingat.

---

<sup>12</sup> Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka, 2009), h.100

<sup>13</sup> Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, ( Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2015), h.55.

<sup>14</sup> Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, ( Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2015), h.224.

Bernyanyi bersama siswa dalam kondisi senang dan riang, dengan lagu yang dibuat oleh guru yang isinya memaknai sebuah pelajaran”.

d. Humor

“Humor berasal dari bahasa Inggris yang pada mulanya memiliki beberapa arti. Namun, semua berasal dari suatu istilah yang berarti cairan. (James Dananjaya, 1999). Arti ini berasal dari doktrin ilmu faal kuno mengenai empat macam cairan, seperti lender, darah, cairan empedu, dan cairan empedu hitam. Keempat cairan tersebut 7 untuk beberapa abad dianggap menentukan temperamen seseorang (Friedman, 2002). Sheinowitz (1996) menyatakan: “humor adalah kualitas yang bersifat lucu dari seseorang yang menggelikan dan menghibur”. Humor dapat juga diartikan suatu kemampuan untuk menerima, menikmati dan menampilkan sesuatu yang lucu, ganjil/aneh yang bersifat menghibur”.<sup>15</sup>

e. Tebak Kata

“Tebak Kata adalah menebak kata yang dimaksud dengan cara menyebutkan kata-kata tertentu sampai kata yang disebutkan tersebut benar. Aktivitas menebak kata seperti permainan menebak suatu benda yang ada dibalik topi pesulap. Aneka permainan tebak kata, pernah ditayangkan di SCTV. Jenis permainan ini menguji daya nalar siswa dalam menebak kata yang dimaksud dan arena peserta diberi batas waktu maka kecepatan dan ketepatan menebak kata menjadi perhatian siswa”.<sup>16</sup>

f. Tebak Gambar

“Tebak Gambar adalah sebuah keterampilan menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak

---

<sup>15</sup> Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h.65.

<sup>16</sup> Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, ( Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2015), h.68

didasarkan dari cirri-ciri, criteria tertentu dimana kebenarannya bersifat umum pasti”.<sup>17</sup>

Namun demikian dalam penelitian ini, penulis menggunakan pembelajaran menyenangkan dengan teknik Tebak Kata dan Tebak Gambar.

### 3. Langkah-Langkah Pembelajaran *Fun Teaching*

Berikut langkah-langkah penerapan Tebak Kata yang saya gunakan nanti di penelitian:

- a. Siswa berkelompok; 1 kelompok terdiri atas 6-7 siswa.
- b. Menyiapkan topi khusus atau selembar kertas yang akan digunakan peserta tebak kata.
- c. Menyiapkan pertanyaan sejumlah anggota kelompok (jika jumlah anggota kelompok empat orang, maka pertanyaan setiap satu kelompok berjumlah empat). Lalu tempelkan pertanyaan di atas topi atau selembar kertas yang dikenakan siswa.
- d. Guru menentukan kelompok yang akan tampil (setiap kelompok menentukan salah satu dari mereka untuk menjadi pemandu penebak kata).
- e. Guru memberitahu aturan permainan sebagai berikut:
  - 1) Waktu menjawab pertanyaan setiap siswa 60 detik.
  - 2) Pemandu penebak kata hanya bisa berkata: tidak; bisa jadi; dan Ya (pemandu menjawab tidak, jika jawaban salah, pemandu mengatakan bisa jadi, jika tebakan mngarah dan hampir benar, dan pemandu mengatakan Ya jika jawaban benar).<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Ibid, h. 184

<sup>18</sup> ibid

Sedangkan langkah-langkah penerapan Tebak Gambar yang nanti saya gunakan di penelitian :

- a. Menyiapkan sebuah gambar yang sesuai pada materi uang dan penggunaannya.
- b. Menyiapkan gambar yang dimaksud dalam ukuran besar atau sedang atau seukuran kertas A4.
- c. Dibagian gambar, guru menuliskan nama gambar serta informasi lainnya mengenai gambar tersebut. Ini untuk memudahkan guru dalam menginformasikan jawaban kepada siswa setelah siswa berhasil atau belum berhasil menjawab tebakan gambar.
- d. Menyiapkan kertas atau karton penutup gambar.

## C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

### 1. Pengertian IPS

“Pengertian IPS Sebagaimana dirumuskan dalam forum komunikasi II HISPIPSI tahun 1991 di Yogyakarta, menurut versi pendidikan dasar dan menengah sebagai berikut: “pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu social humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan”.<sup>19</sup>

Berikut pengertian IPS yang dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan dan IPS di Indonesia:

- a. Moeljono Cokrodikardjo mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu social. Ia merupakan intgrasi dari berbagai cabang ilmu social yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah,

---

<sup>19</sup> Tusriyanto, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2013), h.1.

geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

- b. S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau panduan sejumlah mata pelajaran social. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.
- c. Tim IKIP Surabaya mengemukakan bahwa IPS merupakan bidang studi yang menghormati, mempelajari, mengolah, dan membahas hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah human relationship hingga benar-benar dapat dipahami dan diperoleh pemecahannya.

Dengan demikian, IPS dapat didefinisikan sebagai penyederhanaan atau adaptasi dan perpaduan dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta poengetahuan social yang dikemas dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

IPS merupakan bidang studi atau mata pelajaran yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan mengkaji tentang gejala-gejala dan masalah sosial yang ada di masyarakat.

## 2. Tujuan IPS

“Tujuan IPS harus lebih kompleks, yaitu tidak hanya membekali peserta didik pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotor. Peserta didik selain harus memahami materi juga sikapnya harusnya mencerminkan dari kemampuannya itu, dan harus mampu menularkan pengetahuannya kepada orang lain dan mengembangkannya”.

Untuk itu, tujuan kulikuler IPS yang harus dicapai sekurang-kurangnya meliputi hal-hal berikut:

- a. Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat.
- b. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c. Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tidak terpisahkan.
- d. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, dan perkembangan ilmu dan teknologi.<sup>20</sup>

Bedasarkan tujuan kurikulum diatas tergambar bahwasanya peserta didik tidak hanya diberikan bekal kemampuan pengetahuan,tetapi juga kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berkomunikasi, kesadaran serta kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan sosial.

---

<sup>20</sup> Ibid

Peserta didik disamping diberikan kemampuan kecerdasan secara intelektual juga harus cerdas dalam bertindak dan bersikap serta dapat mengajarkan pengetahuannya kepada yang lain.

### 3. Landasan Pendidikan IPS

Landasan-landasan PIPS sebagai pendidikan disiplin ilmu meliputi:

- a. *Landasan filosofis*, memberikan gagasan pemikiran mendasar yang digunakan untuk menentukan apa obyek kajian atau dominan apa saja yang menjadi kajian pokok dan dimensi pengembangan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu.
- b. *Landasan ideologis*, sebagai suatu system gagasan mendasar untuk memberikan pertimbangan dan menjawab pertanyaan; bagaimana keterkaitan antara desain PIPS sebagai pendidikan disiplin ilmu, bagaimana keterkaitan antara teori-teori pendidikan dengan hakikat dan praktis etika, moral, politik, dan norma-norma perilaku dalam membangun dan mengembangkan IPIS.
- c. *Landasan sosiologis*, memberikan system gagasan mendasar untuk cita-cita, kebutuhan, kepentingan, kekuatan, aspirasi serta pola kehidupan masa depan melalui interaksi sosial yang akan membangun teori-teori dan prinsip-prinsip PIPS.
- d. *Landasan antropologis*, memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar dalam menentukan pola, system, struktur pendidikan dan struktur kebudayaan.
- e. *Landasan kemanusiaan*, memberikan system gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan karakteristik ideal manusia sebagai sasaran prosos pendidikan.



- f. *Landasan politis*, memberikan system gagasan mendasar untuk menentukan arah dan garis kebijakan dalam polotik pendidikan dari PIPS.
- g. *Landasan psikologis*, memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan cara-cara PIPS membangun struktur tubuh disiplin pengetahuan baik dalam tatanan personal maupun komunal berdasarkan entitas-entitas psikologinya.
- h. *Landasan religious*. Memberikan system gagasan mendasar tentang nilai-nilai, norma, etika, dan moral menjadi jiwa (roh) yang melandasi keseluruhan bangunan PIPS, khususnya di Indonesia.<sup>21</sup>

#### 4. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup kajian IPS meliputi;

- a. Subtansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat.
- b. Gejala, masalah, dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat.

Kedua lingkup pengajaran IPS ini harus diajarkan secara terpadu karena pengajaran IPS tidak hanya menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan peserta didik tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Ibid.

<sup>22</sup> Ibid.

## 5. Tiga Tradisi Pembelajaran IPS

### a. IPS sebagai ilmu sosial

Pembelajaran IPS sebagai ilmu sosial didasarkan pada asumsi bahwa peserta didik dapat berfikir secara kritis, mampu mengobservasi dan meneliti seperti apa yang dilakukan oleh ahli ilmu sosial. Tujuannya menciptakan warga Negara yang mampu belajar dan berfikir secara baik.

### b. IPS sebagai Transisi Kewarganegaraan

Merupakan strategi pengajaran IPS yang berhubungan dengan penanaman tingkah laku, pengetahuan, pandangan, dan nilai yang harus dimiliki oleh peserta didik.

### c. Pembelajaran IPS sebagai Inkuiri Reflektif

Tradisi pembelajaran dengan menerapkan model inkuiri reflektif dengan harapan peserta didik dapat mengoptimalkan kemampuan berpikirnya. Peserta didik diberikan bekal tidak hanya dengan kemampuan pemahaman, tetapi juga harus dapat menganalisis, mengidentifikasi, mencari alternative pemecahan masalah sosial yang di masyarakat.<sup>23</sup>

## D. Hipotesis Penelitian

Bedasarkan kajian diatas dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu pembelajaran menggunakan metode *fun teaching* efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada siswa sekolah dasar.

---

<sup>23</sup> Tusriyanto, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2013), h.10

## **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

### **A. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati. Secara tidak langsung definisi operasional itu akan menunjuk alat pengambilan data yang cocok digunakan atau mengacu pada bagaimana mengukur suatu variabel.<sup>24</sup>

#### 1. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar mata pelajaran IPS yang diperoleh siswa dari hasil ulangan harian yang diberikan oleh guru kepada siswa setelah selesai mempelajari satu pokok bahasan atau kompetensi dasar.

Indikator hasil belajar yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dapat menjelaskan secara singkat sejarah dan manfaat uang.
- b. Siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan jenis dan nilai uang.
- c. Siswa mampu menceritakan pengelolaan uang.

---

<sup>24</sup> Zuhairi, et.al, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 65

## 2. Variabel Bebas.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *fun teaching*. Penggunaan metode *Fun Teaching* (Tebak Kata dan Tebak Gambar). berikut ini langkah-langkah Tebak Kata diawali dengan guru membentuk sebuah kelompok Siswa 1 kelompok terdiri atas 6-7 siswa, menyiapkan topi khusus atau selembar kertas yang akan digunakan peserta tebak kata, menyiapkan pertanyaan sejumlah anggota kelompok (jika jumlah anggota kelompok empat orang, maka pertanyaan setiap satu kelompok berjumlah empat).

Lalu tempelkan pertanyaan di atas topi atau selembar kertas yang dikenakan siswa, Guru menentukan kelompok yang akan tampil (setiap kelompok menentukan salah satu dari mereka untuk menjadi pemandu penebak kata), Guru memberitahu aturan permainan sebagai berikut: Waktu menjawab pertanyaan setiap siswa 60 detik, Pemandu penebak kata hanya bisa berkata: tidak; bisa jadi; dan Ya (pemandu menjawab tidak, jika jawaban salah, pemandu mengatakan bisa jadi, jika tebakan mngarah dan hampir benar, dan pemandu mengatakan Ya jika jawaban benar.

Sedangkan penggunaan metode *Fun Teaching* untuk (Tebak Gambar) ini diawali dengan guru menyiapkan materi ajar yang mengandung gambar berupa nama-nama jenis dan nilai mata uang, menyiapkan gambar yang dimaksud dalam ukuran besar atau sedang

atau seukuran kertas A4, Dibagian gambar, guru menuliskan nama gambar serta informasi lainnya mengenai gambar tersebut.

Ini untuk memudahkan guru dalam menginformasikan jawaban kepada siswa setelah siswa berhasil atau belum berhasil menjawab tebakan gambar, Siapkan kertas atau karton penutup gambar.

Selanjutnya guru memberikan evaluasi kepada siswa untuk menguji pemahaman siswa terhadap pelajaran tersebut. Guru memberikan tentang materi pelajaran uang dan penggunaannya tersebut.

Indikator metode *Fun Teaching* yang akan dicapai:

- a. Mampu Menjelaskan secara singkat sejarah dan manfaat uang.
- b. Mampu Menyebutkan dan menjelaskan jenis dan nilai uang.
- c. Dapat Menceritakan pengelolaan uang.

## **B. Setting Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 s/d 27 April 2017, di kelas III SD Negeri 01 Sumberrejo, kecamatan Kotagajah, kabupaten Lampung Tengah.

### **2. Waktu Penelitian**

Waktu pelaksanaan penelitian PTK ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

### **C. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 01 Sumberrejo, yang berjumlah 24 siswa, 14 siswi perempuan, 10 siswa laki-laki pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

Subyek penelitian ini sangat heterogen dilihat dari kemampuannya, yakni ada sebagian peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Sedangkan latar belakang sosial ekonomi keluarga yang menengah ke bawah dimana orang tua banyak bekerja sebagai petani, pedagang, dan buruh.

Selain itu sikap orang tua yang cenderung kurang memperhatikan pendidikan anak-anaknya terutama dalam masalah belajar di rumah.

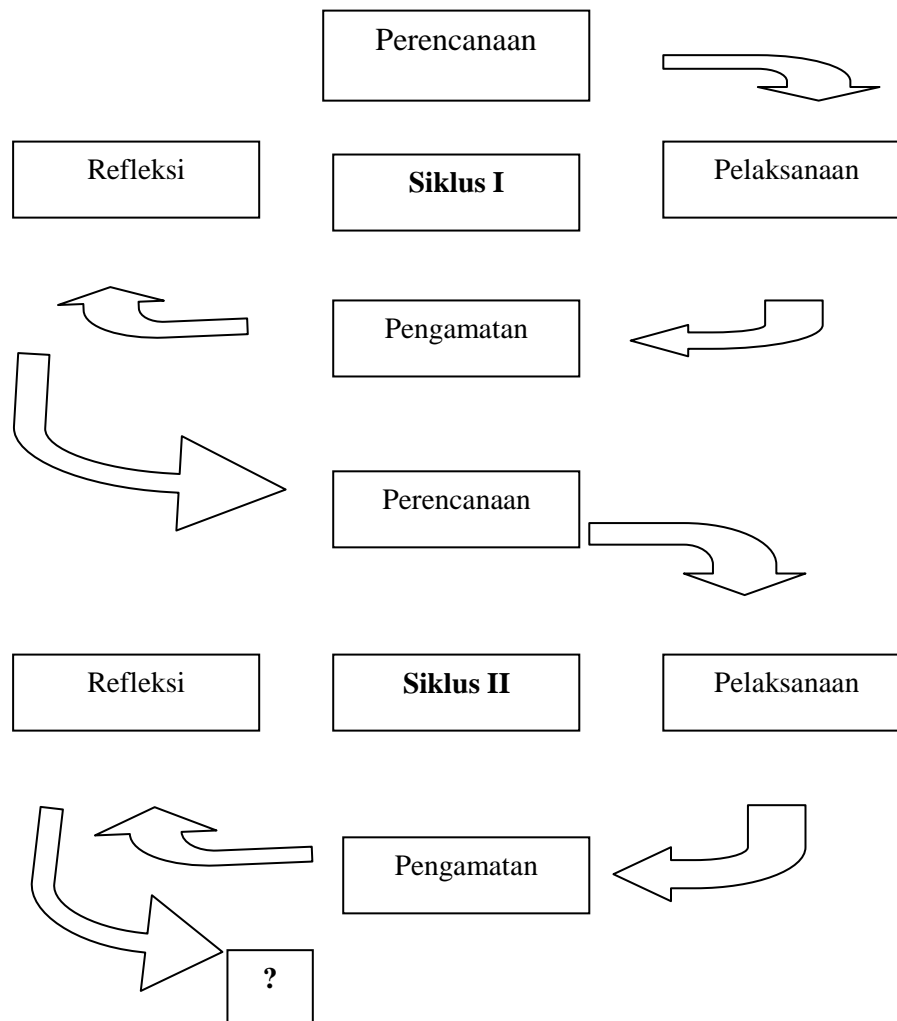
### **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Suharsimi. Tiap siklus terdiri dari empat tahap, kegiatan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.<sup>25</sup> Adapun model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto sebagai berikut:

---

<sup>25</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 16.

Gambar 3.1



*Sumber: Suharsimi Arikunto*

### Tahap-tahap penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, pelaksanaan dalam tindakan dilakukan dalam 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/ observasi dan refleksi.<sup>26</sup>

<sup>26</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 19

## **Siklus I**

### 1. Perencanaan

Peneliti mengadakan survey ke sekolah yang akan dijadikan objek penelitian. Untuk mengidentifikasi permasalahan tentang konsepsi siswa dan proses pembelajaran di kelas. Hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahap ini adalah:

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Skenario pembelajaran.
- c. Menyiapkan sumber dan bahan yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
- d. Menentukan waktu.
- e. Perangkat evaluasi.

### 2. Pelaksanaan penelitian

Penerapan penelitian ini dengan:

- a. Memberikan motivasi kepada siswa.
- b. Menyajikan informasi atau materi, Guru menyajikan materi secara garis besar dengan menggunakan metode ceramah.
- c. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengerjakan soal secara individu.
- d. Peserta didik dibagi menjadi kelompok lingkaran besar dan lingkaran kecil.



- e. Setiap kelompok saling bertukar informasi dari hasil kerja kelompoknya.
- f. Memberikan kesimpulan bersama dengan peserta didik.

### 3. Pengamatan (Observasi)

“Pengamatan adalah kegiatan memantau atau mendokumentasikan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan dan dilaksanakan pada jam pelajaran berlangsung”.<sup>27</sup>

Kegiatan ini dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan tujuan memperoleh informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran.

Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

### 4. Refleksi

“Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali yang sudah dilakukan. Setelah proses pembelajaran, data yang diperoleh selama kegiatan dari lembar observasi dianalisis untuk mengetahui hal apa saja yang harus diperbaiki. Evaluasi hasil tindakan dilakukan dalam penelitian ini adalah”:

- a. Evaluasi terhadap kualitas media pembelajaran yang dikembangkan guru.

---

<sup>27</sup> Ibid

- b. Evaluasi terhadap hasil belajar siswa dengan memberikan pre-test dan post-test.<sup>28</sup>

Refleksi berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan. Apabila setelah tercapai target yang diinginkan maka siklus tindakan dapat berhenti, tetapi jika belum maka siklus tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki tindakan.

### **Siklus II**

Pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil dari refleksi siklus I. Oleh karenanya observasi dijadikan bahan untuk refleksi dan hasil refleksi pada siklus I akan dijadikan acuan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Refleksi berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan. Apabila proses pembelajaran siklus I kurang memuaskan dimana hasil belajar masih rendah. Dan pada dasarnya pelaksanaan siklus II adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I.

Pelaksanaan tindakan siklus II untuk mengetahui pencapaian target yang diinginkan, sehingga siklus tindakan ini untuk membuktikan apakah terjadi perubahan dan peningkatan hasil belajar setelah siswa memperoleh tindakan pada siklus I.

Apabila pada siklus II pencapaian target belum tercapai, maka dilakukan tindakan dengan siklus selanjutnya (siklus III).

---

<sup>28</sup> Ibid.

## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Dalam penelitian ini observasi peneliti gunakan untuk memperoleh data kegiatan aktivitas pembelajaran siswa dan analisis data hasil observasi penggunaan metode *Fun Teaching* siklus I dan II pada mata pelajaran IPS Kelas III dengan materi Uang dan Penggunaanya di SD Negeri 01 Sumberrejo Kotagajah dengan menggunakan analisis data hasil observasi penggunaan metode *Fun Teaching* siklus I dan II.

### 2. Test

Test merupakan pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran.<sup>29</sup> Dalam metode test ini penulis mengambil sebagai populasi yaitu sebanyak 24 peserta didik terdiri dari 14 siswi perempuan dan 10 siswa laki-laki.

Test yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes individu untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah mempelajari materi uang dan penggunaanya dengan menggunakan metode *fun teaching* dengan teknik Tebak Kata untuk siklus I dan Tebak Gambar untuk siklus II.

---

<sup>29</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 99.

Dimana tes dilakukan diakhir siklus I dan II dengan standar hasil belajar yang sesuai KKM.

### 3. Teknik Dokumentasi

Peneliti menggunakan metode dokumentasi sebagai salah satu alat untuk mendapatkan data sekolah seperti sejarah singkat SD Negeri 01 Sumberrejo Kotagajah yaitu: profil sekolah, sarana dan prasarana sekolah, jumlah guru, dan keadaan gedung sekolah.

## F. Instrumen Penelitian

“Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Tanpa instrumen yang tepat, penelitian tidak akan menghasilkan sesuatu yang diharapkan. Banyak instrumen yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data, namun penggunaannya sangat tergantung kepada jenis permasalahan yang akan diteliti”.<sup>30</sup>

Instrumen yang dimaksud dalam PTK adalah alat yang digunakan oleh guru atau observer untuk mengukur dan mengambil data yang akan dimanfaatkan untuk menetapkan keberhasilan dari rencana tindakan yang dilakukan.

Ada tiga teknik yang dapat digunakan untuk pengumpulan data kualitatif, yakni:

1. Pengumpulan data melalui pengalamannya sendiri;

---

<sup>30</sup> Ibid. h.84

2. Pengumpulan data melalui pertanyaan oleh peneliti, misalnya melalui wawancara, kuesioner, skala sikap, dan test;
3. Pengumpulan data melalui pembuatan atau pemanfaatan catatan, seperti: data arsip, jurnal, videotape, catatan lapangan, dll.<sup>31</sup>

Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah pengumpulan data melalui pertanyaan oleh peneliti dalam mengimplementasikan pembelajaran menggunakan metode *fun teaching* dan tes soal berupa essay untuk peserta didik.

Dalam instrumen penelitian dibutuhkan rancangan atau kisi-kisi instrumen, menurut Suharsimi Arikunto “ kisi-kisi adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam kolom.”<sup>32</sup>

Terdapat dua sara kisi-kisi yang harus disusun oleh peneliti sebelum merancang instrumen, yaitu:

1. Kisi-kisi umum adalah kisi-kisi yang dibuat untuk menggambarkan semua variabel yang akan diukur dilengkapi dengan semua kemungkinan sumber data, semua metode dan instrumen yang mungkin dapat dipahami yang termuat dalam kisi-kisi umum ini, baru rancangan ideal tentang apakah sumber data metode dan instrumen akan tetap

---

<sup>31</sup> Samsu Somadayo, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h.75.

<sup>32</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prakti*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.135.

dipakai atau tidak tergantung dari ketetapan menurut pertimbangan penelitian.

2. Kisi-kisi khusus yaitu kisi-kisi yang dibuat untuk menggambarkan butir-butir yang akan disusun semua instrumen.<sup>33</sup>

Berdasarkan kutipan diatas, rancangan dan kisi-kisi peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Kisi-kisi umum

Tabel 3.1  
Kisi-kisi instrumen Variabel Penelitian

No.	Variabel Penelitian	Sumber Data	Metode	Instrumen
1.	Variabel Bebas: Metode <i>Fun Teaching</i>	Pendidik	Observasi	Lembar Observasi
2.	Variabel Terikat: Hasil Belajar	Peserta Didik	Tes Observasi	Soal Essay Lembar Observasi

b. Kisi-kisi Khusus

Tabel 3.2  
Kisi-kisi Lembar Observasi  
Instrumen Pembelajaran Metode *fun teaching*

Variabel Penelitian	Indikator	Jumlah Item
Variabel Bebas: Metode <i>fun teaching</i>	A. Pembukaan Pembelajaran	
	1. Mempersiapkan peserta didik untuk siap belajar	1
	2. Melakukan kegiatan apersepsi	1
	B. Kegiatan Pembelajaran	
	3. Menyampaikan materi dengan jelas	1
	4. Mengaitkan materi dengan realitas	1
5. Melakukan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai	1	
6. Melaksanakan pembelajaran secara umum	1	

<sup>33</sup> Ibid. h. 163

	7. Mengkondisikan peserta didik	
	8. melaksanakan pembelajaran yang menumbuhkan sikap positif	1
	9. Melaksanakan sesuai dengan alokasi waktu	1
	10. Menggunakan metode dengan baik	
	11. Melibatkan siswa dalam pemanfaatan metode	1
	12. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa	1
	13. Menumbuhkan antusias peserta didik dalam belajar	1
	14. Memantau kemajuan belajar peserta didik	1
	15. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi	1
	16. Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara benar, jelas dan baik.	1
	C. Penutup	1
	17. Melakukan refleksi atau rangkuman bersama peserta didik	1
	18. Melakukan tindakan lanjut dengan memberikan pengarahan, kegiatan atau tugas.	
Total Skor		16

Keterangan :

Berilah tanda check list (√) jika siswa yang bersangkutan anak aktif.

- Indikator penilaian :
  - i. Mengerjakan tugas sesuai tujuan yang akan dicapai dengan kemampuannya sendiri
  - ii. Mengerjakan tugas sesuai petunjuk/sumber yang diberikan
  - iii. Diusahakan/dikerjakan siswa tidak menyuruh orang lain.
  - iv. Mencatat hal-hal yang ia peroleh dengan baik dan sistematis.
  - v. Melaporkan tugasnya secara lisan/tulisan dari apa yang telah dikerjakannya.

vi. Tanya jawab/diskusi.

- P % (Persentase ketuntasan siswa)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Presentase

F = Jumlah

N = Jumlah siswa

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Teknik analisis data kuantitatif

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui tes formatif yaitu tes hasil belajar peserta didik. Namun pada penelitian ini peserta didik sebagai peneliti lebih spesifik pada kuantitatif untuk mengetahui nilai hasil belajar peserta didik.

Untuk mencari nilai rata-rata, tinggal menjumlahkan setiap skor dibagi dengan banyak peserta didik yang memiliki skor.<sup>34</sup> Dari pernyataan diatas, maka rumus yang digunakan untuk mendukung rata-rata kelas adalah sebagai berikut :

a) Menghitung nilai rata-rata kelas, menggunakan rumus :

---

<sup>34</sup> Ibid, h.264.



$$X = \frac{\sum Ns}{N}$$

Keterangan : X = nilai rata-rata kelas

$\sum Ns$  = jumlah nilai tes siswa

N = jumlah siswa yang mengikuti tes<sup>35</sup>

b) untuk menghitung presentase ketuntasan siswa

$$Y = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan : Y = presentase ketuntasan siswa

R = jumlah siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$

N = banyaknya siswa<sup>36</sup>

## 2. Teknik analisis data kualitatif

Analisis kualitatif dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan pengamatan atau observasi hasil belajar siswa. Sementara data yang terkumpul dari lembar observasi dianalisis kualitatif disajikan dalam bentuk presentase (%).

---

<sup>35</sup> Iqbal hasan, *Pokok-Pokok Materi Statistic 1*, (Jakarta: bumi aksara, 2003), h.72.

<sup>36</sup> Ngalim purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT. Remaja rosdakarya, 2008), h.102.

## H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dari siklus ke siklus, yaitu peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan tercapainya:

1. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) Mata Pelajaran IPS dengan nilai  $\geq 70$  mencapai 80%.
2. Penggunaan Metode *Fun Teaching* dalam pembelajaran mencapai 80%.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Daerah Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

- a. Identitas dan Latar Belakang SD Negeri 1 Sumberrejo Kecamatan Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah.

SD Negeri 1 Sumberrejo berlokasi di Desa Sumberrejo Kec. Kotagajah Kab. Lampung Tengah. Sekolah yang berdiri sejak Tahun 1975 dengan Surat Keputusan 101120223641 memiliki potensi yang sangat luar biasa baik di bidang intrakulikuler (akademik) maupun ekstrakulikuler (non akademik). Sekolah berakreditasi B.<sup>37</sup>

##### 1) Identitas Sekolah

- |                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| a) Nama Sekolah   | : SD Negeri 1 Sumberrejo |
| b) NSS            | : 101120223641           |
| c) Status         | : Negeri                 |
| d) Tahun Berdiri  | : 1975                   |
| e) Alamat/Desa    | : Sumberrejo             |
| f) Kecamatan      | :Kotagajah               |
| g) Kabupaten/Kota | : Lampung Tengah         |

---

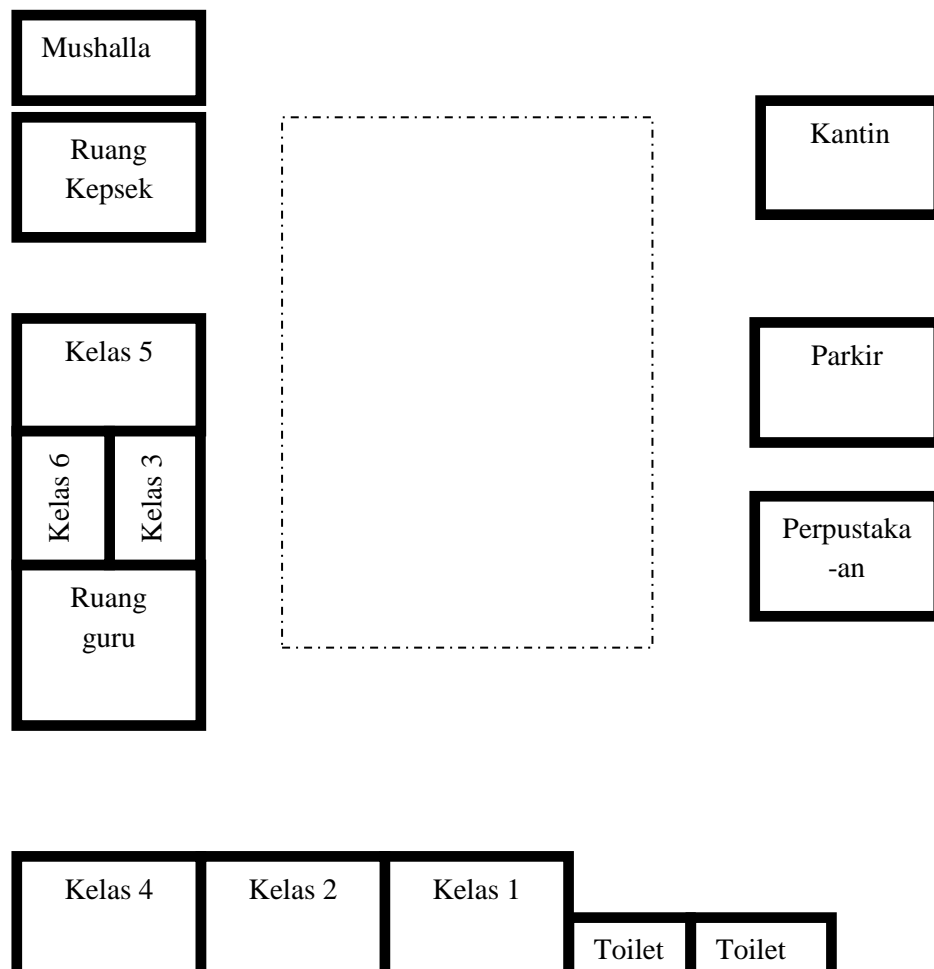
<sup>37</sup> Hasil Dokumentasi SD Negeri 1 Sumberrejo Kecamatan Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah TP 2017.

- h) Propinsi : Lampung
- i) Nilai Akreditasi : B
- j) Jumlah Rombel/Kelas : 8 Rombel/kelas
- k) Luas Tanah Seluruhnya : 10.000 m<sup>2</sup>
- l) Status tanah : Hibah/Belum sertifikat

Untuk lebih jelasnya susunan dari ruang tersebut dapat dilihat dalam denah SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah di bawah ini

Gambar 4.1

**DENAH RUANG KELAS  
SD NEGERI 1 SUMBERREJO KOTAGAJAH  
LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2016/2017**



2) Identitas Kepala Sekolah

- a) Nama : **HERRY PARINO, S.Pd.**
- b) NIP : 196220808 198303 1 010
- c) Jenis Kelamin : Laki-laki
- d) Pangkat / Gol : Pembina / IV a.
- e) Pendidikan Terakhir : S1 Metro<sup>38</sup>

b. Struktur Kurikulum SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah

Struktur kurikulum merupakan pola dan susunan mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik pada satuan

---

<sup>38</sup> ibid

pendidikan dalam kegiatan pembelajaran. Susunan mata pelajaran tersebut terbagi dalam lima kelompok mata pelajaran meliputi:

1. Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia.
2. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian.
3. Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Kelompok mata pelajaran estetika.
5. Kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Struktur kurikulum SD Negeri 1 Sumberrejo meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun mulai kelas I sampai dengan kelas VI.

Struktur kurikulum SD Negeri 1 Sumberrejo disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran dengan ketentuan sebagai berikut:

Kurikulum SD Negeri 1 Sumberrejo memuat 8 mata pelajaran, 3 muatan local dan 4 pengembangan diri. Subtansi mata pelajaran IPA dan IPS merupakan “IPA terpadu” dan “IPS terpadu”. Pembelajaran pada kelas I, II, IV dilaksanakan melalui pendekatan tematik. sedangkan pada kelas III, V, VI dilaksanakan melalui pendekatan mata pembelajaran.

Alokasi waktu satu jam pelajaran sekolah adalah 35 menit. Minggu efektif dalam satu tahun pelajaran (dua semester) adalah 36 minggu.<sup>39</sup>

Tabel 4.1  
STRUKTUR KURIKULUM

Komponen	Kelas dan alokasi waktu					
	I	II	III	IV	V	VI
<b>Mata Pelajaran</b>						
Pendidikan Agama	4	4	4	4	4	4
Pendidikan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2
Bahasa Indonesia	5	5	5	6	6	6
Matematika	5	5	5	6	6	6
Ilmu Pengetahuan Alam	3	3	3	6	6	6
Ilmu Pengetahuan Sosial	2	2	2	4	4	4
Seni Budaya Dan Keterampilan	2	2	2	4	4	4
Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan	4	4	4	4	4	4
<b>Muatan Local</b>						
Bahasa Daerah Lampung	2	2	2	2	2	2
Bahasa Inggris	2	2	2	2	2	2
TIK	-	-	-	-	-	-
<b>JUMLAH</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>42</b>	<b>42</b>	<b>42</b>
<b>Pengembangan Diri</b>						
Pramuka	2)*	2)*	2)*	2)*	2)*	2)*
Olahraga	2)*	2)*	2)*	2)*	2)*	2)*
Drum Band	-	-	-	-	-	-
Seni Tari	2)*	2)*	2)*	2)*	2)*	2)*
<b>JUMLAH</b>	<b>6)*</b>	<b>6)*</b>	<b>6)*</b>	<b>6)*</b>	<b>6)*</b>	<b>6)*</b>
<b>JUMLAH JAM</b>						

### c. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

#### 1. Tujuan pendidikan dasar dan Tujuan Sekolah

<sup>39</sup> ibid

Meletakkan dasar, kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketretampilan untuk hidup mandiri serta dapat mengikuti pendidikan yang sederajat.

Tujuan sekolah meliputi:

- a. Memberdayakan siswa dan guru dalam kegiatan yang mencerminkan keagamaan.
- b. Memberdayakan komite sekolah sesuai dan fungsinya semaksimal mungkin.
- c. Menstandarkan tingkat pendidikan guru minimal setara DIII dan memenuhi kebutuhan guru mata pelajaran yang belum ada.
- d. Meningkatkan profesionalisme, kreativitas dan inovasi guru.
- e. Meningkatkan prestasi belajar murid, dengan ditandai meningkatnya nilai US setiap tahun rata-rata 0,5.
- f. Tersedianya kegiatan ekstrakurikuler dengan tertib sehingga memperoleh prestasi dibidang olahraga, kesenian dan kegiatankepramukaan.
- g. Terwujudnya kondisi lingkungan sekolah yang bersih dan terjalinnya hubungan yang harmonis.

## 2. Visi sekolah



SD Negeri 1 Sumberrejo mempunyai visi atau gambaran masa depan sebagai berikut:

*“menjadi sekolah yang berkualitas menghasilkan lulusan yang unggul dalam prestasi, mempunyai keterampilan, berbiudi pekerti luhur serta beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa”.*

### 3. Misi sekolah

Bedasarkan visi tersebut, maka misi dari SD Negeri 1 sumberrejo sebagai berikut:

- a. Meningkatkan ketaqwaan terhadap tuhan yang maha esa.
- b. Meningkatkan peran dan fungsi komite sekolah untunk mendukung peranan menejemen peningkatan mutu berbasis sekolah (MPMBS).
- c. Meningkatkan taraf pendidikan guru, minimal DIII dan memenuhi kebutuhan guru sesuai dengan latar belakang pendidikannya.
- d. Meningkatkan kemampuan guru dalam penguasaan materi pelajaran, metode pengajara, beraktivitas dan berinovasi.

- e. Meningkatkan prestasi belajar murid, dengan adanya peningkatan nilai US murni minimal 0,1 setiap pelajaran.
- f. Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan prestasi olahraga, seni tari daerah dan bahasa daerah serta kepramukaan.
- g. Meningkatkan dan memanfaatkan semaksimal mungkin sarana dan prasarana yang ada disekolah.
- h. Meningkatkan suasana 7 k dengan menitik beratkan pada kebersihan dan kekeluargaan.

#### d. Kondisi Sekolah

##### 1. Keadaan Sarana

Tabel 4.2

No	Jenis Sarana	Jumlah	Letak	Keterangan
1	Jam Dinding	1	Ruang Perpustakaan	Baik
2	Kursi Baca	5	Ruang Perpustakaan	Baik
3	Rak Buku	3	Ruang Perpustakaan	Baik
4	Meja Siswa	15	Ruang kelas 4	Baik
5	Papan Panjang	1	Ruang kelas 4	Baik
6	Tempat Air (Bak)	1	Ruang kelas 4	Baik

7	Perlengkapan kebersihan	4	Ruang kelas 4	Baik
8	Simbol Kenegaraan	3	Ruang kelas 4	Baik
9	Jam Dinding	1	Ruang Ibadah	Baik
10	Papan Panjang	1	Ruang kelas 1	Baik
11	Simbol Kenegaraan	3	Ruang kelas 1	Baik
12	Perlengkapan kebersihan	4	Ruang kelas 1	Baik
13	Meja Siswa	13	Ruang kelas 1	Baik
14	Tempat Air (Bak)	1	Ruang kelas 1	Baik
15	Lemari / Filling Cabinet	1	Ruang kelas 6	Baik
16	Kursi Siswa	38	Ruang kelas 6	Baik
17	Tempat Sampah	1	Ruang kelas 6	Baik
18	Kursi Guru	1	Ruang kelas 6	Baik
19	Meja Guru	1	Ruang kelas 6	Baik
20	Papan Tulis	1	Ruang kelas 6	Baik
21	Jam Dinding	1	Ruang kelas 6	Baik
22	Meja Siswa	38	Ruang kelas 6	Baik
23	Meja Siswa	40	Ruang kelas 5	Baik
24	Kursi Siswa	40	Ruang kelas 5	Baik
25	Jam Dinding	2	Ruang kelas 5	Baik
26	Kursi Guru	2	Ruang kelas 5	Baik
27	Tempat Sampah	2	Ruang kelas 5	Baik
28	Lemari / Filling Cabinet	2	Ruang kelas 5	Baik
29	Meja Guru	2	Ruang kelas 5	Baik

30	Papan Tulis	2	Ruang kelas 5	Baik
31	Printer	2	Ruang	Baik
32	Komputer	3	Ruang	Baik
33	Lemari / Filling Cabinet	1	Ruang	Baik
34	Tempat Sampah	2	Ruang kelas 2	Kurang Baik
35	Kursi Guru	2	Ruang kelas 2	Baik
36	Kursi Siswa	35	Ruang kelas 2	Baik
37	Meja Siswa	35	Ruang kelas 2	Baik
38	Lemari / Filling Cabinet	2	Ruang kelas 2	Baik
39	Papan Tulis	2	Ruang kelas 2	Baik
40	Meja Guru	2	Ruang kelas 2	Baik
41	Lemari / Filling	1	Ruang kelas 3	Baik
42	Kursi Siswa	15	Ruang kelas 3	Baik
43	Meja Siswa	15	Ruang kelas 3	Baik
44	Meja Guru	1	Ruang kelas 3	Baik
45	Kursi Guru	1	Ruang kelas 3	Baik
46	Papan Tulis	1	Ruang kelas 3	Baik
47	Tempat Sampah	1	Ruang kelas 3	Kurang Baik
48	Kursi Siswa	24	Ruang kelas 2	Baik
49	Tempat Sampah	2	Ruang kelas 2	Kurang Baik
50	Lemari / Filling Cabinet	2	Ruang kelas 2	Kurang Baik
51	Meja Siswa	24	Ruang kelas 2	Baik
52	Papan Tulis	2	Ruang kelas 2	Baik
53	Meja Guru	2	Ruang kelas 2	Baik
54	Kursi Guru	2	Ruang kelas 2	Baik

55	Tempat Sampah	2	Ruang kelas 1	Baik
56	Lemari / Filling Cabinet	2	Ruang kelas 1	Baik
57	Kursi Siswa	18	Ruang kelas 1	Kurang Baik
58	Kursi Guru	2	Ruang kelas 1	Baik
59	Papan Tulis	2	Ruang kelas 1	Baik
60	Meja Guru	2	Ruang kelas 1	Baik
61	Meja Siswa	18	Ruang kelas 1	Kurang Baik
62	Tempat Sampah	1	Ruang Kepala sekolah	Baik
63	Kursi Pimpinan	1	Ruang Kepsek	Baik
64	Lemari / Filling Cabinet	1	Ruang Kepala sekolah	Baik
65	Meja Pimpinan	1	Ruang Kepala sekolah	Baik
66	Catatan Kesehatan Siswa	1	Ruang UKS	Baik
67	Kursi Kerja	2	Ruang UKS	Baik
68	Meja Kerja / sirkulasi	2	Ruang UKS	Baik
69	Perlengkapan P3K	2	Ruang UKS	Baik
70	Tempat Air (Bak)	1	Ruang UKS	Baik
71	Perlengkapan kebersihan	4	Ruang UKS	Baik
72	Papan Panjang	0	Ruang UKS	Baik
73	Jam Dinding	2	Ruang guru	Baik
74	Papan pengumuman	1	Ruang guru	Baik
75	Tempat Sampah	1	Ruang guru	Baik
76	Kursi dan Meja	3	Ruang guru	Baik

	Tamu			
77	Lemari / Filling Cabinet	2	Ruang guru	Baik
78	Simbol Kenegaraan	3	Ruang guru	Baik
79	Penanda Waktu (Bell Sekolah)	10	Ruang guru	Baik
80	Meja Guru	10	Ruang guru	Baik
81	Kursi Guru	20	Ruang guru	Baik
82	Lemari / Filling Cabinet	0		
83	Printer	0		
84	Meja Guru	0		
85	Komputer	0		
86	Meja Siswa	0		
87	Kursi dan Meja Tamu	0		
88	Mesin Ketik	0		
89	Kursi Guru	0		
90	Papan Tulis	0		
91	Tempat cuci tangan	0		
92	Kursi Siswa	0		
94	Tape	1		
95	Tape wireless	1		
<b>Total</b>		<b>525</b>		

## 2. Keadaan Prasarana

Tabel 4.3

No	Nama Prasarana	Panjang (m)	Lebar (m)	Kondisi Kerusakan Prasarana (%)		
				Penutup Atap	Rangka Atap	Lipslang /Talang
1	Ruang	2	2	25	0	0
2	Ruang	4	3	20	0	10
3	Ruang	3	3	0	0	10
4	Ruang	2	2	25	0	0
5	Ruang	2	2	0	0	0
6	Ruang guru	9	6	0	0	20
7	Ruang Ibadah	5	5	10	5	0
8	Ruang kelas 1	8	7	35	10	25
10	Ruang kelas 2	8	7	15	15	25
11	Ruang kelas 3	8	7	25	30	40
12	Ruang kelas 4	8	7	30	25	30
14	Ruang kelas 5	8	7	15	20	10
15	Ruang kelas 6	8	7	10	10	10
16	Ruang Kepala sekolah	3	3	5	0	7
17	Ruang	8	7	25	25	30

	Perpustakaan					
18	Ruang UKS	7	6	25	5	25

<b>Penutup Lantai</b>	<b>Pondasi</b>	<b>Sloof</b>	<b>Listrik</b>	<b>Air Hujan Rabatan</b>	<b>Rata-rata Kondisi Kerusakan Prasarana</b>	<b>Status Kepemilikan</b>
0	0	0	0	0	2,50	Milik
0	0	0	0	0	2,22	Milik
0	0	0	0	0	0,83	Milik
0	0	0	0	0	2,50	Milik
0	0	0	0	0	2,50	Milik
0	0	0	0	0	3,33	Milik
0	0	0	15	5	2,78	Milik
35	35	25	25	25	30,28	Milik
60	30	25	15	25	38,33	Milik
25	25	15	25	30	30,00	Milik
35	30	15	25	30	32,78	Milik
35	20	25	15	35	30,83	Milik
10	5	5	5	5	12,78	Milik



20	10	15	0	15	18,61	Milik
25	0	10	0	10	13,61	Milik
0	0	0	0	0	2,06	Milik
40	30	25	15	35	27,78	Milik
0	0	0	0	0	6,94	Milik

### 3. Keadaan Guru dan Pegawai

NO	Guru /Pegawai	Jabatan
1.	Guru Kelas	6 PNS
2.	Guru bid. Study	3 GTT
3.	Guru Agama	2 PNS
4.	Guru Penjaskes	1 PNS
5.	Penjaga Sekolah	1 PNS
6.	Tata Usaha/TU	1 GTT
7.	Satpam	1 GTT
	Jumlah	15

### 4. Jumlah Peserta Didik

Jumlah Peserta Didik		
L	P	Total
88	93	181

### 5. Siswa Menurut Usia

Usia	L	P	Total
< 7 TAHUN	15	11	26

7 - 12 TAHUN	80	79	159
> 12 TAHUN	3	3	6
Total	98	93	191

#### 6. Siswa Menurut Agama

Agama	L	P	Total
Islam	88	93	181
Kristen	0	0	0
Katholik	0	0	0
Hindu	0	0	0
Budha	0	0	0
Konghucu	0	0	0
Lainnya	0	0	0
Total	88	93	181

#### 7. Data Ruang Kelas

##### a. Ruang Kelas

Kondisi Ruang Kelas	Jumlah Ruang Kelas
Baik	4 Ruang
Rusak Ringan	3 Ruang
Rusak Berat	3 Ruang
<b>Total</b>	<b>10 ruang kelas</b>

##### b. Ruang Komputer

- 1) Luas : 9 m<sup>2</sup>
- 2) Jumlah Komputer : 3 Unit
- 3) LCD Projektor : -
- 4) AC : -
- 5) Pemanfaatan : 4 jam / minggu
- 6) Kepemilikan : Milik Sekolah
- 7) Jumlah Instruktur : 1 Orang<sup>40</sup>

#### 8. WC dan Kamar Mandi

Peruntukan	Keberadaan		Luas (m <sup>2</sup> )	Jumlah	Kondisi	
	Ada	Tidak			Baik	Tdk Baik
<b>Kepsek/guru/ Karyawan Laki-laki</b>	Ada	-	2 m <sup>2</sup>	1	Baik	-
<b>Kepsek/guru/ Karyawan Perempuan</b>	Ada	-	2 m <sup>2</sup>	1	Baik	-
<b>Siswa Laki- laki</b>	Ada	-	2 m <sup>2</sup>	2	Baik	-
<b>Siswa Perempuan</b>	Ada	-	2 m <sup>2</sup>	3	Baik	-

#### 9. Prestasi Siswa dalam bidang akademik

No	Jenis Prestasi	Tahun	Juara	Tingkat		
				Lokal	Nasion	Internas

<sup>40</sup> ibid

						al	ional
1	Lomba MAPEL	Bid. PAI	2010	2	Local	-	-
2	Lomba MAPEL	Bid. PAI (haf. Juz 'ama)	2011	1	Local	-	-
3	Lomba MAPEL	Bid. PAI (haf. Khotil Qur'an)	2013	1	Local	-	-
4	Olimpiade MIPA	Bid. Matematika	2013	1	Local	-	-
5	Lomba O2SN	Sepak Bola	2014	1	Lokal	-	-

#### 10. Prestasi Siswa dalam bidang Non Akademik

No	Jenis Prestasi	Tahun	Juara	Tingkat			
				Lokal	Nasional	Internasional	
1	Pramuka	2010	Lomba Pionering pa	1	lokal	-	-
			Lomba Pionering pi	2			
			Lomba Senam Pramuka pi	2			
		2011	Lomba Pionering pi	1	lokal	-	-
			Lomba Senam Pramuka pi	3			
			Lomba Pionering	1			
		2012	Lomba PBB Pi	3	lokal	-	-

		Lomba Senam Pramuka pi					
2	Kar nav al		2010	1	lokal	-	-

e. Kegiatan-kegiatan Sekolah

Kegiatan siswa SD Negeri 01 Sumberrejo diawali sejak pukul 07.15 WIB, pukul 07.30 untuk mengikuti jam pelajaran pertama. Seluruh siswa diwajibkan baris di depan kelas dengan bersalaman sebelum memasuki kelas. Hal ini dimaksudkan untuk melatih kedisiplinan bagi semua warga sekolah sehingga budaya disiplin akan menjadi tertanam dengan baik. Dan semua kegiatan pembelajaran diakhiri pada pukul 12.05 WIB.

Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan Kegiatan
Sholat Dhuhur Berjamaah	Kegiatan ini pada waktu dhuhur yakni pada jam waktu pulang, setelah bel pulang berbunyi siswa diarahkan menuju masjid untuk melaksanakan sholat dhuhur berjamaah bersama guru-guru dan siswa-siswi SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah.
Tari	Kegiatan ini dilaksanakan setelah pulang sekolah, yang di laksanakan oleh kelas 4, 5, 6
Keterampilan	Kegiatan ini dilakukan sebagai kegiatan tambahan, pada saat jam kosong guru bersama dengan siswa membuat kerajinan tangan dengan tujuan melatih dan mengasah keterampilan siswa.

1) Kegiatan Ekstrakurikuler SD Negeri 1 Sumberrejo

Kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri 01 Sumberrejo merupakan kegiatan penunjang pembelajaran yang dilaksanakan di luar jam tatap muka. Pada hakikatnya kegiatan ini bertujuan untuk membantu perkembangan siswa sesuai kebutuhan, potensi, bakat dan minat siswa. Manfaat dari kegiatan ekstrakurikuler adalah sebagai wadah untuk mengembangkan potensi, bakat dan minat yang sudah dimiliki siswa, sebagai upaya memupuk dan mengembangkan rasa tanggungjawab pribadi dan sosial siswa, dapat menciptakan suasana rileks, gembira dan menyenangkan serta dapat memberikan bekal untuk mempersiapkan karir siswa.<sup>41</sup> Adapun daftar ekstrakurikuler di SD Negeri 1 Sumberrejo adalah sebagai berikut:

No	Nama Ekskul	Peserta	Waktu
1	Pramuka	Kelas III-VI	Setiap Hari Sabtu, 13.30-15.30 WIB

## 2) Kegiatan Kesiswaan di SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah

Nama Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
---------------	--------------------	-------------------

---

<sup>41</sup> ibid

Lomba-lomba	Lomba-lomba dapat di-selenggarakan di SD Negeri 01 Sumberrejo, atau mengikuti lomba yang diadakan diluar sekolah.	Dilaksanakan menyesuaikan dengan agenda yang telah dirancang oleh sekolah. Atau me-nyesuaikan dengan kegiatan lomba yang di-selenggarakan oleh pihak luar sekolah.
Kegiatan Hari-hari Besar	Kegiatan hari-hari besar ini yakni kegiatan hari-hari perayaan 17 agustus, sumpah pemuda DLL.	Dilaksanakan bertepatan pada hari perayaannya.

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas III SD Negeri 1 Sumberrejo. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus masing-masing 2 kali pertemuan, dan setiap kali pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran (2x35 menit) .

Data hasil belajar siswa diamati dengan lembar observasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung dari hasil belajar pada setiap akhir siklus.

### 1. Pelaksanaan Siklus I

#### a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan penggunaan *Fun Teaching* dalam proses pembelajaran dan setiap siklus terdiri

dari 2 kali pertemuan. Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan adalah:

- 1) Menetapkan kelas penelitian, adapun kelas yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelas III dengan jumlah 24 anak.
- 2) Menentukan pokok bahasan, Materi pelajaran yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah uang dan penggunaannya.
- 3) Mempersiapkan sumber belajar seperti buku pelajaran IPS SD/MI kelas III dan buku-buku IPS yang relevan sebagai penunjang.
- 4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan metode *Fun Teaching*.
- 5) Membuat alat pengumpul data yaitu lembar observasi guru, lembar observasi penggunaan metode siswa, aktivitas siswa, test dan dokumentasi.
- 6) Membuat perangkat evaluasi (terlampir).

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.



### 1) Pertemuan I (Pertama)

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Selasa, 18 April 2017 dilakukan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) yaitu pada pukul 09.30-10.40. Materi sub pokok bahasan adalah Sejarah Uang dengan menggunakan metode *Fun Teaching* Tebak Kata. Dalam pertemuan yang pertama yaitu guru melakukan kegiatan pendahuluan yang meliputi apersepsi: guru menanyakan kepada siswa tentang uang dan penggunaannya “siapa yang mengetahui sejarah singkat uang?” lalu siswa yang bernama syera menunjukkan telunjuknya dan menjawab pertanyaan tersebut. Kemudian siswa yang bernama Andri juga menambahkan jawaban dari syera tersebut, motivasi: sebelum memulai pelajaran guru mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking*, mengecek kehadiran siswa: dengan jumlah 24 siswa telah mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menyampaikan tujuan yang ingin dicapai.

Kemudian guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang masing-masing siswa mempunyai jumlah 6 orang. Kemudian dilanjutkan dengan guru menjelaskan materi pelajaran dan memberikan contoh aturan dalam permainan tersebut. Keempat kelompok tersebut

(masing-masing siswa) diberikan sebuah teks tebak kata dengan materi tentang sejarah uang.

Kelompok keempat tersebut secara bergiliran untuk maju ke depan per kelompok untuk menebak sebuah kata yang telah diberikan oleh guru tersebut. Setelah itu guru memerintahkan kepada per kelompok masing-masing untuk ada yang menjadi satu orang penanya. Adapun siswa yang tidak memahami materi tersebut, maka ia akan mengalami kesulitan dalam permainan tersebut.

Akhir dari siklus ini adalah menyampaikan kesimpulan bersama-sama siswa, setelah itu menilai hasil evaluasi yang dikerjakan siswa (menjawab pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan). Kemudian guru memberikan soal evaluasi untuk perorangan.

## 2) Pertemuan II (Kedua)

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Kamis, 20 April 2017 dilakukan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) yaitu pukul 09.30-10.40. Materi pokok sub bahasan adalah Manfaat Uang. Dalam pertemuan ini guru mengawali dengan salam, apersepsi: guru menanyakan kepada siswa tentang uang dan

penggunaanya “siapa yang mengetahui manfaat dan kegunaan uang?”kemudian salah satu siswa yang bernama Arya menjawab pertanyaan tersebut serta siswa yang bernama wanda menanggapi sebuah jawaban dari Arya, motivasi: sebelum memulai pelajaran guru mengajak siswa untuk menyanyikan sebuah lagu “menabung”, mengecek kehadiran siswa: dari jumlah 24 siswa semuanya hadir mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menyampaikan tujuan yang ingin dicapai.

Kemudian guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang masing-masing siswa mempunyai jumlah 6 orang. Kemudian dilanjutkan dengan guru menjelaskan materi pelajaran dan memberikan contoh aturan dalam permainan tersebut. Keempat kelompok tersebut (masing-masing siswa) diberikan sebuah teks tebak kata dengan materi tentang manfaat uang.

Kelompok keempat tersebut secara bergiliran untuk maju ke depan per kelompok untuk menebak sebuah kata yang telah diberikan oleh guru tersebut. Setelah itu guru memerintahkan kepada per kelompok masing-masing untuk ada yang menjadi satu orang penanya. Adapun siswa yang tidak memahami materi tersebut, maka ia akan mengalami kesulitan dalam permainan tersebut.

Akhir dari siklus adalah menyampaikan kesimpulan bersama-sama siswa, setelah itu menilai hasil evaluasi yang dikerjakan siswa (menjawab pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan). Kemudian guru memberikan soal evaluasi untuk perorangan. Penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada kemampuan akademik siswa yang diatas KKM.

### c. Observasi/ Pengamatan

#### 1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Saat Pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran menggunakan metode *Fun Teaching*, aktivitas siswa diamatidalam lembar observasi yang telah dibuat peneliti. Data aktivitas belajar siswa siklus I dapat dilihat pada table dibawah ini:

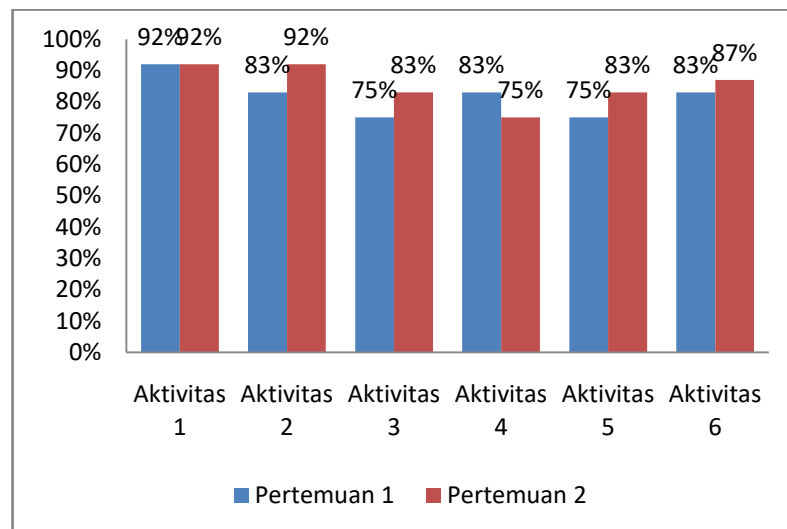
Tabel 4.4  
Prosentase aktivitas belajar siswa siklus I

NO	Jenis Aktivitas Yang Diamati	Pencapaian		Rata-Rata	Ket
		I	II		
1.	Mengerjakan tugas sesuai tujuan yang akan dicapai dengan kemampuannya sendiri.	92%	92%	92%	Baik
2.	Mengerjakan tugas sesuai petunjuk/sumber sesuai yang diberikan.	83%	92%	87.5%	Baik

3.	Diusahakan/dikerjakan siswa tidak menyuruh orang lain.	75%	83%	79%	Cukup
4.	Mencatat hal-hal yang ia peroleh dengan baik dan sistematis.	83%	75%	79%	Cukup
5.	Melaporkan tugasnya secara lisan/tulisan dari apa yang dikerjakannya.	75%	83%	79%	Cukup
6.	Tanya jawab/diskusi	83%	87%	85%	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>491</b>	<b>512</b>	<b>502</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>81.83 %</b>	<b>85.33 %</b>	<b>83.67%</b>	<b>Baik</b>

Bedasarkan tabel 4.4 diatas terlihat bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan dari pertemuan satu sampai pertemuan kedua. Untuk lebih jelasnya peningkatan aktivitas belajar dalam pelajaran IPS dengan menggunakan metode Fun Teaching kelas III SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah Lampung Tengah. Dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 4.1  
Prosentase Aktivitas Belajar Siklus I



Bedasarkan grafik 4.1 dan tabel 4.4 diatas dapat dilihat aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas sesuai tujuan yang akan dicapai dengan kemampuannya sendiri menerangkan pada pertemuan pertama yaitu 92% pertemuan kedua 92% dengan rata-rata 92%. Aktivitas kedua yaitu mengerjakan tugas sesuai dengan petunjuk/sumber yang diberikan pada pertemuan pertama yaitu 83% pertemuan kedua 92% dengan rata-rata 87.5%. Aktivitas ketiga diusahakan/dikerjakan siswa tidak menyuruh orang lain pada pertemuan pertama 75% pertemuan kedua 83% dengan rata-rata 79% aktivitas keempat mencatat hal-hal yang ia peroleh dengan baik dan sistematis pada peretemuan pertama 83% pertemuan kedua 75% dengan rata-rata 79%. Aktivitas kelima melaporkan tugasnya secara

lisan/tulisan dari apa yang telah ia kerjakannya pada pertemuan pertama 75% pertemuan kedua 83% dengan rata-rata 79%. Aktivitas keenam Tanya jawab/diskusi pertemuan pertama 83% pertemuan kedua 87% dengan rata-rata 85%.

Aktivitas yang paling besar yaitu Mengerjakan tugas sesuai tujuan yang akan dicapai dengan kemampuannya sendiri dengan rata-rata 92% dan aktivitas yang paling kecil yaitu mencatat hal-hal yang ia peroleh dengan baik dan sistematis, mengerjakan sesuai sumber, dan siswa tidak menyuruh orang lain dengan rata-rata 79%. Secara umum hasil dari pelaksanaan siklus I ini di dapatkan aktivitas yang dilakukan siswa belum mencapai target yang ditetapkan. Hal ini disebabkan selama waktu pelaksanaan siklus I akan diadakanya lomba memperingati hari R.A Kartini, dimana SD Negeri 1 Sumberrejo menjadi tempat penyelenggara kegiatan tersebut. Akibat kegiatan tersebut mengganggu konsentrasi belajar siswa dan hasil aktivitas siswa yang diharapkan tidak mencapai target yang ditetapkan, untuk itu perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya.

## 2) Hasil Belajar Siswa Siklus I

Penilaian hasil belajar siswa di dasarkan pada kemampuan siswa dalam mengerjakan soal tes yang diberikan dalam mencapai KKM yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5  
Hasil belajar siswa siklus I

No	Indikator	Siklus I	
		Pre-test	Post-test
1	Jumlah	1470	1795
2	Rata-Rata	61.25	74.79
3	Prosentase	61%	75%
4	Skor Tertinggi	80	100
	Skor Terendah	55	55
6	Tingkat Ketuntasan	16%	75%

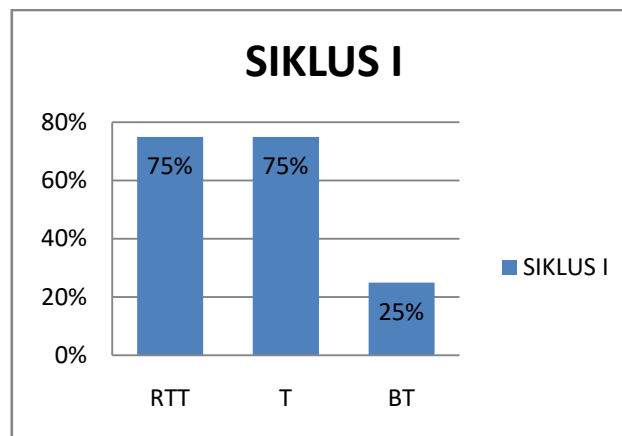
Bedasarkan tabel 4.5 diatas diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  yang masuk dalam kategori tuntas belajar sebanyak 75%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai  $\leq 70$  atau belum masuk kategori tuntas sebanyak 25%. Hasil aktivitas dan hasil belajar pada



siklus I belum sesuai yang di harapkan belum tercapai sepenuhnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dengan grafik berikut:

Grafik 4.2

Hasil Belajar Siswa Siklus I



Keterangan:

RTT : Rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa

T : Banyaknya Siswa yang mencapai KKM

BT :Banyaknya Siswa yang belum mencapai KKM

Bedasarkan grafik 4.2 diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa 75% dengan jumlah siswa yang tuntas atau mencapai KKM 18 Siswa atau 75% dan jumlah siswa yang belum masuk

kategori ketuntasan atau mencapai KKM sebanyak 6 Siswa atau 25% dari jumlah keseluruhnya.

#### **d. Refleksi Siklus I**

Dari hasil pengamatan oleh observer pada kegiatan siklus I ditemukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Tingkat kelulusan siswa pada pretest sebesar 16%, dan pada posttest sebesar 75%.
- 2) Skor tertinggi pada pretest sebesar 80 dan pada posttest sebesar 100.
- 3) Skor terendah pada pretest adalah 55 dan pada posttest 55.
- 4) Siswa kurang memperhatikan ketika guru menerangkan, seperti adanya beberapa siswa yang kurang serius dalam memperhatikan penjelasan dari guru.
- 5) Sebagian besar siswa belum tahu bagaimana menjawab beberapa pertanyaan dari permainan tebak kata.
- 6) Siswa masih kurang antusias dalam menjawab pertanyaan dari guru, maupun mengajukan pertanyaan untuk guru terhadap materi tersebut.

- 7) Masih ditemukan siswa yang mengobrol dengan teman diluar materi yang dibahas sehingga beberapa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
- 8) Guru kurang maksimal dalam memotivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan dalam pengelolaan waktu.

Berdasarkan refleksi siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu :

- 1) Guru harus lebih pandai dalam menguasai kondisi kelas dan siswa.
- 2) Memberikan penjelasan tidak terlalu cepat agar mudah dimengerti siswa.
- 3) Mengubah cara mengajar dari kelompok menjadi klasikal, kemudian meminta setiap siswa mengikuti petunjuk guru dalam mengarahkan siswa untuk lebih aktif dalam proses metode *Fun Teaching*.
- 4) Guru dapat memberikan tambahan nilai kepada siswa yang aktif dalam belajar agar siswa terpacu semangatnya dalam belajar.
- 5) Untuk mengatasi siswa yang belum percaya diri dalam bertanya atau mengeluarkan pendapat, guru harus

memancing dengan pertanyaan-pertanyaan agar siswa berani bertanya atau menjawab pertanyaan.

- 6) Guru memberikan reward kepada siswa yang mendapat nilai terbesar dan berani tampil atau maju di depan kelas.

## **2. Pelaksanaan Siklus II**

### **a. Perencanaan**

Perencanaan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II ini didasarkan hasil refleksi siklus I. pada siklus ini guru lebih menekankan penjelasan materi dan aturan dalam permainan tebak gambar, memberikan suport kepada siswa agar mereka percaya diri dan tidak malu dalam bertanya, serta memantau kesulitan siswa dalam memberikan motivasi untuk aktif dalam belajar.

### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

#### **1) Pertemuan I (Pertama)**

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 25 April 2017 dilakukan selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) yaitu pukul 09.30-10.40. Materi sub pokok bahasan adalah Jenis dan Nilai Uang dengan menggunakan metode *Fun*

*Teaching.* Dalam pertemuan yang pertama yaitu guru melakukan kegiatan pendahuluan yang meliputi apersepsi: guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan seputar minggu lalu, motivasi: sebelum memulai pelajaran guru mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking*, dan menyampaikan tujuan yang ingin dicapai.

Kemudian guru Menyiapkan sebuah gambar yang sesuai pada materi Jenis dan Nilai uang. Siapkan gambar yang dimaksud dalam ukuran besar atau sedang atau seukuran kertas A4. Dibagian gambar, guru menuliskan nama gambar serta informasi lainnya mengenai gambar tersebut. Ini untuk memudahkan guru dalam menginformasikan jawaban kepada siswa setelah siswa berhasil atau belum berhasil menjawab tebakan gambar tersebut.

Akhir dari siklus ini adalah menyampaikan kesimpulan bersama-sama siswa, setelah itu menilai hasil evaluasi yang dikerjakan siswa (menjawab pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan). Kemudian guru memberikan soal evaluasi untuk perorangan.

## 2) Pertemuan II (Kedua)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 27 April 2017 dilakukan selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) yaitu pukul 09.30-10.40. Materi sub pokok bahasan adalah Pengelolaan Uang dengan menggunakan metode *Fun Teaching*.

Dalam pertemuan yang pertama yaitu guru melakukan kegiatan pendahuluan yang meliputi apersepsi: guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan seputar minggu lalu, motivasi: sebelum memulai pelajaran guru mengajak siswa untuk menyanyikan sebuah lagu “syarat uang”, mengecek kehadiran siswa: dengan jumlah 24 siswa telah mengikuti kegiatan pembelajaran, dan menyampaikan tujuan yang ingin dicapai.

Kemudian guru Menyiapkan sebuah gambar yang sesuai pada materi Pengelolaan Uang. Siapkan gambar yang dimaksud dalam ukuran besar atau sedang atau seukuran kertas A4. Dibagian gambar, guru menuliskan nama gambar serta informasi lainnya mengenai gambar tersebut. Ini untuk memudahkan guru dalam menginformasikan jawaban kepada siswa setelah siswa berhasil atau belum berhasil menjawab tebakan gambar tersebut. Akhir dari siklus ini adalah menyampaikan kesimpulan bersama-sama siswa, setelah itu menilai hasil evaluasi yang dikerjakan siswa

(menjawab pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan). Kemudian guru memberikan soal evaluasi untuk perorangan. Penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada kemampuan akademik siswa yang diatas KKM.

### c. Observasi/Pengamatan.

#### 1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Saat Pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran menggunakan metode *Fun Teaching*, aktivitas siswa diamati dalam lembar observasi yang telah dibuat peneliti. Data aktivitas belajar siswa siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6  
Prosentase aktivitas belajar siswa siklus II

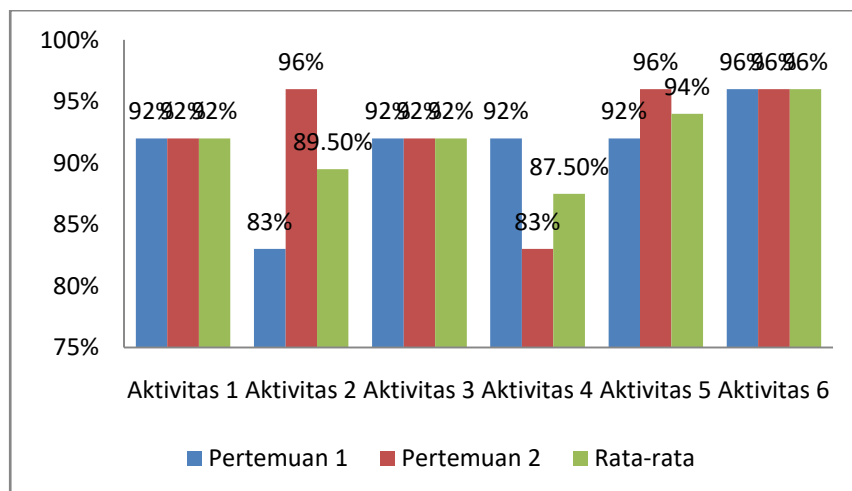
NO	Jenis Aktivitas Yang Diamati	Pencapaian		Rata-Rata	Ket
		I	II		
1.	Mengerjakan tugas sesuai tujuan yang akan dicapai dengan kemampuannya sendiri.	92%	92%	92%	Baik
2.	Mengerjakan tugas sesuai petunjuk/sumber sesuai yang diberikan.	83%	96%	89.5%	Baik
3.	Dusahakan/dikerjakan siswa tidak menyuruh orang lain.	92%	92%	92%	Baik
4.	Mencatat hal-hal yang ia peroleh dengan baik dan sistematis.	92%	83%	87.5%	Baik

5.	Melaporkan tugasnya secara lisan/tulisan dari apa yang dikerjakannya.	92%	96%	94%	Baik
6.	Tanya jawab/diskusi	96%	96%	96%	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>547</b>	<b>555</b>	<b>551</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>91.167 %</b>	<b>92.5 %</b>	<b>91.83%</b>	<b>Baik</b>

Bedasarkan tabel 4.6 diatas terlihat bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari pertemuan satu sampai pertemuan kedua. Untuk lebih jelasnya peningkatan aktivitas belajar dalam pelajaran IPS dengan menggunakan metode *Fun Teaching* kelas III SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah Lampung Tengah. Dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 4.3

Prosentase Aktivitas Hasil Belajar Siklus II





Bedasarkan grafik 4.3 dan tabel 4.6 diatas dapat dilihat aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas sesuai tujuan yang akan dicapai dengan kemampuannya sendiri menerangkan pada pertemuan pertama yaitu 92% pertemuan kedua 92% dengan rata-rata 92%. Aktivitas kedua yaitu mengerjakan tugas sesuai dengan petunjuk/sumber yang diberikan pada pertemuan pertama yaitu 83% pertemuan kedua 96% dengan rata-rata 89.5%. Aktivitas ketiga diusahakan/dikerjakan siswa tidak menyuruh orang lain pada pertemuan pertama 92% pertemuan kedua 92% dengan rata-rata 92% aktivitas keempat mencatat hal-hal yang ia peroleh dengan baik dan sistematis pada peretemuan pertama 92% pertemuan kedua 83% dengan rata-rata 87.5%. Aktivitas kelima melaporkan tugasnya secara lisan/tulisan dari apa yang telah ia kerjakannya pada pertemuan pertama 92% pertemuan kedua 96% dengan rata-rata 94%. Aktivitas keenam Tanya jawab/diskusi pertemuan pertama 96% pertemuan kedua 96% dengan rata-rata 96%.

Setelah diadakan refleksi dan tindakan untuk memperbaiki aktivitas siswa pada siklus I, akhirnya pada siklus II ini aktivitas meningkat mencapai target yang ditetapkan. Dari pengalaman dipertemuan kedua

akhirnya pemantauan dan motivasi guru dalam siklus II penelitian tindakan kelas ini mencapai target yang ditetapkan.

## 2) Hasil belajar siswa siklus II

Penilaian hasil belajar siswa di dasarkan pada kemampuan siswa dalam mengerjakan soal tes yang diberikan dalam mencapai KKM yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7  
Hasil belajar siswa siklus II

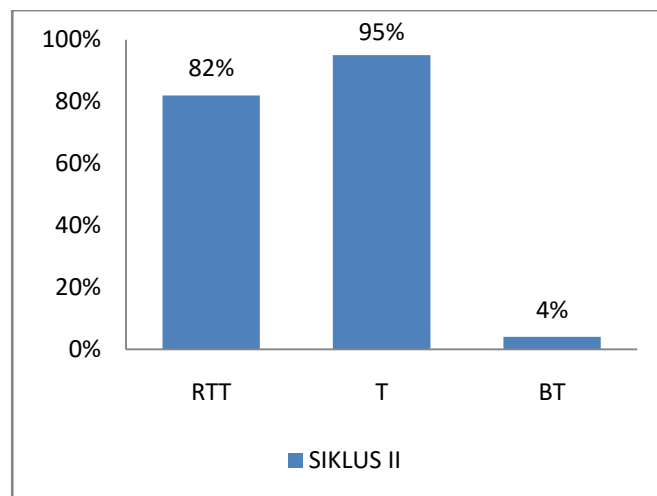
No	Indikator	Siklus II	
		Pre-test	Post-test
1	Jumlah	2037	1967
2	Rata-Rata	84.8	81.95
3	Prosentase	84%	82%
4	Skor Tertinggi	100	90
	Skor Terendah	62	62
6	Tingkat Ketuntasan	83%	95%

Bedasarkan tabel 4.7 diatas diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  yang masuk dalam kategori tuntas belajar sebanyak 95%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai  $\leq 70$  atau belum masuk kategori tuntas sebanyak 4%. Pencapaian ketuntasan belajar siswa pada

siklus II ini tidak lepas dari besarnya kenaikan aktivitas siswa. Karena aktivitas belajar siswa meningkat hasil belajar siswa juga meningkat. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam usaha memecahkan dan menyelesaikan soal dengan baik menyebabkan ketuntasan belajar juga naik, di samping aktivitas – aktivitas lain yang menunjang ketuntasan belajar siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik 4.4

Hasil Belajar Siswa Siklus II



Keterangan:

RTT : Rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa

T : Banyaknya Siswa yang mencapai KKM

BT : Banyaknya Siswa yang belum mencapai KKM

Bedasarkan grafik 4.4 diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa 82% dengan jumlah siswa yang tuntas atau mencapai KKM 23 Siswa atau 95% dan jumlah siswa yang belum masuk kategori ketuntasan atau mencapai KKM sebanyak 1 Siswa atau 4% dari jumlah keseluruhnya.

### 3) Kegiatan Guru Pada Saat Mengajar di Siklus I dan Siklus II.

Observasi kegiatan guru pada siklus I dan siklus II dilakukan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan guru dalam proses kegiatan mengajar di dalam kelas dengan menggunakan metode *Fun Teaching*. Indikator kegiatan guru yang diamati saat guru mengajar dan hasil perolehan rata-rata pada tiap pertemuan di siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dan grafik di bawah ini :

Tabel 4.8

Prosentase Kegiatan Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II

No	Asek yang Dinilai	Siklus		Rata-Rata	Ket
		I	II		
I.	Pra Pembelajaran				

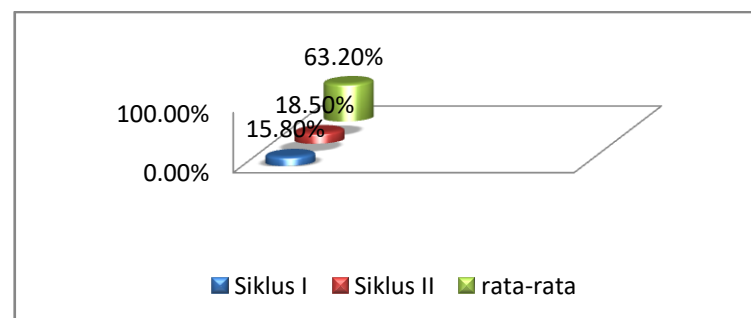
1.	Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a menurut agama dan kepercayaan masing-masing.	50%	60%	55%	Baik
2.	Guru mengecek kesiapan diri dan mengisi lembar kehadiran siswa.	66,67%	66,67%	66.67%	Baik
3.	Melakukan kegiatan apersepsi kepada siswa	66,67%	66,81%	66.74%	Baik
4.	Memberikan motivasi kepada siswa	50%	60%	55%	Baik
5.	Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai indikator	66,67%	66,81%	66.74%	Baik
II.	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>				
1.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai	50%	60%	55%	Baik
2.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	66,67%	66,67%	66.67%	Baik
3.	Menguasai kelas	58,33%	66,67%	62.5%	Baik
4.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	50%	60%	55%	Baik
5.	Penguasaan materi pelajaran	66,67%	66,76%	66.715%	Baik
6.	Menggunakan media yang efektif dan efisien	66,67%	66,76%	66.715%	Baik
7.	Menghasilkan pesan yang menarik	66,67%	66,67%	66.67%	Baik
8.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	66,67%	66,76%	66.715%	Baik
9.	Menunjukkan sikap terbuka dan respon siswa	66,67%	66,81%	66.74%	Baik
10.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	66%	66,81%	66.405%	Baik

11.	Memantau proses belajar siswa	58,33%	66,67%	62.5%	Baik
12.	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik, dan benar.	66,67%	66,76%	66.715%	Baik
13.	Melaksanakan metode <i>fun teaching</i> sesuai dengan yang direncanakan	58,33%	70%	64.165%	Baik
<b>III.</b>	<b>PENUTUP</b>				
1.	Memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung	66,67%	66,67%	66.67%	Baik
2.	Menutup dengan salam	50%	60%	55%	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>316</b>	<b>370</b>	<b>1264</b>	
<b>Prosentase</b>		<b>15,80 %</b>	<b>18,50 %</b>	<b>63.20%</b>	<b>Baik</b>

Grafik 4.5

Perbandingan Hasil Kegiatan Mengajar

Guru Pada Siklus I dan Siklus II



Perhitungan observasi kegiatan guru dalam mengajar menggunakan masing-masing skor pada tiap

kriteria. Berdasarkan tabel 4.8 dan grafik 4.5 di atas dapat dilihat bahwa perolehan hasil kegiatan guru pada siklus I dan siklus II pertemuan 1 dan 2 secara keseluruhan dikatakan baik pada masing-masing pertemuan. Pada siklus I kegiatan guru dalam mengajar memperoleh rata-rata 15.80% dan pada siklus II mendapatkan rata-rata sebesar 18.50%. Hal ini berarti terjadi peningkatan yaitu 3% kegiatan guru dalam pembelajaran pada siklus II. Dengan begitu, kegiatan guru dalam kegiatan pembelajaran sudah mencapai target yang diinginkan, karena terjadi peningkatan pada siklus II.

#### 4) Hasil Observasi Penggunaan Metode *Fun Teaching* Di Siklus I Dan II.

Metode pembelajaran *Fun teaching* dengan teknik permainan tebak kata dan tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi uang dan penggunaannya. Penerapan metode *Fun Teaching* dengan teknik permainan ini telah meningkatkan hasil belajar pada materi uang dan penggunaannya siswa kelas III di SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai tes siswa setelah diterapkan metode

*Fun Teaching* dengan permainan mengalami peningkatan di setiap siklusnya, demikian juga dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  (memenuhi KKM) mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, yaitu pada Siklus I, Pertemuan I = 37% telah Tuntas, Pertemuan II = 62% telah Tuntas. pada Siklus II, Pertemuan I = 83% telah Tuntas, Pertemuan II = 91% telah Tuntas.

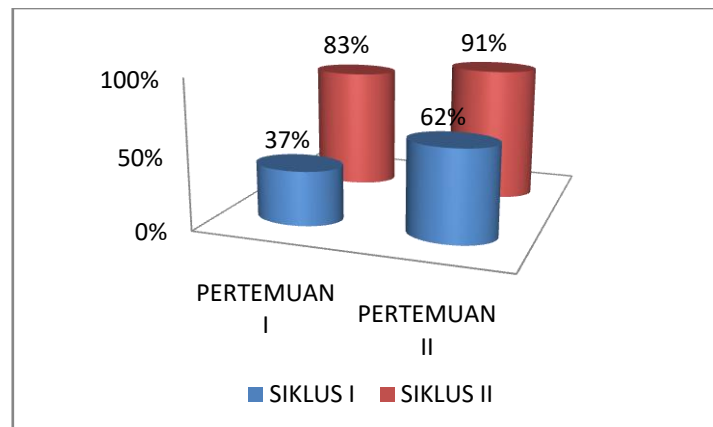
Tabel 4.9  
Hasil penggunaan metode *Fun Teaching* Pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Siklus I		Siklus II	
		YA	TIDAK	YA	TIDAK
1	Pertemuan I	37%		83%	
2	Pertemuan II	62%		91%	
	Yang Menjawab	YA	TIDAK	YA	TIDAK
3	Skor Tertinggi	17	3	18	2
4	Skor Terendah	9	5	13	7



Grafik 4.6

Perbandingan Hasil penggunaan metode *Fun Teaching* Pada Siklus I dan Siklus II



#### d. Refleksi Siklus II

Dari hasil penelitian pada siklus II diketahui bahwa tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Fun Teaching* sudah cukup baik dibandingkan dengan siklus I maka disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Siswa menjadi paham tentang materi dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- 2) Hasil belajar siswa meningkat seiring dengan kegiatan belajar mengajar berlangsung.

### C. Pembahasan

#### 1. Analisis Data Hasil Observasi Penggunaan Metode *Fun Teaching* Siklus I dan II.

Dengan belajar secara *fun* siswa menjadi rileks, berani mengemukakan pendapatnya dan juga menanggapi pendapat orang lain. Siswa juga terlatih untuk dapat berpikir kritis dan saling tenggang rasa. Siswa juga dilibatkan untuk lebih bertanggung jawab baik secara individu maupun kelompok.

Motivasi siswa pun terus meningkat dari rasa bosan untuk belajar IPS karena siswa belajar sambil bermain. Penggunaan metode *fun teaching* juga dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap IPS. Siswa sudah tidak menganggap IPS adalah pelajaran yang membosankan tetapi adalah pelajaran yang menyenangkan. Adapun perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan. Guru menjelaskan ulang tahapan metode *fun teaching* dengan menambah waktu pada tiap-tiap tahap dan lebih detail menjelaskan tahapan-tahapannya. Pada siklus II siswa lebih tertantang untuk mengerjakan soal yang diberikan guru dengan rasa senang dan semangat. Peneliti sebagai pengamat dibantu oleh mitra kolaborasi mengamati aspek-aspek kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa.

Sebagian siswa telah mampu meningkatkan hasil belajar dengan ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria nilai KKM yaitu 70. Ada perbedaan antara tes sebelum dilakukan metode *fun teaching* dan sesudah proses belajar mengajar dengan menggunakan metode *fun teaching*. Melalui metode *fun teaching* siswa dapat belajar dengan hal-

hal yang menyenangkan dan lebih termotivasi lagi untuk ingin tahu pada pelajaran yang diberikan.

Jika suasana belajar selalu *Fun*, maka motivasi belajar siswa akan muncul dan terus bertambah. Dengan demikian kegiatan belajar akan berjalan dengan baik. pembelajaran yang menyenangkan (*fun teaching*) adalah pembelajaran yang membuat siswa nyaman, aman dan tenang hatinya karena dalam mengaktualisasikan kemampuan dirinya. Penyajian metode belajar yang bervariasi perlu diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Jika belajar dikemas dalam suasana *Fun* akan mendapat reaksi yang positif dari siswa.

Kalau suasana belajar selalu *Fun*, maka motivasi belajar siswa akan muncul dan terus bertambah. Dengan demikian kegiatan belajar akan berjalan dengan baik. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang membuat siswa nyaman, aman dan tenang hatinya karena tidak ada ketakutan (dicemooh dan dilecehkan) dalam mengaktualisasikan kemampuan dirinya. Tujuan kegembiraan disini menciptakan suasana yang happy, membangkitkan semangat/gairah untuk belajar/motivasi, merangsang keterlibatan penuh serta menciptakan pemahaman atas materi yang dipelajari.

Metode pembelajaran *Fun Teaching* dengan teknik permainan tebak kata dan tebak gambar dapat membuat siswa aktif dalam

pembelajaran. Peran aktif siswa terlihat dari kontribusi pendapat dan kesungguhan mereka dalam bekerja sama selama diskusi dalam permainan berlangsung di setiap siklusnya dan juga peran serta mereka dalam menjawab soal sebanyak mungkin agar mendapatkan *reward* atau penghargaan dari guru. Setiap anggota tim, baik yang merupakan siswa berkemampuan tinggi, berkemampuan sedang, maupun siswa yang berkemampuan rendah saling berkompetisi dalam permainan agar dapat menjadi kelompok terbaik. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan terjadi pada siklus II. Dengan kata lain metode *Fun Teaching* dengan teknik permainan ini mengajak siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran IPS.

Metode pembelajaran *Fun teaching* dengan teknik permainan tebak kata dan tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi uang dan penggunaannya. Penerapan metode *Fun Teaching* dengan teknik permainan ini telah meningkatkan hasil belajar pada materi uang dan penggunaannya siswa kelas III di SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai tes siswa setelah diterapkan metode *Fun Teaching* dengan permainan mengalami peningkatan di setiap siklusnya, demikian juga dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  (memenuhi KKM) mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, yaitu pada Siklus I, Pertemuan I = 37% telah Tuntas, Pertemuan II = 62% telah Tuntas.

pada Siklus II, Pertemuan I = 83% telah Tuntas, Pertemuan II = 91% telah Tuntas.

Tabel 4.10  
Hasil penggunaan metode *Fun Teaching* Pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Siklus I		Siklus II	
		YA	TIDAK	YA	TIDAK
1	Pertemuan I	37%		83%	
2	Pertemuan II	62%		91%	
	Yang Menjawab	YA	TIDAK	YA	TIDAK
3	Skor Tertinggi	17	3	18	2
4	Skor Terendah	9	5	13	7

## 2. Analisis Data Aktivitas Siswa Pada Saat Proses Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata presentase aktivitas belajar siswa dalam metode *Fun Teaching* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel:

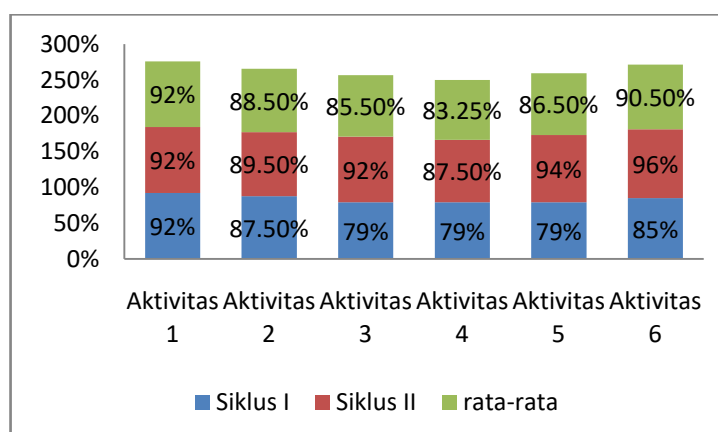
Tabel 4.11  
rata-rata prosentase aktivitas siswa dalam metode *Fun Teaching*  
pada siklus I dan siklus II

No	Jenis Aktivitas Yang Diamati	Siklus		Rata-Rata	Ket
		I	II		

1.	Mengerjakan tugas sesuai tujuan yang akan dicapai dengan kemampuannya sendiri.	92%	92%	92%	Baik
2.	Mengerjakan tugas sesuai petunjuk/sumber sesuai yang diberikan.	87.5 %	89.5 %	88.5%	Baik
3.	Diusahakan/dikerjakan siswa tidak menyuruh orang lain.	79%	92%	85.5%	Baik
4.	Mencatat hal-hal yang ia peroleh dengan baik dan sistematis.	79%	87.5 %	83.25%	Baik
5.	Melaporkan tugasnya secara lisan/tulisan dari apa yang dikerjakannya.	79%	94%	86.5%	Baik
6.	Tanya jawab/diskusi	85%	96%	90.5%	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>502</b>	<b>551</b>	<b>526</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>83.67 %</b>	<b>91.83 %</b>	<b>87.67%</b>	<b>Baik</b>

Grafik 4.7

Rata-rata prosentase aktivitas siswa dalam metode *Fun Teaching* pada siklus I dan siklus II



Pada tabel 4.11 dan grafik 4.7 pembahasan aktivitas siswa di atas saat pelajaran pada siklus I dan siklus II tiap-tiap indikator sebagai berikut:

- a. Mengerjakan tugas sesuai tujuan yang akan dicapai dengan kemampuannya sendiri.

Aktivitas siswa saat mengerjakan tugas sesuai tujuan yang akan dicapai dengan kemampuannya sendiri yang aktif dan serius dalam mengerjakan tugas pada siklus I sebesar 92%. Siswa yang lain belum termotivasi untuk belajar dan tidak memperhatikan pelajaran. Untuk meningkatkan aktivitas tersebut guru memberikan perhatian dan menegur siswa yang tidak memperhatikan pelajaran. Pada siklus II, aktivitas mengerjakan tugas sesuai tujuan yang akan dicapai dengan kemampuannya sendiri sebesar 92%.

- b. Mengerjakan tugas sesuai petunjuk/sumber yang diberikan.

Pada siklus I, siswa yang mengerjakan tugas sesuai petunjuk/sumber yang diberikan sebesar 87.5%. Pada siklus I siswa masih malas dan menganggap remeh pelajaran. Untuk meningkatkan aktivitas tersebut guru memberikan motivasi kepada siswa untuk bersemangat dalam mengerjakan tugas sesuai petunjuk/sumber yang diberikan untuk meningkatkan siswa jika lupa materi yang dipelajari. Pada siklus II aktivitas mengerjakan tugas sesuai petunjuk/sumber yang diberikan guru sebesar 89.5%.

- c. Diusahakan/dikerjakan siswa tidak menyuruh orang lain.

Aktivitas diusahakan/dikerjakan siswa tidak menyuruh orang lain pada siklus I sebesar 79%, rendahnya aktivitas ini karena kurangnya rangsangan-rangsangan guru untuk membuat siswa tugas untuk menyuruh orang lain . untuk itu guru harus lebih kreatif memberikan rangsangan materi pelajaran kepada siswa agar semangat mengerjakan tugas tidak menyuruh orang lain. Akhirnya pada siklus II aktivitas ini mencapai 92%.

- d. Mencatat hal-hal yang ia peroleh dengan baik dan sistematis.

Pada aktivitas ini siswa yang mencatat hal-hal yang ia peroleh dengan baik dan sistematis sebanyak 79% pada siklus I, hal ini karena siswa menganggap bahwa mencatat itu tidak penting karena buku dari sekolah dipinjamkan untuk di bawa pulang. Untuk merubah keadaan itu maka guru memberikan pengarahan dan dorongan bahwa mencatat materi itu yang telah dipelajari ketika ia lupa. Akhirnya pada siklus II aktivitas ini meningkat mencapai sebesar 87.5%.

- e. Melaporkan tugasnya secara lisan/tulisan dari apa yang telah dikerjakannya.

Pada aktivitas ini siswa melaporkan tugasnya secara lisan/tulisan dari apa yang telah dikerjakan sebesar 79% pada siklus I karena beberapa factor diantaranya kurangnya paham siswa terhadap materi yang diajarkan, termasuk juga beberapa aktivitas



yang tidak tercapai, padahal tidak disebut belajar kalau tidak ada aktivitas, untuk itu guru lebih memotivasi siswa agar semua aktivitas dapat tercapai termasuk member pujian terhadap siswa agar berusaha bangga dan berusaha berani melaporkan tugasnya secara lisan/tulisan dengan baik. Pada siklus II aktivitas ini mencapai 94%.

f. Tanya jawab/diskusi

Aktivitas ini pada siklus I sebesar 85% tidak tuntasnya aktivitas ini karena siswa masih malu, kurang percaya diri dalam belajar, siswa mementingkan sikap individualnya dalam belajar. Untuk mengatasi ini guru harus memotivasi agar lebih percaya diri untuk mengemukakan pendapatnya dalam diskusi pada siklus II aktivitas ini mampu mencapai 96%.

### **3. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II.**

Hasil data penelitian diuraikan berdasarkan siklus-siklus tindakan pembelajaran. Hasil data tersebut disesuaikan dengan masalah penelitian mencakup data perencanaan, dan proses pembelajaran. Data tentang perencanaan adalah persiapan pengajaran tertulis yang berupa satuan pelajaran.

Data proses pembelajaran meliputi tahap sebelum menulis, saat menulis, dan setelah menulis. Hasil data ini didasarkan pada data yang telah dikumpulkan melalui pengamatan dan catatan lapangan ketika pembelajaran berlangsung.

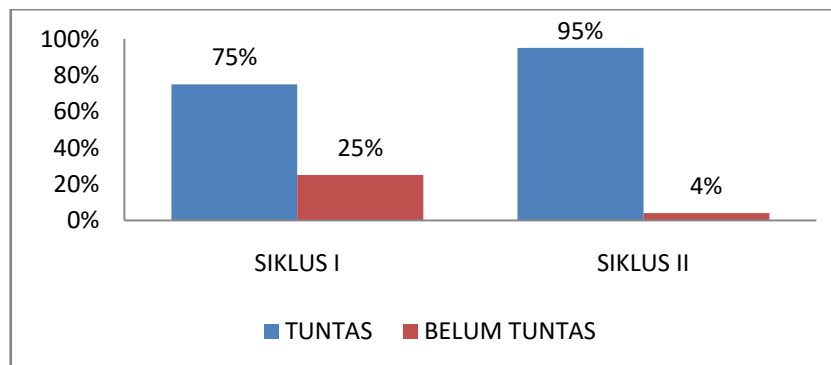
Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa pengamatan yang dilakukan oleh mitra kolaborasi dan peneliti pada aktivitas guru dan siswa melalui penggunaan metode *fun teaching* pada mata pelajaran IPS kelas III SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 4.12  
Hasil belajar siswa siklus I dan siklus II

No	Komponen Analisis	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1.	Tuntas Belajar	75%	95%	20% (meningkat)
2.	Belum Tuntas Belajar	25%	4%	21% (menurun)

Dari tabel 4.12 diatas diketahui bahwa hasil siswa yang tuntas pada siklus I yaitu 75% dan yang belum tuntas sebesar 25% dari jumlah keseluruhan 24 siswa. Sedangkan hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus II yaitu 95% dan yang belum tuntas sebesar 4% dari jumlah keseluruhan 24 siswa.

Grafik 4.8  
Hasil belajar siswa siklus I dan siklus II



Berdasarkan pengamatan peneliti dari tindakan kelas, siklus I dan siklus II pada Tabel 4.12 dan Grafik 4.8 Peningkatan hasil belajar, terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dengan peningkatan jumlah siswa dari 9 siswa yang tuntas belajar pada pra siklus, sedangkan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan metode ini 23 siswa yang tuntas belajar melalui metode pembelajaran *fun teaching* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah.

Pada siklus I, dengan menerapkan metode pembelajaran *fun teaching* pada materi pelajaran diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah dan ketuntasan belajar mencapai 75% atau dari 18 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  hanya sebesar 75% lebih kecil dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80%.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama ini masih banyak yang perlu diperbaiki, akan tetapi ada beberapa hal yang tetap digunakan pada siklus kedua yaitu penggunaan konteks Tebak Gambar.

Selain itu penggunaan konteks dunia nyata juga digunakan agar IPS menjadi lebih dekat dan lebih bermanfaat bagi siswa dengan penggunaan yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Karena selama ini hanya siswa yang pandai saja yang menjawab pertanyaan guru sedangkan siswa lainnya masih pasif dan menunggu jawaban dari guru saja. Pada siklus II, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 81.92 dan ketuntasan belajar mencapai 95 % atau ada 24 siswa dari 23 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini sudah tuntas belajar secara klasikal.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena siswa merasa senang dengan metode pembelajaran *fun teaching* yang diberikan oleh guru. Penggunaan konteks tebak kata dan tebak gambar besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Siswa terlihat bersemangat pada kegiatan belajar kelompok dengan metode *fun teaching*. Siswa dapat menjawab pertanyaan guru dengan baik. Selain itu siswa merasa gembira karena siswa diajarkan materi uang dan penggunaannya sambil tebak kata dan tebak gambar dan proses pembelajaran tidak kaku.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan tujuan, pengolahan data, dan hasil penelitian mengenai penggunaan metode *Fun Teaching* dengan menggunakan teknik Tebak Kata dan teknik Tebak Gambar terhadap hasil belajar siswa diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *fun teaching* dengan menggunakan teknik Tebak Kata dan teknik Tebak Gambar menunjukkan respon siswa yang positif. Dari data yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran dapat diketahui bahwa rata-rata skor respon siswa terhadap penggunaan metode *fun teaching* dengan menggunakan teknik Tebak Kata dan teknik Tebak Gambar artinya rata-rata respon siswa termasuk dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari grafik 4.6 Hasil penggunaan metode *Fun Teaching* Pada Siklus I dan Siklus II rata-rata siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajara IPS dengan menerapkan metode *Fun Teaching* dengan menggunakan teknik Tebak Kata dan teknik Tebak Gambar dari pada metode pembelajaran yang lain adalah sebesar 91% termasuk dalam kategori sangat tinggi. Jadi siswa lebih menyukai pembelajaran dengan menerapkan metode *Fun Teaching* dengan menggunakan teknik Tebak Kata dan teknik Tebak Gambar dari pada metode pembelajaran yang lain karena metode *fun teaching* dengan teknik Tebak Kata dan teknik Tebak

Gambar menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan, belajar IPS lebih menarik dan mudah dipahami, serta tidak membuat bosan, jenuh dalam belajar IPS, sehingga memotivasi siswa untuk belajar IPS.

2. Terlihat bahwa aktivitas belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan dari pertemuan satu sampai pertemuan kedua. Hal ini dapat dilihat dari tabel 4.11 rata-rata prosentase aktivitas siswa dalam metode Fun Teaching pada Siklus I dan Siklus II.
3. Dari hasil belajar siswa penelitian diatas adalah metode pembelajaran *fun teaching* berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah Lampung Tengah. Penerapan metode *fun teaching* membuat siswa lebih aktif, lebih mudah memahami materi pelajaran dan interaksi dengan guru tidak kaku. Peningkatan hasil belajar tersebut ditandai dengan peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa hasil siswa yang tuntas pada siklus I yaitu 75% dan yang belum tuntas sebesar 25% dari jumlah keseluruhan 24 siswa. Sedangkan hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus II yaitu 95% dan yang belum tuntas sebesar 4% dari jumlah keseluruhan 24 siswa dan dinyatakan berhasil secara klasikal.

## B. SARAN

Untuk melakukan pembelajaran ini, guru harus kreatif dalam membuat permainan dan menarik perhatian siswa. Penerapan pembelajaran metode *Fun Teaching* dengan teknik Tebak Kata dan Tebak Gambar dapat dijadikan variasi dalam proses pembelajaran di kelas agar siswa tidak merasa bosan dalam menerima sebuah materi pelajaran. Berdasarkan kesimpulan diatas dan pengamatan kegiatan pembelajaran yang terjadi selama proses penelitian, penulis ingin memberikan saran dan masukan khususnya kepada dewan guru sebagai berikut:

1. Agar siswa terlatih dalam menyelesaikan soal latihan berbentuk essay, sebaiknya frekuensi penggunaan metode "*fun teaching*" lebih di tingkatkan dalam proses pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.
2. Penggunaan metode fun teaching harus disesuaikan dengan kebutuhan, khususnya pada materi yang cocok, keadaan, dan situasi siswa sehingga mempunyai nilai lebih dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.
3. Penelitian Lebih Lanjut

Mengingat bahwa pelaksanaan penelitian ini hanya berjalan dua siklus serta subjek penelitian hanya 24 siswa dalam satu kelas, peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian dengan permasalahan yang relatif sama diharapkan dapat melanjutkan penelitian untuk mendapatkan temuan yang lebih signifikan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2015.
- Azzahra,Riasafitri.2008. *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Fun Teaching di SDN 1 Taman Bogo Purbolinggo*. STAIN Jurai Siwo Metro.
- Darmansyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Iqbal Hasan. *Pokok-Pokok Materi Statistic 1*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Jamal Ma'mur Asmani. *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: Diva Press, 2016.
- Marsudi Wahyudi Kismoro. *Revolusi Mengajar*. Jakarta: Asik Generation, 2016.
- Ngalim purwanto. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja rosdakarya, 2002.
- Samsu Somadayo. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Sintaria. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Metode Fun Teaching Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 163095". No.5/ 1 Juni 2016.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prakti*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- .....*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- ..... *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Suyatno. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka, 2009.
- Slamet. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Tusriyanto. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2013.
- Wina Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Zuhairi, et.al. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. akarta: Rajawali Pers, 2016.



## Lampiran 4.17

## Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah  
 Kelas : III (Tiga)  
 Mapel : IPS  
 Materi : Uang dan Penggunaanya  
 KKM : 70

No	Nama	Post test I	Ket	Post test II	peningkatan	ket
1	Aluna	65	BT	80	15	T
2	Andrea	65	BT	65	0	BT
3	Andrhara	60	BT	80	15	T
4	Andriansah	60	BT	80	15	T
5	Annisa	70	T	80	15	T
6	Arga	55	BT	80	15	T
7	Arya	80	T	80	15	T
8	Aulia	55	BT	80	15	T
9	Aura	60	BT	65	5	BT
10	Awanda	55	BT	80	15	T
11	Bunga	60	BT	80	15	T
12	Ega	60	BT	80	15	T
13	Ejar	55	BT	80	15	T
14	Ilham	60	BT	60	0	BT
15	Lilian	55	BT	80	15	T
16	Liska	60	BT	60	0	BT
17	Melinda	60	BT	80	15	T
18	Mita	70	T	80	15	T
19	Rizwar	55	BT	60	5	T
20	Syera	55	BT	80	15	T
21	Uswatun	60	BT	55	0	BT
22	Wanda	65	BT	100	35	T
23	Yesika	70	T	70	0	T
24	Zaki	60	BT	60	0	BT
<b>Jumlah</b>		<b>1470</b>	<b>4</b>	<b>1795</b>	<b>270</b>	<b>18</b>
<b>Rata – rata</b>		<b>61.25</b>	<b>16</b>	<b>74.79</b>	<b>11.25</b>	<b>75</b>
<b>Presentase</b>		<b>61%</b>	<b>16%</b>	<b>75%</b>	<b>11%</b>	<b>75%</b>

Keterangan:

1. BT : Belum Tuntas
2. T : Tuntas

## Lampiran 4.18

## Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah  
 Kelas : III (Tiga)  
 Mapel : IPS  
 Materi : Uang dan Penggunaanya  
 KKM : 70

No	Nama	Post test I	Ket	Post test II	peningkatan	ket
1	Aluna	90	T	90	0	T
2	Andrea	100	T	80	0	T
3	Andrhara	70	T	90	20	T
4	Andri	65	BT	70	5	T
5	Annisa	100	T	90	0	T
6	Arga	87	T	90	3	T
7	Arya	87	T	90	3	T
8	Aulia	77	T	90	13	T
9	Aura	70	T	70	0	T
10	Awanda	70	T	70	0	T
11	Bunga	100	T	80	0	T
12	Ega	67	BT	70	3	T
13	Ejar	100	T	90	0	T
14	Ilham	62	BT	62	0	BT
15	Lilian	100	T	90	0	T
16	Liska	100	T	90	0	T
17	Melinda	75	T	75	0	T
18	Mita	100	T	80	0	T
19	Rizwar	100	T	90	0	T
20	Syera	100	T	90	0	T
21	Uswatun	80	T	80	0	T
22	Wanda	75	T	80	5	T
23	Yesika	100	T	90	0	T
24	Zaki	62	BT	70	8	T
<b>Jumlah</b>		<b>2037</b>	<b>20</b>	<b>1967</b>	<b>60</b>	<b>23</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>84.8</b>	<b>83</b>	<b>81.95</b>	<b>2.5</b>	<b>95</b>
<b>Prosentase %</b>		<b>84%</b>	<b>83%</b>	<b>82%</b>	<b>2.5%</b>	<b>95%</b>

Keterangan:

1. BT : Belum Tuntas
2. T : Tuntas

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( RPP )**

**Dengan Penggunaan Metode *Fun Teaching* (Tebak Kata)**

**Sekolah** : SD Negeri 1 Sumberrejo

**Mata Pelajaran** : IPS

**Kelas/Semester** : III (Tiga) / II (dua)

**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

**Siklus / Pertemuan** : I (satu) / 1 (satu)

### **A. Standar Kompetensi**

1. Menghargai dan Memahami Jenis-Jenis Pekerjaan dan Kegiatan Jual Beli, Uang dan Penggunaanya.

### **B. Kompetensi Dasar**

1. menghargai uang dan penggunaanya

### **C. Indikator**

1. Menceritakan Secara Singkat sejarah uang
2. Menjelaskan alasan meninggalkan barter
3. Menjelaskan alasan menggunakan uang barang

### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat menjelaskan secara singkat sejarah uang
2. Siswa dapat menjelaskan alasan meninggalkan barter dan menggunakan uang barang


### E. Materi Ajar



1. Uang dan Penggunaanya

### F. Metode Pembelajaran

1. *Fun Teaching* (Tebak Kata)
2. Ceramah
3. Tanya Jawab
4. Kelompok/Diskusi
5. Penugasan

### G. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan/A lokasi Waktu	Deskripsi Kegiatan	Metode
<b>Pendahuluan/(10 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>3. Apersepsi: Guru menanyakan kepada siswa tentang uang dan penggunaannya "siapa yang mengetahui sejarah singkat uang?"</li> <li>4. Motivasi: Sebelum memulai pelajaran guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking.</li> <li>5. Menginformasikan materi yang akan dibelajarkan yaitu tentang "sejarah uang".</li> <li>6. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai indikator</li> </ol>	Ceramah
<b>Inti/ (50 menit)</b>	<p> <b>Eksplorasi</b></p> <p>Dalam kegiatan eksplorasi, guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menyajikan informasi pembelajaran tentang uang dan penggunaanya.</li> </ol>	Ceramah

Kegiatan/A lokasi Waktu	Deskripsi Kegiatan	Metode
	<p>b. Guru Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.</p> <p>c. Memfasilitasi peserta didik dengan media/buku yang telah disiapkan.</p> <p> <b>Elaborasi</b></p> <p>Dalam kegiatan elaborasi, guru:</p> <p>f. Siswa berkelompok; 1 kelompok terdiri atas 6-7 siswa.</p> <p>g. Siapkan topi khusus atau selembar kertas yang akan digunakan peserta tebak kata.</p> <p>h. Siapkan pertanyaan sejumlah anggota kelompok (jika jumlah anggota kelompok empat orang, maka pertanyaan setiap satu kelompok berjumlah empat). Lalu tempelkan pertanyaan di atas topi atau selembar kertas yang dikenakan siswa.</p> <p>i. Guru menentukan kelompok yang akan tampil (setiap kelompok menentukan salah satu dari mereka untuk menjadi pemandu penebak kata).</p> <p>j. Guru memberitahu aturan permainan sebagai berikut:</p> <p>3) Waktu menjawab pertanyaan setiap siswa 60 detik.</p> <p>4) Pemandu penebak kata hanya bisa berkata: <u>tidak</u>; <u>bisa jadi</u>; dan <u>Ya</u> (pemandu menjawab <u>tidak</u>, jika jawaban salah, pemandu mengatakan <u>bisa jadi</u>, jika tebakan mngarah dan hampir benar, dan pemandu mengatakan <u>Ya</u> jika jawaban benar</p> <p> <b>Konfirmasi</b></p> <p>Dalam kegiatan konfirmasi, guru:</p> <p>a. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</p> <p>b. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan.</p> <p>c. Guru memberikan penugasan kepada siswa</p>	<p>Kelompok/ Diskusi</p> <p><i>Fun Teaching</i> (Tebak Kata)</p> <p>Tanya jawab</p>

<b>Kegiatan/Alokasi Waktu</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Metode</b>
		Penugasan/latihan
<b>Penutup/ (10 menit)</b>	a. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. b. Menutup dengan salam.	Ceramah

#### H. Sumber dan Media Belajar

- Buku IPS Sutrisno BSE Kelas III
- Buku dan Alat Tulis

#### I. Penilaian

<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>	<b>Instrumen/ Soal</b>
1. Menceritakan Secara Singkat sejarah uang.	Tugas Individu	Uraian	1. Manusia tidak dapat hidup tanpa ....
2. Menjelaskan alasan meninggalkan barter.	Tugas Individu	Uraian	2. Tukar-menukar barang dengan barang disebut ....
3. Menjelaskan alasan menggunakan uang barang.	Tugas Individu	Uraian	3. Apa alasan meninggalkan barter . .
	Tugas Individu	Uraian	4. Uang barang yang paling berharga adalah ....
	Tugas Individu	Uraian	5. Uang barang yang sampai saat ini masih memiliki

			nilai tinggi adalah ....
--	--	--	-----------------------------

**Petunjuk penskoran:**

Skor 1 = Kurang

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 4 = Sangat Baik

**Kriteria Penilaian:**

A = 19-24

C = 7-12

B = 13-18

D = 1-6

Persentase Ketuntasan Siswa (P%)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P = Persentase

F = Jumlah Siswa yang Aktif

N= Jumlah Siswa

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Semua Benar	4
Sebagian Besarbenar	3
Sebagian Kecil Salah	2
Semua Salah	1

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sering	4
Kadang-Kadang	3
Tidak Pernah	2
Bekerja Sama	1

Guru Kelas III

Sumberrejo,

Peneliti

\_\_\_\_\_  
NIP/NIK :

**HERLINA OKTAVIA**  
**NPM. 13105205**

Mengetahui Kepala Sekolah  
SD Negeri 1 Sumberrejo

**HERRY PARINO,S.Pd.**  
**NIP/NIK : 19620808 198303 1 010**



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( RPP )**

**Dengan Penggunaan Metode *Fun Teaching* (Tebak Kata)**

**Sekolah** : SD Negeri 1 Sumberrejo

**Mata Pelajaran** : IPS

**Kelas/Semester** : III (Tiga) / II (dua)

**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

**Siklus / Pertemuan** : I (satu) / II (dua)

### **A. Standar Kompetensi**

1. Menghargai dan Memahami Jenis-Jenis Pekerjaan dan Kegiatan Jual Beli, Uang dan Penggunaanya.

### **B. Kompetensi Dasar**

1. menghargai uang dan penggunaanya

### **C. Indikator**

4. Menjelaskan manfaat uang
5. Menyebutkan manfaat dan kegunaan uang
6. Menyebutkan identitas mata uang negara

### **D. Tujuan Pembelajaran**

3. Siswa dapat menjelaskan manfaat dan kegunaan uang.
4. Siswa dapat mengetahui mata uang di berbagai Negara.


### E. Materi Ajar



1. Uang dan Penggunaanya

### F. Metode Pembelajaran

6. *Fun Teaching* (Tebak Kata)
7. Ceramah
8. Tanya Jawab
9. Kelompok/Diskusi
10. Penugasan

### G. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan/Alokasi Waktu	Deskripsi Kegiatan	Metode
<b>Pendahuluan</b> (10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>8. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>9. Apersepsi: Guru menanyakan kepada siswa tentang uang dan penggunaannya "siapa yang mengetahui manfaat dan kegunaan uang?"</li> <li>10. Motivasi: Sebelum memulai pelajaran guru mengajak siswa untuk menyanyikan sebuah lagu "menabung".</li> <li>11. Menginformasikan materi yang akan dibelajarkan yaitu tentang "manfaat dan kegunaan uang, mata uang di berbagai negara".</li> <li>12. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai indikator</li> </ol>	Ceramah
<b>Inti/</b>	 <i>Eksplorasi</i>	Ceramah

Kegiatan/A lokasi Waktu	Deskripsi Kegiatan	Metode
(50 menit)	<p>Dalam kegiatan eksplorasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>d. Guru menyajikan informasi pembelajaran tentang uang dan penggunaannya.</li> <li>e. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.</li> <li>f. Memfasilitasi peserta didik dengan media/buku yang telah disiapkan.</li> </ul> <p> <b>Elaborasi</b></p> <p>Dalam kegiatan elaborasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>k. Siswa berkelompok; 1 kelompok terdiri atas 6-7 siswa.</li> <li>l. Siapkan topi khusus atau selembar kertas yang akan digunakan peserta tebak kata.</li> <li>m. Siapkan pertanyaan sejumlah anggota kelompok (jika jumlah anggota kelompok empat orang, maka pertanyaan setiap satu kelompok berjumlah empat). Lalu tempelkan pertanyaan di atas topi atau selembar kertas yang dikenakan siswa.</li> <li>n. Guru menentukan kelompok yang akan tampil (setiap kelompok menentukan salah satu dari mereka untuk menjadi pemandu penebak kata).</li> <li>o. Guru memberitahu aturan permainan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>5) Waktu menjawab pertanyaan setiap siswa 60 detik.</li> <li>6) Pemandu penebak kata hanya bisa berkata: <u>tidak</u>; <u>bisa jadi</u>; dan <u>Ya</u> (pemandu menjawab <u>tidak</u>, jika jawaban salah, pemandu mengatakan <u>bisa jadi</u>, jika tebakan mngarah dan hampir benar, dan pemandu mengatakan <u>Ya</u> jika jawaban benar</li> </ul> </li> </ul> <p> <b>Konfirmasi</b></p> <p>Dalam kegiatan konfirmasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>d. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</li> <li>e. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan</li> </ul>	<p>Kelompok/ Diskusi</p> <p><i>Fun Teaching (Tebak Kata)</i></p> <p>Tanya</p>

<b>Kegiatan/A lokasi Waktu</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Metode</b>
	memberikan penguatan. f. Guru memberikan penugasan kepada siswa.	jawab  Penugasan/latihan
<b>Penutup/ (10 menit)</b>	c. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. d. Menutup dengan salam.	ceramah

#### H. Sumber dan Media Belajar

- Buku IPS Sutrisno BSE Kelas III
- Buku dan Alat Tulis

#### I. Penilaian

<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>	<b>Instrumen/ Soal</b>																		
1. Mendeskripsikan manfaat uang	Tugas Individu	Uraian	Salah satu fungsi uang adalah sebagai identitas suatu negara. Tuliskan nama mata uang dari negara-negara pada tabel berikut ini!																		
2. Menyebutkan manfaat dan kegunaan uang	Tugas Individu	Uraian																			
3. Menyebutkan identitas mata uang negara	Tugas Individu	Uraian																			
	Tugas Individu	Uraian																			
	Tugas Individu	Uraian																			
			<table border="1"> <thead> <tr> <th><b>NO</b></th> <th><b>NAMA NEGARA</b></th> <th><b>NAMA MATA UANG</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>INDONESIA</td> <td>...</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>MALAYSIA</td> <td>...</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>SINGAPURA</td> <td>...</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>JEPANG</td> <td>...</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>INDIA</td> <td>...</td> </tr> </tbody> </table>	<b>NO</b>	<b>NAMA NEGARA</b>	<b>NAMA MATA UANG</b>	1	INDONESIA	...	2	MALAYSIA	...	3	SINGAPURA	...	4	JEPANG	...	5	INDIA	...
<b>NO</b>	<b>NAMA NEGARA</b>	<b>NAMA MATA UANG</b>																			
1	INDONESIA	...																			
2	MALAYSIA	...																			
3	SINGAPURA	...																			
4	JEPANG	...																			
5	INDIA	...																			

**Petunjuk penskoran:**

Skor 1 = Kurang

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 4 = Sangat Baik

**Kriteria Penilaian:**

A = 19-24

C = 7-12

B = 13-18

D = 1-6

Persentase Ketuntasan Siswa (P%)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P = Persentase

F = Jumlah Siswa yang Aktif

N = Jumlah Siswa

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Semua Benar	4
Sebagian Besar benar	3
Sebagian Kecil Salah	2
Semua Salah	1

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sering	4
Kadang-Kadang	3
Tidak Pernah	2
Bekerja Sama	1

Guru Kelas III

Sumberrejo,

Peneliti

---

**NIP/NIK :**

**HERLINA OKTAVIA**

**NPM. 13105205**

Mengetahui Kepala Sekolah

SD Negeri 1 Sumberrejo

**HERRY PARINO,S.Pd.**

**NIP/NIK : 19620808 198303 1 010**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( RPP )**

**Dengan Penggunaan Metode *Fun Teaching* (Tebak Gambar)**

**Sekolah** : SD Negeri 1 Sumberrejo

**Mata Pelajaran** : IPS

**Kelas/Semester** : III (Tiga) / II (dua)

**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

**Siklus / Pertemuan** : II (dua) / 1 (satu)

### **A. Standar Kompetensi**

1. Menghargai dan Memahami Jenis-Jenis Pekerjaan dan Kegiatan Jual Beli, Uang dan Penggunaanya.

### **B. Kompetensi Dasar**

1. menghargai uang dan penggunaanya

### **C. Indikator**

7. Mendeskripsikan jenis dan nilai uang.
8. Menjelaskan jenis uang kartal dan uang giral
9. Menyebutkan ciri-ciri khusus dan umum jenis uang.

### **D. Tujuan Pembelajaran**

5. Siswa dapat menjelaskan dan memahami jenis dan nilai uang.


### E. Materi Ajar

1. Uang dan Penggunaanya



### F. Metode Pembelajaran

11. *Fun Teaching* (Tebak Gambar)
12. Ceramah
13. Tanya Jawab

### G. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan/Alokasi Waktu	Deskripsi Kegiatan	Metode
<b>Pendahuluan</b> (10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>13. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>14. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>15. Apersepsi: Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan seputar minggu lalu.</li> <li>16. Motivasi: Sebelum memulai pelajaran guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking.</li> <li>17. Menginformasikan materi yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>memahami jenis dan nilai uang</i>".</li> <li>18. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai indikator</li> </ol>	Ceramah
<b>Inti</b> (50 menit)	<p> <b>Eksplorasi</b></p> <p>Dalam kegiatan eksplorasi, guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>g. Guru menyajikan informasi pembelajaran tentang uang dan penggunaanya</li> <li>h. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran</li> <li>i. Memfasilitasi peserta didik dengan media/buku yang telah disiapkan.</li> </ol>	Ceramah



Kegiatan/A lokasi Waktu	Deskripsi Kegiatan	Metode
	<p> <b>Elaborasi</b>            Dalam kegiatan elaborasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>e. Guru memberikan materi ajar tebak gambar berupa nama-nama jenis dan nilai mata uang.</li> <li>f. Siapkan gambar yang dimaksud dalam ukuran besar atau sedang atau seukuran kertas A4.</li> <li>g. Dibagian gambar, guru menuliskan nama gambar serta informasi lainnya mengenai gambar tersebut. Ini untuk memudahkan guru dalam menginformasikan jawaban kepada siswa setelah siswa berhasil atau belum berhasil menjawab tebak gambar.</li> <li>h. Siapkan kertas atau karton penutup gambar.</li> </ul> <p> <b>Konfirmasi</b>            Dalam kegiatan konfirmasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>g. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa</li> <li>h. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan</li> <li>i. Guru memberikan penugasan kepada siswa.</li> </ul>	<p><i>Fun Teaching</i> (Tebak Gambar)</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan/latihan</p>
<b>Penutup/ (10 menit)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>e. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.</li> <li>f. Menutup dengan salam.</li> </ul>	Ceramah

#### H. Sumber dan Media Belajar

- Buku IPS Sutrisno BSE Kelas III
- Buku dan Alat Tulis

## I. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
1. Mendeskripsikan jenis dan nilai uang.	Tugas Individu	Uraian	1. Siapa saja yang dirugikan jika terjadi pemalsuan uang?
2. Menjelaskan jenis uang kartal dan uang giral	Tugas Individu	Uraian	2. Sebutkan ciri khusus uang kertas.
3. Menyebutkan ciri-ciri khusus dan umum jenis uang logam dan kertas.	Tugas Individu	Uraian	3. Berikan contoh yang termasuk jenis uang giral.
	Tugas Individu	Uraian	4. Sebutkan jenis-jenis uang
	Tugas Individu	Uraian	5. Sebutkan dan jelaskan macam-macam nilai uang.

### Petunjuk penskoran:

Skor 1 = Kurang

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 4 = Sangat Baik

### Kriteria Penilaian:

A = 19-24

C = 7-12

B = 13-18

D = 1-6

Persentase Ketuntasan Siswa (P%)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

### Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah Siswa yang Aktif

N = Jumlah Siswa

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Semua Benar	4
Sebagian Besarbenar	3
Sebagian Kecil Salah	2
Semua Salah	1

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sering	4
Kadang-Kadang	3
Tidak Pernah	2
Bekerja Sama	1

Guru Kelas III

Sumberrejo,  
Peneliti

---

**NIP/NIK :**

**HERLINA OKTAVIA**  
**NPM. 13105205**

Mengetahui Kepala Sekolah  
SD Negeri 1 Sumberrejo

**HERRY PARINO,S.Pd.**  
**NIP/NIK : 19620808 198303 1 010**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( RPP )**

**Dengan Penggunaan Metode *Fun Teaching* (Tebak Gambar)**

**Sekolah** : SD Negeri 1 Sumberrejo

**Mata Pelajaran** : IPS

**Kelas/Semester** : III (Tiga) / II (dua)

**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

**Siklus / Pertemuan** : II (dua) / II (dua)

### **J. Standar Kompetensi**

1. Menghargai dan Memahami Jenis-Jenis Pekerjaan dan Kegiatan Jual Beli, Uang dan Penggunaanya.

### **K. Kompetensi Dasar**

1. menghargai uang dan penggunaanya

### **L. Indikator**

10. Mendeskripsikan pengelolaan uang.
11. Menjelaskan manfaat mengelola uang sesuai penggunaan.
12. Menyebutkan pengelolaan uang sesuai kebutuhan pokok manusia.

### **M. Tujuan Pembelajaran**

6. Siswa mampu memahami pengelolaan uang.

### **N. Materi Ajar**

1. Uang dan Penggunaanya



## O. Metode Pembelajaran


14. *Fun Teaching* (Tebak Gambar)

15. Ceramah

16. Tanya Jawab

## P. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan/Alokasi Waktu	Deskripsi Kegiatan	Metode
<b>Pendahuluan</b> (10 menit)	<p>19. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.</p> <p>20. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <p>21. Apersepsi: Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan materi seputar minggu lalu.</p> <p>22. Motivasi: Sebelum memulai pelajaran guru mengajak siswa untuk menyanyikan sebuah lagu "<i>syarat uang</i>".</p> <p>23. Menginformasikan materi yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>pengelolaan uang</i>".</p> <p>24. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai indikator</p>	Ceramah
<b>Inti</b> (50 menit)	<p> <b>Eksplorasi</b> Dalam kegiatan eksplorasi, guru:</p> <p>j. Guru menyajikan informasi pembelajaran tentang uang dan penggunaannya</p> <p>k. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran</p> <p>l. Memfasilitasi peserta didik dengan media/buku yang telah disiapkan.</p> <p> <b>Elaborasi</b> Dalam kegiatan elaborasi, guru:</p> <p>i. Guru memberikan materi ajar yang</p>	Ceramah

Kegiatan/A lokasi Waktu	Deskripsi Kegiatan	Metode
	<p>mengandung gambar berupa nama-nama jenis dan nilai mata uang.</p> <p>j. Siapkan gambar yang dimaksud dalam ukuran besar atau sedang atau seukuran kertas A4.</p> <p>k. Dibagian gambar, guru menuliskan nama gambar serta informasi lainnya mengenai gambar tersebut. Ini untuk memudahkan guru dalam menginformasikan jawaban kepada siswa setelah siswa berhasil atau belum berhasil menjawab tebakan gambar.</p> <p>l. Siapkan kertas atau karton penutup gambar.</p> <p> <b>Konfirmasi</b>            Dalam kegiatan konfirmasi, guru:</p> <p>j. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa</p> <p>k. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan</p> <p>l. Guru memeberikan penugasan kepada siswa.</p>	<p><i>Fun Teaching</i> (Tebak Gambar)</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan/latihan</p>
<b>Penutup/ (10 menit)</b>	<p>g. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.</p> <p>h. Menutup dengan salam.</p>	Ceramah

### Q. Sumber dan Media Belajar

- Buku IPS Sutrisno BSE Kelas III
- Buku dan Alat Tulis

## R. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
1. Mendeskripsikan pengelolaan uang.	Tugas Individu	Uraian	1. Menabung di bank selain aman juga mendapatkan ....
2. Menjelaskan manfaat mengelola uang sesuai penggunaan.	Tugas Individu	Uraian	2. Mengambil tabungan di bank harus menunjukkan buku ....
3. Memberikan contoh penggunaan uang yang baik.	Tugas Individu	Uraian	3. Orang yang menjadi penabung dan peminjam pada bank disebut ....
	Tugas Individu	Uraian	4. Menabung paling aman di ....
	Tugas Individu	Uraian	5. Menabung melatih untuk hidup ....

### Petunjuk penskoran:

Skor 1 = Kurang

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 4 = Sangat Baik

### Kriteria Penilaian:

A = 19-24

C = 7-12

B = 13-18

D = 1-6

Persentase Ketuntasan Siswa (P%)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

### Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah Siswa yang Aktif

N= Jumlah Siswa

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Semua Benar	4
Sebagian Besarbenar	3
Sebagian Kecil Salah	2
Semua Salah	1

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sering	4
Kadang-Kadang	3
Tidak Pernah	2
Bekerja Sama	1

Guru Kelas III

Peneliti

\_\_\_\_\_  
NIP/NIK :

**HERLINA OKTAVIA**  
NPM. 13105205

Mengetahui Kepala Sekolah  
SD Negeri 1 Sumberrejo

**HERRY PARINO,S.Pd.**  
NIP/NIK : 19620808 198303 1 010



## SILABUS PEMBELAJARAN

**Nama Sekolah** : SD Negeri 1 Sumberrejo  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Kelas/Semester** : III(Tiga) / 2 (Dua)  
**Standar Kompetensi** : Menghargai dan Memahami Jenis-Jenis Pekerjaan dan Kegiatan Jual Beli, Uang dan Penggunaannya

KD	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar/Alat
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.1 Mendeskripsikan jenis-jenis pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kesempatan Kerja</li> <li>▪ Jenis-Jenis Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa</li> <li>▪ Jenis-Jenis Pekerjaan yang Menghasilkan Barang</li> <li>▪ Perlunya Bekerja dan Semangat Kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melakukan diskusi mengenal jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa dan menghasilkan barang</li> <li>▪ Menjelaskan perlunya bekerja dan semangat kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menceritakan kesempatan kerja</li> <li>▪ Menjelaskan jenis-jenis pekerjaan</li> <li>▪ Menceritakan perlunya bekerja dan semangat kerja</li> </ul>	tertulis	uraian	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jelaskan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa dan barang</li> </ul>	11x35 menit pert 1-3 (3 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ IPS Sutrisno BSE Kelas III</li> </ul>
1.2 mendeskripsikan kegiatan jual beli	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan jual beli di lingkungan rumah</li> <li>▪ Kegiatan jual beli di pasar</li> <li>▪ Kegiatan jual beli di lingkungan sekolah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ menjelaskan kegiatan jual beli di pasar, dirumah dan disekolah</li> <li>▪ menceritakan kegiatan jual beli</li> <li>▪ melakukan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ menyebutkan kegiatan jual beli di pasar, dirumah dan disekolah</li> <li>▪ menjelaskan kegiatan jual beli di pasar</li> </ul>	Tertulis	Uraian	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ menyebutkan kegiatan jual beli di pasar, dirumah dan disekolah</li> </ul>	11x35 menit pert 4-6 (3 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ IPS Sutrisno BSE Kelas III</li> </ul>

		diskusi dalam kegiatan jual beli	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ mengidentifikasi beberapa kegiatan jual beli</li> </ul>					
1.3 menghargai uang dan penggunaannya	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sejarah uang</li> <li>▪ Manfaat uang</li> <li>▪ Jenis dan nilai uang</li> <li>▪ Pengelolaan uang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menceritakan tentang sejarah uang dan manfaatnya</li> <li>▪ Menjelaskan jenis dan nilai uang</li> <li>▪ Mendeskripsikan pengelolaan uang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan secara singkat sejarah dan manfaat uang</li> <li>▪ Menyebutkan dan menjelaskan jenis dan nilai uang</li> <li>▪ Menceritakan pengelolaan uang</li> </ul>	Tertulis	Uraian	Sebutkan dan jelaskan jenis dan nilai uang	11x35 menit per 7-9 (3 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ IPS Sutrisno BSE Kelas III</li> <li>▪ Gambar jenis dan nilai uang</li> </ul>

**Mengetahui Kepala Sekolah  
SD Negeri 1 Sumberrejo**

**Sumberrejo,  
Guru Kelas III (Tiga)**

**HERRY PARINO,S.Pd.**

**NIP/NIK : 19620808 198303 1 010**

---

**NIP/NIK :**

## Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode *Fun Teaching*

### Teknik Tebak Kata Siklus I Pertemuan I

#### A. Suasana Pembelajaran



*Menyampaikan isi materi*



*menuliskan isi materi tentang sejarah uang*



*Bercerita tentang sejarah uang*



*memberi pertanyaan kepada siswa*



*Suasana Siswa saat bertanya*

## B. Suasana menggunakan metode *Fun Teaching* Tebak Kata



*Guru membagi kelompok*



*guru membentuk ketua kelompok*



*Guru membagikan selembar soal*



*ketua kelompok memberikan sebuah pertanyaan kepada anggotanya*



*ketua kelompok memberikan sebuah pertanyaan kepada anggotanya*



*Guru memberi semangat kepada siswa*

*Guru memberi semangat kepada siswa*



### C. Suasana Mengerjakan Latihan Soal



*Siswa sedang mengerjakan soal latihan pretest*



*Guru Mengamati Siswa Mengerjakan Soal*

## Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode *Fun Teaching*

### Teknik Tebak Kata Siklus I Pertemuan II

#### A. Suasana Pembelajaran



*Guru menjelaskan materi manfaat uang*



*siswa menanyakan materi yang belum dipahami*



*Siswa mendengarkan materi yang diajarkan guru*

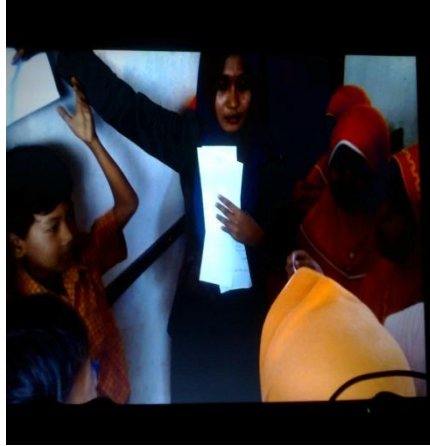


*guru memberi soal Tanya jawab*



## B. Suasana menggunakan metode *Fun Teaching* Tebak Kata

*Guru memeberi selemba soal*



*siswa sedang menjawab soal*



*ketua kelompok memberikan sebuah pertanyaan kepada anggotanya*

### C. Suasana Mengerjakan Latihan Soal



*Siswa sedang mengerjakan soal posttest*



*guru mengamati siswa mengerjakan soal posttest*



*Guru mengamati siswa mengerjakan soal posttest*

## Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode *Fun Teaching*

### Teknik Tebak Gambar Siklus II Pertemuan I

#### A. Suasana Pembelajaran



*Guru membuka kegiatan pembelajaran*



*guru memberikan arahan materi*



*Guru sedang mengamati setiap kelompok*



*guru memberikan penjelasan materi tentang jenis dan nilai uang*



## B. Suasana Menggunakan Metode *Fun Teaching* Tebak Gambar



*Memberikan sebuah tebak gambar kepada siswa*



*Menunjukkan gambar uang dan nominalnya*

### C. Suasana Mengerjakan Latihan Soal



*Guru menuliskan soal pretest*



*siswa sedang mengerjakan soal pretest*



*Siswa sedang menulis soal*



*guru sedang mengamati siswa*

## Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode *Fun Teaching*

### Teknik Tebak Gambar Siklus II Pertemuan II

#### A. Suasana Pembelajaran



*Membuka kegiatan pembelajaran*



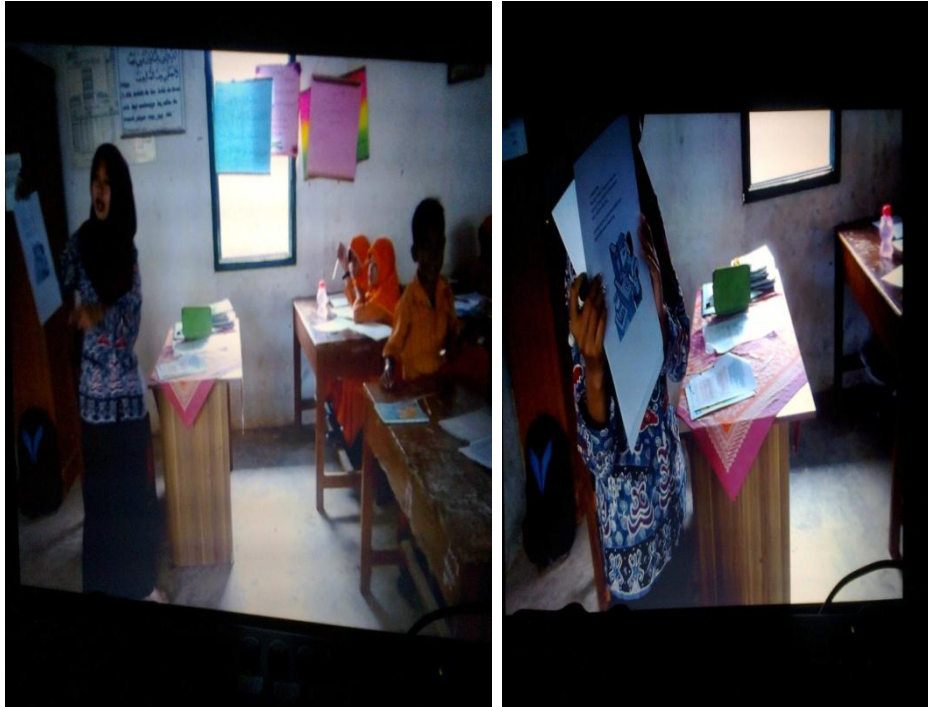
*mengabsen kehadiran siswa*



*Menjelaskan isi materi tentang pengelolaan uang*



## B. Suasana Menggunakan Metode *Fun Teaching* Tebak Gambar



*Guru memberikan sebuah tebak gambar kepada siswa*



*Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang sebuah gambar tersebut*

### C. Suasana Mengerjakan Latihan Soal



*Siswa sedang mengerjakan soal*



*guru mendampingi siswa saat mengerjakan soal*



*Suasana pada saat siswa mengerjakan soal posttest*



**Foto Bersama Siswa Kelas III SD Negeri 1 Sumberrejo Tahun 2017**



## RIWAYAT HIDUP



Herlina Oktavia dilahirkan di Punggur pada tanggal 09 Oktober 1995, anak pertama dari pasangan Bapak Sumedi dan Ibu Heni.

Pendidikan penulis dimulai dari taman kanak-kanak di TK Pertiwi Sumberrejo Kotagajah dan selesai pada tahun 2001, pendidikan dasar ditempuh di SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah dan selesai pada tahun 2007, kemudian melanjutkan di SMP Negeri 1 Penawartama Tulang Bawang, dan selesai pada tahun 2010. Sedangkan pendidikan Menengah Atas pada Madrasah Aliyah Negeri 2 Metro, dan selesai pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dimulai pada semester I TA. 2013.