PENGARUH PENERAPAN METODE *FUN TEACHING* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK ONLINE KELAS IV DI SD NEGERI 66 KOTA BENGKULU

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagaimana Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah

Oleh:

FITRIANTI
NIM: 1711240020

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2021

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Fitrianti
NIM : 1711240020

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Asalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudari.

Nama : Fitriaanti
NIM : 1711240020
Judul : **"Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu"**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum, Wr.Wb* .

Bengkulu, 16 maret 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Deni Febrini, M.Pd	**Erik Perdana Putra, M. Pd**
NIP. 197502042000032001	**NIDN. 2017108802**

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan skripsi yang ditulis nama :

Nama : Fitrianti
NIM : 1711240020
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Bahwa skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu"** ini telah diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing, maka dengan itu skripsi tersebut sudah bisa dilanjutkan untuk sidang munaqasyah.

Bengkulu 16 Maret 2021

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Deni Febrini, M.Pd	**Erik Perdana Putra, M. Pd**
NIP. 197502042000032001	**NIDN. 2017108802**

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat :Jln. Raden Fatah PagarDewa,Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **" Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu"** yang disusun oleh Firianti, NIM: 1711240020, telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa, tanggal 30 Juni 2021, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua
Dr. Hj. Asivah, M. Pd :
NIP. 196510272003122001

Sekretaris
Erik Perdana Putra, M. Pd :
NIDN. 2017108802

Penguji 1
Dr. Basinun, M. Pd :
NIP. 197710052007102005

Penguji 2
Dr. Alimni, M. Pd :
NIP. 197504102007102005

Bengkulu, 6 Agustus 2021
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaeti, M.Ag.,M.Pd
NIP. 196503081996031005

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah berkat Rahmat Allah SWT serta Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Rasa syukur kepada Allah SWT, atas segala kenikmatan, kekuatan, kesabaran dalam menjalani kehidupan.
2. Terima kasih untuk kedua orang tua Ibunda (Meliana) tercinta dan almarhum Bapak (Ramli) tersayang yang telah membesarkan dan mendidikku dengan penuh kasih sayang tanpa lelah, penuh kesabaran serta keiklhlasan memberikan dukungan materi dan spiritual yang tak terhitung. Untaian doa yang selalu mengiringi langkah perjuangan ini hingga mengantarkan dalam keberhasilan.
3. Adik ku Nopriansyah dan juga Abang Dodi berserta istrinya Ayuk Sezanti Oktavia yang memberikan support dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dang Ferdi yang yang selalu memberikan motivasi baik berupa doa, dukungan dan semangat sehingga tidak membuatku putus asa dalam menyelesaikan skripsi dan juga untuk ponakan bibi Sepdi dan Ziya yang selalu menghibur bibi.
5. Sahabatku (Fitria Intan Kemala, Alda, Lusi, Arni, Lola, Intan) yang telah memberikan dorongan, bantuan dan motivasi serta menguatkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Untuk para sahabatku dari semua kalangan, mulai dari keluarga besar PGMI angkatan 2017 LOKAL A, teman-teman magang I, teman-teman magang II, teman-teman magang III, Keluarga besar KKN PKP 24, dan Keluarga besar PGMI angkatan 2017.
7. Para dosen dan juga guru yang telah selalu memberi masukan, motivasi, dan juga doa sehingga saya dapat menyelesaikan studiku.
8. Agama, Kampus Tercinta dan juga Almamaterku IAIN Bengkulu.

Motto

يَـٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ ٱسۡتَعِينُواْ بِٱلصَّبۡرِ وَٱلصَّلَوٰةِۚ إِنَّ ٱللَّهَ مَعَ ٱلصَّـٰبِرِينَ ١٥٣

“Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar .“

(Q.S Al-Baqarah 153)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fitrianti

Nim : 1711240020

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu

Dengan ini menyatakan bahwasnya penulisan skripsi ini merupakan karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila nanti dikemudian hari penulisan ini merupakan plagiat terhadap karya orang lain, maka saya selaku penulis bersedia bertanggung jawab atas konsekuensinya berdasarkan aturan tata tertib yang telah berlaku di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Bengkulu, 2021
Penulis

Fitrianti
NIM.1711240020

ABSTRAK

Fitrianti, NIM. 1711240020, Febuari 2021 Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu : 1. Deni Febrini, M. Pd, 2.Erik Perdana Putra, M. Pd

Kata Kunci : Metode *Fun Teaching*, Hasil Belajar, Motivasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Rancangan penelitian eksperimen dalam penelitian ini adalah *Non Equivalent Post Test Only Control Group Design*. Teknik pengambilan Sampel yang digunakan yaitu teknik *Purposive Sampling*. Peneliti mengambil dua kelas sebagai sampelnya. Dua kelas yaitu Kelas IV A sebagai kelas kontrol sedangkan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Instrument penelitian adalah Angket dan Post test. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui terdapat Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu dengan nilai signifikansi 0, 000 < 0,05. Terdapat Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Fun Teaching* Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu dengan nilai signifikansi 0,007 < 0,05. Terdapat Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Fun Teaching* Secar Bersama-sama Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu dengan nilai taraf signifikansi 0,000 < 0,05.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji syukur kita ucapkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat taufiq dan hidayah-Nya lah sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tetap selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW. Ucapan Terimakasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian proposal ini terutama dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan do'a dari penulis agar semua pihak di atas mendapat imbalan dari Allah SWT.

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag, M.H selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan proposal ini.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris di IAIN Bengkulu, yang mendorong keberhasilan peneliti.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd selaku Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu dan selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku Ka. PGMI Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah membantu, membimbing, dan memotivasi peneliti.
5. Ibu Deni Febrini, M.Pd selaku pembimbing I yang telah membantu peneliti memberikan nasehat, pengarahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Erik Perdana Putra, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan masukan serta arahan sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Kusnayati, S. Pd selaku Kepala sekolah SD Negeri 66 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ditempat yang beliau pimpin.

8. Ibu Fenti Febriyani S. Pd dan Ibu Jamilawati, S. Pd yang telah memberikan izin peneliti meneliti di kelasnya.
9. Bapak Irfan M.Pd.I selaku Kepala pusat perpustakaan IAIN Bengkulu beserta staf yang telah membantu kami dalam mencari referensi dan peminjaman buku.
10. Segenap Civitas Akademika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
11. Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
12. Bangsa negara dan Agama tercinta.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan umumnya bagi khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin

Bengkulu, 2021

Fitrianti

NIM.1711240020

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
NOTA PEMBIMBING ii
NOTA PENGESAHAN iii
PENGESAHAN PENGUJI iv
PERSEMBAHAN v
MOTTO vi
PERNYATAAN KEASLIAN vii
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I : PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Pembatasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaan Penelitian 8
BAB II : LANDASAN TEORI
A. Penerapan Metode *Fun Teaching* 9
B. Hasil Belajar dan Motivasi 17
C. Pembelajaran Tematik Online 21
D. Kajian Penelitian Terdahulu 34
E. Kerangka Berpikir 37
F. Hipotesis Penelitian 38
BAB III : METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 39

B. Tempat dan Waktu Penelitian 40
C. Populasi dan Sampel 41
D. Teknik Pengumpulan Data 42
E. Instrumen Pengumpulan Data 44
F. Teknik Analisis Data 50

BAB IV : HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian 55
B. Analisis Data 59
C. Pembahasan 81

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan 89
B. Saran-Saran 90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

2.1 Rubik Penilaian Strategi Bercerita 14
2.2 Rubik Penilaian Strategi Bernyanyi 15
3.1 Rancangan Penelitian 39
3.2 Populasi siswa kelas IV SD Negeri 66 Kota Bengkulu 41
3.3 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar 45
3.4 Kisi-Kisi Instrument Test 46
4.1 Masa Kepemimpinan SDN 66 Kota Bengkulu 55
4.2 Daftar Dewan Guru dan Staf Administrasi 56
4.3 Data Sarana dan Prasarana SDN 66 Kota 57
4.4 Hasil Angket Motivasi dan Post Test Hasil Belajar 60
4.5 Hasil Nilai Soal dan Angket Uji Coba 62
4.6 Kesimpulan Uji Validitas Soal 63
4.7 Kesimpulan Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar 64
4.8 Hasil Reabilitas Soal Post Test 65
4.9 Hasil Reabilitas Angket 66
4.10 Hasil Uji Homogenitas Kedua Kelas 68
4.11 Uji Normalitas Soal Post Test Hasil Belajar 68
4.12 Hasil Homogenitas Nilai Angket 69
4.13 Hasil Output Tests of Between-Subjects Effects 70
4.14 Hasil Output Tests of Between-Subjects Effects 73
4.15 Uji Homogenitas Varian 76
4.16 Uji homogenitas Matriks Covarian 77
4.17 Hasil Output Mulltivariate Test 78

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir..... 37
4.1 Grafik Perbandingan Rata-rata Persentase Hasil Post test dan Angket 61
4.2 Grafik Perbandingan Rata-Rata Persentase Hasil Post test siswa.... 71
4.3 Kurva Hipotesis Penelitian..... 72
4.4 Grakfik Perbandingan Rata-Rata Persentase Hasil Nilai Angket Siswa... 74
4.5 Kurva Hipotesis Penelitian 75
4.6 Grafik Perbandingan Rata-rata Persentase Hasil Post test dan Angket 79
4.7 Kurva Hipotesis Penelitian..... 80

DAFTAR LAMPIRAN

1. SK Pembimbing
2. Kartu Bimbingan Proposal
3. Kartu Bimbingan Skripsi
4. SK Kompre
5. Surat Perubahan Judul
6. Lembar Validasi Angket dan Post test
7. Surat Uji Coba *Try Out*
8. Surat Izin Penelitian
9. Surat Selesai Penelitian
10. RPP
11. Dokumentasi Pembelajaran Sebelum Perapan Metode *Fun Teaching*
12. Silabus
13. RPP kelas Eksperimen
14. RPP Kelas Kontrol
15. Lembar Observasi
16. Nama Siswa Kelas IV A
17. Nama Siswa Kelas IV B
18. Soal Post test
19. Angket Penelitian
20. Foto Penelitian

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 mempunyai pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkontruksi, dan menggunakan pengetahuan. Untuk itu pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksikan pengetahuan dalam proses kognitifnya. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peseta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya.[1]

Penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruk konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomonikasikannya. Untuk memberikan pemahaman pada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru.[2]

Pada pembelajaran di Sekolah Dasar sudah menerapkan kurikulum 2013 yang dimana dalam kurikulum ini pembelajarannya menggunakan pembelajaran tematik sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Karena pada

---

[1] Tatang Muhtar, "Analisis Kurikulum 2013 Ditinjau Dari Aspek Nilai Karakter Bangsa", *Mimbar Sekolah Dasar*, (Online), Volume 1 Nomor 2, (2014), diakses 20 November 2020.

[2] Nurdyansyah dan Eni Faryatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikum 2013*, (Sidoarjo:Nizamia Learning Center, 2016) hal. 5.

pembelajaran tematik terdapat tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran, setiap guru dalam mengajar harus mampu memadukan beberapa mata pelajaran dalam sekali pembelajaran.

Dampak pandemic virus *corona* sudah merambat ke dunia pendidikan, untuk itu proses belajar mengajar tatap muka dihentikan hal ini diharapkan untuk memutus rantai penyebaran virus *corona*. Sehingga pemanfaatan tekonologi untuk kegiatan pembelajaran disekolah dengan sistem pembelajaran berbasis online diterapkan.[3]

Pembelajaran online adalah pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan sumber daya intenet tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa. Pembelajaran online memberikan pendidikan dengan menggunakan teknologi untuk memberikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dari mana saja. Perkembangan teknologi yang sangat pesat memiliki peranan yang dapat dimanfaatkan untuk bermacam kepentingan salah satunya untuk pendidikan dan pembelajaran.[4]

Saat ini terdapat peluang untuk mengatasi permasalahan ini melalui penggunaan media sosial seperti *whatsApp, Telegram, Google Classroom* dan media sosial lainya. *WhatsApp* merupakan salah satu media sosial paling familiar saat ini untuk diskusi online antara guru dan siswa.

Bagi guru Sekolah Dasar yang terbiasa menerapkan pembelajaran secara tatap muka, keadaan ini menimbullkan ketidaksiapan persiapan pembelajaran. Perubahan yang terjadi secara cepat dan mendadak sebagai akibat penyebaran Covid-19 membuat semua orang dipaksa untuk mengerti teknologi. Dengan teknologi merupakan jembatan yang dapat menghubungkan guru dan siswa dalam pembelajaran tanpa harus tatap muka. Pada kegiatan pembelajaran tatap muka, media pembelajaran dapat berupa orang, benda-benda disekitar, lingkungan dan segala sesuatu yang dapat

---

[3] Agus Purwanto, "Studi Eksploratif Pandemic COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar", *Edupsycouns*, (Online), Volume 2 Nomor 2, (2020), diakses 29 November 2020.

[4] Rusman Dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komonikasi*, (Jakarta:PT Rajagrafindo Persada, 2012), hal. 52.

digunakan guru sebagai perantara menyampaikan materi pelajaran. Hal tersebut akan menjadi berbeda ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring. Semua media atau alat yang dapat guru hadirkan secara nyata, berubah menjadi media visual sebab kertebatasan jarak.

Metode adalah seperangkat prosedur pembelajaran yang dipakai oleh guru dalam proses belajar mengajar sehingga siswa mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam kurikulum, silabus dan mata pelajaran.[5] Untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dalam kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menerapkan beberapa prinsip yaitu berpusat pada peserta didik, mengembangkan krativitas peserta didik, mewujudkan keadaan menyenangkan dan menantang, bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika serta menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna. [6]

Hasil belajar yaitu tolak ukur yang utama untuk untuk mengetahui keberhasilan belajar peserta didik. Seseorang yang prestasinya tinggi dapat dikatakatan bahwa ia telah berhasil dalam belajar. Setiap proses akan selalu terdapat hasil *real* yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai prestasi belajar siswa.

Menurut Bloom membagi 3 ranah dalam hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan tujuan belajar, yakni adanya transformasi peserta didik menyangkut pengetahuan, keterampilan serta sikap. Untuk mencapai hasil belajar tersebut, pembelajaran harus dipersiapkan dan dirancang sebaik mungkin sehingga tujuan tersebut dapat tercapai.[7]

Berbagai faktor internal dari dalam diri siswa yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar, minat

---

[5] Rahmat, *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta:Bening Pustaka, 2019), hal 1.

[6] Rahmat, *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta:Bening Pustaka, 2019, hal 14-15.

[7] Siti Fatomah, "Aplikasi Aspek Kognitif (Teori Bloom) Dalam Pembuatan Soal Kimia", *Kaunia*, (Online), Volume 1 Nomor 2, (2005), hal. 153, diakses 20 Ooktober 2020.

belajar, kecerdasan dan lain sebagainya. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Seorang siswa yang mempunyai intelegensi yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya. Faktor ekstenal juga mempengaruhi akan hasil belajar. Faktor ekstenal yang dimaksud adalah faktor guru misalnya, pengaruh penerapan metode pembelajran.[8]

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap guru di SD Negeri 66 Kota Bengkulu mengenai pembelajaran tematik online tersebut, peneliti mendapatkan hasil yaitu beralihnya pembelajaran langsung ke pembelajaran online membuat siswa dan guru merasa kesulitan. Dalam pembelajaran online sulitnya guru dalam menerapkan metode pembelajaran dan kurangnya antusias siswa memperhatikan pembelajaran dan berkontribusi dalam pembelajaran daring. Saat guru memberikan tugas terkadang ada beberapa siswa yang terlambat mengirimkan tugas dikarenakan tidak menyimak group WA, kehabisan kuota internet. Kondisi pembelajaran tematik online menyebabkan guru kesulitan untuk mengontrol dan menjaga iklim belajar karena terbatas dalam ruang virtual. Kondisi ini menyebabkan motivasi belajar beberapa siswa menurun bahkan mempengaruhi hasil belajar siswa.[9]

Dari uraian diatas menggambarkan betapa pentingnya suatu metode dalam suatu penerapan untuk pembelajaran tematik online. Suatu solusi *alternative* dalam kegiatan pembelajaran menerapkan metode *Fun Teaching* yang memberikan rasa keterlibatan bagi siswa secara menyeluruh. *Fun* adalah prinsip belajar yang menyenangkan. *Teaching* adalah mengajak anak untuk belajar.

---

[8] Ahmad Syafi'I, Tri Marfiyanto, dan "Siti Kholidatur Rodiyah, Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhinya", *Komonikasi Pendidikan*, (Online), Volume 2 Nomor 2, (Juli 2018), diakes 29 November 2020.

[9] Wawancara dengan Guru SD Negeri 66 Kota Bengkulu Ibu Fenti 17 April 2020.

Fun teaching adalah mengajak anak untuk belajar dengan prinsip yang menyenangkan. *Fun Teaching* merupakan salah satu metode pembelajaran yang memunculkan kondisi belajar yang gembira dan menyenangkan.

Maka metode *fun teaching* ialah upaya kreatif guru sebagai strategi untuk menimbulkan efek senang, dengan harapan menciptakan suasanan belajar yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh siswa, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta upaya guru dan orang tua yang ikut telibat aktif dalam kemajuan anak didiknya untuk menggapai prestasi tinggi dalam hasil belajarnya.[10]

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu".

[10] Helina Oktavia, Penggunaan Metode Fun Teaching dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN 1 Sumberrejo Kottagajah Tahun Pelajaran 2016/2017, Skripsi Pendididikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Metro, 2017, hal. 15-16.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengambil identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Beralihnya pembelajaran ke pembelajaran online membuat beberapa siswa sulit memahami pembelajaran.
2. Dalam pembelajaran online sulitnya guru menerapkan metode pembelajaran.
3. Saat guru memberikan tugas terkadang ada beberapa siswa yang terlambat mengirimkan tugas dikarenakan tidak menyimak group WA, kehabisan kuota internet.
4. Dalam pembelajaran daring kurangnya siswa memperhatikan dan berkontribusi saat pembelajaran sedang berlangsung.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang peneliti teliti tidak meluas maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Metode *Fun Teaching* pembelajaran tematik online dibatasi pada penerapan metode bercerita dan bernyanyi.
2. Pembelajaran tematik online yang dimaksud peneliti yaitu pembelajaran online melalui Grup WA kelas IV A sebagai kelas kontrol dan Kelas IV B sebagai kelas eksperimen.
3. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa, yang diperoleh dari pemberian *Posttest*.
4. Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik online, yang diperoleh melalui pemberian angket.
5. Materi pembelajaran yang akan dipakai pada penelitian in adalah Tema 6 (Cita-Citaku) Subtema 2 (Hebatnya Cita-citaku) Pembelajaran 3.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu terhadap hasil belajar siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu terhadap motivasi belajar siswa?
3. Apakah terdapat pengaruh antara metode *Fun Teaching* terhadap hasil belajar dan motivasi secara bersama-sama?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu terhadap hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu terhadap motivasi belajar siswa.
3. Untuk mengetahui pengaruh antara metode *Fun Teaching* terhadap hasil belajar dan motivasi secara bersama-sama.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dan dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dengan menggunakan metode *Fun Teaching* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa berupa pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Dan sehubungan dengan itu diharapkann motivasi belajar siswa juga meningkat.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan guru untuk memilih metode yang tepat bagi siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Bagi lembaga atau sekolah, agar dijadikan bahan pertimbangan dan tambahan informasi dalam menentukan langkah-langkah penggunaan metode pembelajaran tematik agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti, untuk mengetahui pengaruh metode *Fun Teaching* dalam pembelajaran tematik online.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Penerapan Metode *Fun Teaching*

1. Pengertian Metode *Fun Teaching*

Kata metode dalam bahasa Indonesia diambil dari kata *methodos* dalam bahasa Yunani, kata ini tersusun yaitu kata *meta* yang bermakna menuju, melalui, mengikuti, sesudah dan kata *hodos* yang berarti jalan, perjalanan, cara, atau arah. Dalam bahasa Arab meode diterjemahkan dengan *manhaj* atau *thariqah* dan *al-wasilah*. *Al-thoriqob* berarti jalan, manhaj berarti sistem, dan *al-wasilah* berarti perantara atau mediator. Maka kata Arab yang dekat dengan arti metode adalah *al-Thariqab*. Sedangkan didalam bahasa Indonesia metode bermakna cara pandang yang teratur, tepikir baik-baik untuk mencapai maksud (dalam ilmu pengetahuan, dan lain sebagainya) atau cara kerja yang tersistem untuk memudahkan suatu kegiatan yang ditentukan. Dan secara *leksikal*, *methode* diartikan sebagai *way of doing anything* merupakan suatu cara yang ditempuh untuk mengerjakan sesuatu agar sampai pada suatu tujuan.[11]

Fun teaching adalah suatu metode belajar dengan sejumlah siswa dimana siswa tersebut merasa senang, nyaman, tenang dan tidak ada tekanan dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan akan selalu menggungah rasa ingin tahu murid terhadap sesuatu.[12] Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip metode pendidikan islam yaitu prinsip memberikan suasana kegembiraan.

---

[11]Rahmat, *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Konteks Kurikulum 2013*, (Yogyakarta:Bening Pustaka, 2019), hal 4-5.

[12] Herlina Oktavia, *Penggunaan Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN 1 Sumberrejo Kota Gajah Tahun Pelajaran 2016/2017*, Skripsi Pendididian Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Metro, 2017, hal. 14.

Prinsip ini terdapat dalam firman Allah SWT dalam Al-Quran surat. Albaqarah (2) : 185.

يُرِيدُ ٱللَّهُ بِكُمُ ٱلْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ ٱلْعُسْرَ

Artinya: allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu.[13]

Siswa tidak merasa bosan, jenuh ataupun malas dalam belajar, *fun* memiliki arti "menyenangkan". Sedangkan *teaching* berarti "pembelajaran". Jadi *fun teaching* adalah satu metode pembelajaran yang menghadirkan kondisi belajar yang gembira dan menyenangkan. Bukan berarti menciptakan suasana glamour dan hura-hura. Tujuan kegembiraan yaitu menciptakan suasana yang *happy* atau menyenangkan, membangkitkan minat (gairah untuk belajar/motivasi), merangsang keterlibatan penuh. Serta menciptakan pemahaman atas materi yang dipelajari[14].

Penyajian metode belajar yang bervariatif perlu diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Jika belajar dikemas dalam suasana *fun* akan mendapatkan reaksi yang positif dari siswa. Jika kondisi belajar selalu *fun* maka motivasi belajar siswa akan muncul dan bertambah. Dengan demikian kegiatan belajar akan berjalan dengan baik.

Sebagus apapun sebuah metode jika tidak didukung oleh suasana yang mengasyikkan maka akan menyebabkan rasa malas bagi anak untuk diajak belajar. Sehingga materi pembelajaran tidak tersampaikan dan diserap oleh peserta didik secara efektif. Seorang pendidik harus mampu menciptakan sebuah kesan bahwa belajar bagi anak adalah sesuatu yang mengasyikkan karena dengan cara mengasyikkan akan memudahkan siswa untuk menguasai materi lebih cepat.

---

[13] Q.S Al-Baqarah (02):185.
[14] Imam Maliki Ralibi, *Fun Teaching*, (Cikarang: Duha Khazanah, 2008).

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

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu kegiatan belajar yang berjalan dengan kondisi menyenangkan serta mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan memnacing minat peserta didik untuk telibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.[15]

Dengan metode yang sederhana ini, pendidik dapat mencipakan kondidi belajar yang asyik, gembira dan menyenangkan. Upaya memberikan motivasi sesuai dengan meteri yang diajarkan dan sesuai dengan pola fikir sisiwa, serta bukan lagi menggunakan perspektif pembelajaran dengan harga mati. Seorang guru bisa melakukannya dengan kerangka balik yaitu persepsi bahwa anak mempunyai persfektif yang sama dalam hal kesenangan.

Maka demikian, pendidik harus memberikan kepada mereka usaha-usaha kreatif sebagai strategi untuk menimbulkan efek senang, yang bertujuan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan tidak membuat murid bosan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa.[16]

---

[15] Zulvia Trinova, "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan", *Jurnal Al-Ta'lim*, (online) Volume 1 Nomor 3. (November:2012), diakses 28 November 2020.

[16] Herlina Oktavia, *Penggunaan Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN 1 Sumberrejo Kota Gajah Tahun Pelajaran 2016/2017*, Skripsi Pendididian Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Metro, 2017, hal.

2. Macam-Macam Pembelajaran *Fun Teaching*

Adapun macam-macam pembelajaran *Fun Teaching* adalah sebagai berikut: [17]

a. Game atau permainan

Bermain adalah hal yang paling disukai siswa. Bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembagan kehidupan sehari-hari seorang siswa.[18] 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, 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.

Menurut Henry (dalam Erlis Nurhayati) menyebutkan dampak positif penggunaan game yaitu game menyenangkan dan menghibur serta game yang memberikan latihan untuk memecahkan masalah dan logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih.[19]

Dengan demikian, guru juga selayaknya membimbing anak dalam mengekspresikan imajinasi serta fantasinya kedalam bentuk gambaran yang nyata dan tidak membuat siswa berfantasi tanpa arah yang jelas. Adapun konsep belajar dengan bermain diantaranya yaitu anak belajar melalui berbuat, anak belajar melalui panca indera, anak belajar melalui bahasa, dan anak belajar dengan bergerak.

---

[17] Rahayu Fitri AS, *Penerapan Metode Fun Teaching Pada Pembelajaran Tematik Online Di SD N 5 Metro Pusat*, (Skripsi:IAIN Metro, 2020), hal. 12-15.

[18] Ali Asrun, M. Yusuf Pulungan, dan Lis Yulianti Syafrida Siregar, "Pengaruh Kualifikasi Pendidik Dan Penerapan Belajar Sambil Bermain Terhadap Kreatifitas Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Se-Kota Padangsidimpuan", (Online) Volume 02 Nomor 2, *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman*, (Desember 2016), diakses 28 November 2020.

[19] Erlis Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19" Vol .& No.3, *Paedagogy*, (Juli 2020): hal. 147.

b. Bercerita

Bercerita mempunyai maksud yang mirip dengan dongeng. Dongeng menitiberatkan pada cerita kisah masa lalu yang sarat pesan moral dan mengandung makna hidup, di mana orang yang membawakan dongeng disebut pendongeng atau pencerita. Strategi becerita bersifat monolog. Dengan kreativitas, guru dapat mendesain langkah-langkah prosedur aktivitas strategi becerita. Misalnya, strategi bercerita pendidik bisa diselingi dengan pertanyaan kepada siswa dan siswa bisa menjawab pertanyaan.[20] Namun pada penelitian ini didesain prosedur aktivitas belajar di mana siswa sebagai *Storyteller* sebagai berikut:

1) Siswa tidak akan lupa sebuah materi apabila disampaikan dengan cara siswa tersebut diminta untuk bercerita.
2) Siswa cenderung untuk terus mengulang-ulang cerita tersebut kepada setiap orang yang ditemuinya.
3) Bagi storyteller pemula, kecemasan dapat berkurang jika siswa menyampaikan cerita ke kolompok kecil. Pada proses pembelajaran daring siswa akan bercerita didepan anggota keluarga yang mendokumentasikan tugas berceritanya.[21]

[20] Alamsyah Said Dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*, (Jakarta:Prenadamedia Group, 2015), hal. 55.

[21] Alamsyah Said Dan Andi Budimanjaya,,,hal 56

Tabel 2.1

Rubik Penilaian Strategi Bercerita

Kriteria	Bobot	Poin nilai		
		Baik Sekali	Baik	Cukup
Proses Berceita	35 %	Mampu menyampaikan cerita dengan mimik dan bahasa tubuh yang menarik	Menyampai kan cerita dengan mimic dan bahasa tubuh yang sedikit kurang menarik	Menyampai kan cerita dengan mimik dan bahasa tubuh yang tidak menarik
Kreativitas Bercerita	35%	Menggunakan 3 media dalam berceita da n ada unsur imajinasi	Menggunak an 2 media dalam bercerita namun belum ada unsur imajinasi	Tidak ada media yang digunakan, namun ada unsur imajinasi dalam bercerita.
Keberanian Berceita	30%	Mampu menyampaikan cerita dengan sangat percaya diri	Menyampaik an cerita dengan percaya diri	Menyampai kan cerita dengan tidak percaya diri

c. Bernyanyi

Menurut Madyawati (dalam Anggia Ayu Lestari dan Erik) bernyanyi adalah aktivitas yang amat disenangi anak-anak sebab saat bernyanyi siswa bebas mengekspresikan dirinya baik dengan kerasnya suara ataupun ketepatan kata-katanya. Seringya siswa bernyanyi secara tidak langsung mereka telah melatih vocal dan artikulasi anak. Bernyanyi juga dapat menambah perbendaharaan kata-kata pada ketika bernyanyi siswa dapat mendengar dan menghafal kosakata sehingga anak akan terangsang untuk mengungkapkan atau mengatakannya.[22]

[22] Anggia Ayu Lestari dan Erik, "Penggunaann Metode Bernyanyi Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris", (Online), http:/jurnal.ac.id/index.php/peliatapaud, diakses 27 November 2020.

Penilaian auntentik pada strategi bernyanyi menggunakan penilaian unjuk kerja, contoh rubik penilaian, apabila lagu yang berisi materi ajar dibuat oleh guru[23].

Tabel 2.2

Rubik Penilaian Strategi Bernyanyi

Kriteria	Poin nilai		
	Baik sekali	Baik	Cukup
Jumlah pertanyaan soal yang yang berhasil yang dijawab	Mampu menjawab pertanyaan yang berasal dari lagu dengan benar semua	Menjawab pertanyaan yang berasal dari lagu, namun hanya, sebagian besar saja yang benar	Menjawab pertanyaan yang berasal dari lagu, namun hanya sebagian kecil saja yang benar

d. Humor

Humor berasal dari bahasa inggris yang memiliki arti dari suatu istilah yang berarti cairan. Humor yaitu sesuatu yang bersifat menimbulkan atau menyebabkan pendengarnya merasa tegelitik perasaan lucunya, sehingga terdorong untuk tertawa.

Memanfaatkan sisipan humor dalam pembelajaran dapat membuat siswa secara emosional memacu mereka agar tertawa. Jika siswa tertawa, akan tercipta suasana menyenangkan yang pada gilirannya mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan juga bagi siswa. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan dapat meningkatkan pemahaman dan mempertinggi daya ingat sehingga akan memberi peluang kepada siswa untuk memfungsikan otak memori dan otak berpikir secara optimal.[24]

[23]Alamsyah Said Dan Andi Budimanjaya,,,hal 56,,,94-95

[24] Khanifatul, *PEMBELAJARAN INOVATIF Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif Dan Menyenangkan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hal 44- 62.

e. Tebak kata

Tebak kata yaitu menebak kata yang dimaksud dengan cara menyebutkan kata-kata tertentu sampai kata yang disebutkan tersebut benar. Permainan tebak kata merupakan permainan yang pernah dimainkan disalah satu stasiun televisi swasta yaitu pada acara *eat bulaga* Indonesia. Permainan ini menguji daya nalar siswa dalam menebak kata yang dimaksud dan peserta diberi waktu maka kecepatan dan ketepatan menebak kata menjadi perhatian siswa.[25]

f. Tebak gambar

Dengan menggunakan media tebak gambar dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial siswa. Media tebak gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan disetiap sekolah untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial siswa.[26]

---

[25] Dwi Handayani dan Rudiana Agustini, Pengembangan Permainan Tebak Kata Sebagai Media Pembelajaran Pada Maeri Kimi Unsur, *Unesa Journal of Chemical Educatoin*, (online), Volume 5 Nomor 2, (2016), diakses 29 November 2020.

[26] Yusnaili, Ikha Putri Rangkuti Dan Fauziah Nasution, "Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Di RA Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung", *Jurnal Raudhah*, (Online), Volume 8 Nomer 1, (Januari-Juni 2020), diakes 27 November 2020.

B. Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar

1. Hasil Belajar

Hasil belajar belajar berhubungan dengan penggapaian dalam mendapatkan kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang sudah direncanakan. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.

Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar murid dapat dibedakan menjadi 3 macam, yaitu:[27]

a. Faktor intenal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengarauhi hasil belajar. Faktor ini meliputi faktor fisiologis dan dan faktor psikologis.
b. Faktor eksternal siswa adalah faktor-faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor ini dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor lingkungan dan faktor lingkungan non-sosial.
c. Faktor pendekatan belajar adalah jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi pelajaran.

Benyamin S. Bloom dan kawan-kawan (dalam Erfita Ningsih) mengungkapkan bahwa taksonomi (pengelompokan) tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada 3 jenis domain yang melekat pada diri peserta didik, sebagai berikut:[28] Pertama ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental, segala upaya yang menyangkut kegiatan aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Bloom membagi tingkat kemampuan belajar yang termasuk aspek kognitif menjadi 6, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian atau evaluasi. Kedua ranah afektif adalah ranah yang

---

[27] Rasel Tas'adi, *Hakekat Dan Konsep Dasar Psikologi Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran Serta Faktor-Fakor Yang Mempengaruhinya.* IAIN Batusangkar.hal 108-109.

[28] Erfita Ningsih, *Pengaruh Metode Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X Madrasah Aliya Darel Hikma Pekan Baru*, (Skripsi:UIN Sultan Syarif Kasim, 2012), Hal 15-18.

berhubungan dengan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ranah efektif meliputi 5 jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakteistik dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ketiga ranah psikomotorik meupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak sesudah individu menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotorik merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif. Hal ini dapat setelah peserta didik menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang tekandung pada kedua ranah tesebut dalam kehidupan sehari-hari.[29]

Hasil belajar dipandang dari 2 sisi yaitu siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat pekembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut tewujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat teselesaikannya bahan pelajaran.

Kriteria keberhasilan proses mengajar tidak diukur dari sejauh mana siswa telah melakukan proses belajar. Kegiatan pembelajaran berpusat kepada siswa. Siswa tidak dianggap sebagai objek belajar yang dapat diatur dan dibatasi oleh kemauan guru, melainkan siswa ditempatkan sebagai subjek yang belajar sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan yang dimilikinya.

---

[29] Syeh Hawib Hamzah, Aspek Pengembangan Peserta Didik (Kognitif, Afektif, Psikomotorik), *Dinamika Ilmu*, (online), Volume 12 Nomor 1 (2012), Diakses Pada 28 November 2020.

2. Motivasi belajar

Secara etimologi kata motivasi berasal dari kata motiv yang berarti dorongan, kehendak, alasan atau kemauan. Maka motivasi, yaitu tenaga-tenaga yang membangkitkan dan mengarahkan kelakuan individu. Motivasi bukanlah tingkah laku, melainkan kondisi internal yang kompleks, dan tidak dapat diamati secara langsung, akan tetapi mempengaruhi tingkah laku.[30] Siswa melakukan kegiatan belajar disebabkan sebuah dorongan berupa kekuatan mental. Kekuatan mental ini bisa berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau pun cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi.[31]

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong individu untuk dapat melakukan sesuatu. Hal ini juga berlaku dalam kegiatan belajar, bahwa hasil belajar akan menjadi optimal bila adanya motivasi yang tepat dari orang yang ada di lingkungan tempat proses belajar itu berlangsung. Motivasi adalah motor penggerak dalam perbuatan, jika ada siswa yang kurang memiliki motivasi instrinsik, diperlukan dorongan dari luar yaitu motivasi ekstrinsik, agar anak didik termotivasi untuk belajar.[32] Sehubung dengan hal tersebut ada 3 fungsi motivasi yang dikemukakan Utoyo (dalam Husamah dkk), antara lain:[33]1. Mendorong manusia untuk berbuat, motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. 2.Menentukan arah perbuatan yakni kea rah tujuan yang akan dicapai. 3. Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan.

---

[30] Syarifan Nurjan, *Psikologi Belaja*r, (Ponorogo:CV Wade Group, 2015), hal.151.

[31]Husamah Dkk, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Malang:Universitas Muhamadiyah Malang, 2016), hal. 20.

[31]Husamah Dkk, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Malang:Universitas Muhamadiyah Malang, 2016), Hal. 21.

Motivasi juga memiliki peran atau fungsi dan keterkaitan dalam belajar karena motivasi akan menentukan idenitas usaha belajar yang dilakukan siswa. Menurut Siti Suprihatin motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan itu baik yang bersumber dalam diri (motivasi intrinsik) maupun dari luar (motivasi ekstrinsik).[34] Sedangkan menurut Noehi Nasution (dalam Syaiful Bahri Djamarah)[35] motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Penemuan-penemuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika motivasi untuk belajar bertambah.

Berdasarkan 2 pendapat tersebut dapat ditarik sebebuah kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau kekuatan dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan serta arah belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki siswa. Sehubungan dengan itu, motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa.

Stipek dan Hunter (dalam Husamah dkk), mengajukan cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu:

a. Menjadikan tugas menantang
b. Mengurangi penekanan belajar pada tes penilaian
c. Memberi bantuan tetapi tidak over aktif
d. Mengubah motivasi ekstrinsik menjadi intrisik
e. Memberi hadiah
f. Menaruh harapan tinggi pada semua siswa
g. Memberitahukan hasil belajar

---

[34] Siti Suprihatin, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, (Online), Volume 3 Nomor 1, (2015) , diakses 28 November 2020.

[35] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), hal. 200.

h. Mempromosikan keberhasilan untuk semua anggota kelas
i. Meningkatkan pesepsi siswa sebagai control
j. Mengubah struktur tujuan penghargaan kelas. [36]

Proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila siswa memiliki motivasi belajar yang baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi adalah sebagai berikut[37]: tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukan minat, lebih senang berkerja mandiri, dapat mempertahankan pendapatnya dan senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

C. Pembelajaran Tematik Online

1. Pengertian Pembelajaran Online

Pembelajaran secara daring adalah cara baru pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan perangkat elektronik khususnya internet dalam penyampaian belajar. Pembelajaran daring/online, sepenuhnya bergantung pada akses jaringan internet. Pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvesional yang dituangkan pada format digital melalui internet. Pembelajaran daring, dianggap menjadi satu-satunya media penyampai materi antara guru dan siswa, dalam masa darurat pandemic.

Pembelajaran jarak jauh bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan melalaui pemanfaatan Teknologi Informasi dengan menggunakan perangkat computer atau *gadget* yang saling tehubung antara siswa dan guru. Melalui pemanfaatan teknologi tersebut pembelajaran bisa tetap dilaksanakan dengan baik.[38]

---

[36]Husamah Dkk, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Malang:Universitas Muhamadiyah Malang, 2016), Hal. 24-25.

[37] Amma Emda, *Keudukan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran* , (Jurnal Lantanida Volume 5 No 2)

[38]Ni Komang Suni Astini, "Pemanfaatan Tekonologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada masa Padameic covid-19", *Jurnal Lampuhyang*, (Online), Volume 11 Nomor 2 (2020), diakse 27 November 2020.

Bagi pendidik sekolah dasar yang terbiasa melakukan pembelajaran secara tatap muka, keadaan ini menimbulkan ketidaksiapan persiapan pembelajaran. Perubahan yang terjadi secara cepat dan mendadak sebaai akibat penyebaran Covid-19 membuat semua orang dipaksa untuk *melek* teknologi. Lewat teknologi inilah satu-satunya jembatan yang dapat menghubungkan guru dan siswa dalam pembelajaran tanpa harus tatap muka. Pada kegiatan pembelajaran tatap muka, media pembelajaran dapat berupa orang, benda-benda disekitar, lingkungan dan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai perantara menyampaikan materi pelajaran. Hal tersebut akan menjadi berbeda ketika pembelajaran dilaksanakan secra daring. Semua media atau alat yang dapat guru hadirkan secara nyata, beubah menjadi media visual karena kertebatasan jarak.

Pembelajran daring dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa jenis sumber belajar seperti dokumen, gambar, video, audio dalam pembelajaran. Materi belajar tersebut dapat dimanfaatkan siswa dengan melihat atau membaca. Sumber belajar seperti inilah yang menjadi modal utama dalam mengembangkan pembelajaran daring. Karena, jika guru mengemas dan sesuai dengan karakteistik siswa, maka tujuan pembelajaran dapat tecapai meskipun dalam kegiatan daring.[39]

[39] Henry Aditia Rigianti, *Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Banjarnegara*, (Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia,;2020), Hal. 298.

2. Pemanfaat Media Sosial Dalam *E-Learning*

Pemanfaatan *E-Learning* dapat dipratikkan sebagai salah satu media dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara online menggunakan web atau sosial media. Tujuan yang utama dalam penggunaan teknologi ini adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas pembelajaran. Pmanfaatan media sosial merupakan sebagai sarana dalam membuat ruang diskusi untuk pembelajaran online.

Media sosial merupakan media online, yang penggunanya dapat dengan mudah untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan yang meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual.

Media sosial juga dapat digunakan sebagai tempat dalam melaksanakan pembelajaran online seperti *WhatsApp*, Telegram, google classroom, dan lain sebagainya. Salah satunya pemanfaatan aplikasi WhatsApp sebagai sarana diskusi pembelajaran dengan membuat groupchat WhatsApp. Penggunaan media internet dalam menyelenggarakan pembelajaran digital memiliki beberapa manfaat, antara lain:

a. Belajar melalui intenet adalah siswa bisa belajar dari mana saja.
b. Waktu lebih singkat dan efisien dengan menggunakan web, semua hal tersebut dapat dikurangi dalam waku yang singkat. Hanya dengan melakukan upload ke internet, semua orang darimana saja dan kapan saja dapat mengakses atau membeca materi pembelajaran tersebut.
c. Menjangkau berbagai tempat.
d. Buku/modul pembelajaran buka satu-satunya materi pembelajaran seperti hanya dalam pembelajaran konvesional.

Penggunaan internet/intranet sebagai media untuk pembelajaran, telah mengarah ke dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komonikasi dalam bidang pendidikan yang sudah mulai telihat dengan bermunculnyanya situs-situs learning portal. Tekonologi merupakan alat yang dapat membantu manusia, sehingga dalam pemanfaatannya harus

disikapi dengan bijaksana dan akan diperoleh manfaat yang sangat berguna.[40]

3. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu relevan dan penuh makna bagi siswa, baik aktivitas formal maupun informal, meliputi pembelajaran *inquiry* secara aktif hingga penyerapan pengetahuan dan fakta secara pasif, dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk membantunya mengerti dan memahami dunia kehidupannya. Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang oleh guru yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman siswa dan menjadikan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Kaitan konseptual yang dipelajari dengan isi bidang studi lain yang relevan akan membentuk skemata, sehingga akan diperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan.[41]

Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Guru harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran.[42]

Menurut Sri Anita (dalam Rizki Ananda dan Fadhilaturrahmi) pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa dengan melibatkan beberapa mata pelajaran. Prioritas pembelajaran tematik adalah terciptanya pembelajaran bersahabat, menyenangkan dan bermakna.

---

[40] Munir, *Pembelajaran Digital*, (Bandung:Alfabeta Cv, 2017), hal. 52.

[41] Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktik*, (Jakarta:Kencana, 2014), hal. 45.

[42] Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integrative Di Sekolah Dasar", Vol 2 No 1, (Juni:2015), hal. 35.

Karakteristik pembelajaran tematik adalah pada siswa, fleksibel tidak ada pemisahan mata pelajaran dan dapat mengembangkan bakat sesuai minat siswa, menumbuhkembangkan kreativitas siswa, kemampuan sosial.[43]

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan indicator dari kurikulum/Standar Isi (Si) dari beberapa mapel menjadi satu kesatuan dikemas dalam satu tema. Dengan adanya kaitan tersebut maka peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Bermakna artinya memberikan arti bahwa pembelajaran tematik peserta didik akan memahami konsep-konsep yang saling terkait dari beberapa mapel yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia peserta didik.

Jadi bisa disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pemebelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang dikaitkan dengan beberapa mata pelajaran tetentu. Contohnya antara satu bidang studi dengan bidang studi lainnya menggunakan berbagai pengalaman belajar sehingga menjadikan pembelajaran menjadi semakin bermakna.

[43] Rizki Ananda dan Fadhilaturrahmi, “Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di SD”, *Jurnal Basicedu*, (online) Volume 2 Nomor 2, (Oktober:2018): hal. 13.

4. Landasan Pembelajaran Tematik

a. Landasan filosofis

Secara filosofis kemunculan pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh 3 aliran filsafat sebaai berikut:

1) Aliran progresivisme beranggapan bahwa pembelajaran pada umunya perlu sekalii ditekankan pada:
   a) Pembentukkan kreatifitas
   b) Pemberian sejumlah kegiatan
   c) kondisi yang alamiah (*natural*)
   d) Memperhatikan pengalaman murid

   Aliran ini berpendapat yaitu dalam proses belajar, murid sering dihadapkan pada persoal-persoalan yang harus mendapatkan pemecahan atau bersifat "*Problem Solving*".

2) Aliran kontruktivisme

   Melihat pengalaman langsung siswa (*Directexperiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Baik kontrutivisme, pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada siswa, tetapi harus diinteprestasikan sendiri oleh masing-masing siswa. Siswa harus mengkontruksi pengetahuan sendiri. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Pengetahuan tidak lepas dari subyek yang sedang belajar, pengetahuan lebih dianggap sebagai proses pembentukkan (kontruksi) yang terus menerus, teus berkembang dan berubah.

3) Aliran humanisme melihat siswa dari segi:
   a) Keunikan
   b) Potensinya
   c) Motivasi yang dimilikinya

   Implikasi dari hal tersebut dalam kegiatan pembelajaran yaitu: layanan pembelajaran selain bersifat klasikal, juga bersifat individual. Pengakuan adanya siswa yang lambat (*slow leaener*)

dan siswa yang cepat. Dan penyikapan yang unik terhadap siswa baik yang menyangkut faktor individu maupun yang menyangkut faktor lingkungan sosial.

b. Landasan psikologis

Landasan psikologis pada pembelajaran yang utama berhubungan dengan psikologi perkembangan murid serta psikologi belajar. Psikologi perkembangan dibutuhkan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada murid agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.[44] Pandangan-pandangan psikologis yang melandasi pembelajaran tematik dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Pada dasarnya masing-masing siswa membangun realitas sendiri.
2) Pikiran seseorang pada dasarnya mempunyai kemampuan untuk mencari pola dan hubungan antara gagasan-gagasan yang ada.
3) Pada dasarnya seorang siswa adalah seorang individu dengan berbagai kemampuan yang dimilikinya dan mempunyai kesempatan untuk berkembang.
4) Keseluruhan perkembangan anak adalah tematik dan anak melihat sekitar dirinya dan sekitarnya secara *holistic*.

c. Landasan praktis

Landasan praktis diperlukan karena pada dasarnya guru harus melaksanakan pembelajaran tematik secara aplikatif dalam kelas. Sehubung dengan hal ini maka dalam pelaksanaannya pembelajaran tematik juga dilandasi landasan praktis sebagai berikut:

1) Perkembangan ilmu pengetahuan begitu cepat sehingga terlalu banyak informasi yang dimuat dalam kurikulum.
2) Hamper semua pelajaran di sekolah diberikan secara terpisah satu sama lain, padahal seharusnya saling terkait.

Retno Widyaningrum," Model Pembelajaran Tematik di MI/SD", *Cendekia*, (online), Volume 10 Nomor 1, (2012), diakses 27 November 2020.

3) Permasalahan yang muncul dalam pembeljaran sekarang ini cenderung lebih bersifat lintas mata pelajaran (interdispliner) sehingga diperlukan usaha kolaboratif antara berbagai mata pelajaran untuk memecahkan masalahnya.
4) Kesenjangan yang terjadi antara teori dan praktik dapat dipersempit dengan pembeljaran yang dirancang secara tematik sehingga siswa akan mampu berpikir teoritis dan pada saat yang sama mampu berpikir prkatis.[45]

5. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki banyak karakteristik. Berbagai karakteristik tersebut kalau dikerucutkan menjadi 18 macam yaitu :

a. Adanya efisiensi

Efesiensi yaitu berkaitan dengan penggunaan waktu, metode, sumber belajar dalam upaya memberi pengalaman belajar yang *rill* kepada setiap murid untuk mencapai ketuntasan kompetensi secara efektif. Murid diajak menemukan permasalahan nyata di lingkungan dan bagaimana menggunakannya dalam pemebelajaran di kelas atau di luar kelas.

b. Kontekstual

Esensi kurikulum 2013 salah satunya adalah pembelajaran kontekstual dan pendidikan karakter. Menurut Mulyasa (dalam Suci Perwitasari, Wahjoedi, dan Sa'dun Akbar) pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks dunia nyata yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran kontekstual, guru berusaha memberikan sesuatu yang nyata sesuai dengan lingkungan sekitar anak sehingga pengetahuan yang diperoleh anak dengan proses belajar

[45] Wahyu Iskandar Dkk, *Konsep Pembelajaran Tematik*, (Yogyakarta:K-Media, 2019), hal 2-6.

mengajar di kelas merupakan pengetahuan yang dibangun dan dimiliki sendiri.[46]

c. *Student centered* (bepusat pada siswa)

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa, hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subyek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator.[47]

d. Memberikan pengalam langsung (Auntentik)

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.[48]

e. Pemisahan mata pelajaran yang kabur

Ketidakjelasan pemisahan anatarmata pelajaran ini bukan berarti menghilangkan esensi mata pelajaran dan menggaburkan tujuan pembelajaran. Pembelajaran tematik menuntut guru agar memfokuskan pembelajaran kepada pembahasan mengenai tema-tema yang dianggap paling dekat dan berkaitan dengan kehidupan para siswa. Artinya, tema dari satu mata pelajaran buka sekedar terintegrasi dengan mata pelajaran yang lain.

f. Holistis

Suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tepadu diamati da dikaji dari beberapa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang yang berkotak-kotak.[49] Dalam

---

[46] Suci Perwitasari, Wahjoedi, dan Sa'dun Akbar, "Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual Untuk Siswa Sekolah Dasar*", Jurnal Pendidikan Humanio*, (online) Volume 3 (2018) diakses pada 27 November 2020.

[47]Nurhikmah Pohan, "*Tematik dan Saintifik Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*:*Proceeding Of The 4th Annual Coference On Islamic Early Childhood Education* (Yogyakarta:University Sunan Kalijaga, 2019), hal. 409.

[48]Ibadullah Malawi dan Ani Kadarwati, *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi*), (Jawa Timur:CV. AE MEDIKA GRAFIKA, hal. 6.

[49]Triano Ibnu Badar Al-Tabany, Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurkulum 2013, (Jakarta:Prenamedia, 2011), hal. 165.

pembelajaran berbasis kurikulum tematik, guru harus menyajikan konsep-konsep dari berbagai materi pelajaran. Tujuannya adalah agar pemahaman para siswa terhadap materi pelajaran tidak parsia (sepotong-potong). Dengan demikian siswa mampu memahami semua materi pelajaran dan konsep yang diajarkan secara utuh.

g. Fleksibel

Guru dalam pembelajan tematik tidak boleh kaku ketika mengadakan kegiatan belajar dan mengajar. Proses belajar harus luwes. Pembelajaran tematik bersifat luwes fleksibel di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan murid dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan murid berada.[50]

h. Hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan siswa

Artinya, yang didapat siswa dari kegiatan belajar adalah sesuatu yang memang sangat berguna bagi mereka, sangat dibutuhkan ,sangat digemari, serta memengaruhi perkembangan intelektual dan kehidupan mereka.

i. Kegiatan belajarnya sangat relevan dengan kebutuhan Siswa SD/MI

Murid diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.[51]

Dalam pembelajaran tematik, kemmapuan pemahaman konseptual siswa terhadap realistis dapat ditingkatkan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasya. Karena anak-anak membentuk konsep melalui pengalaman langsung. Disadari atau tidak disadari, setiap anak selalu memanipulasi objek dan berinteraksi dengan orang lain. Hal tersebut sangat relevan dengan karakteristik tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa pada sekolah dasar atau madrasah

---

[50]Ibadullah Malawi dan Ani Kadarwati, *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi*), (Jawa Timur:CV. AE MEDIKA GRAFIKA, h. 8.

[51] Mohamad Muklis, “Pembelajaran Tematik”, *Fenomena*, (online) Volume. IV Nomor 1 (2012), diakes pada 27 November 2020.

ibtidaiyah yang memiliki kecendurangan utama yaitu: konkret, integrative, dan hierakis.

j. Kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan siswa

Pendekatan pembelajaran tematik bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memerhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari pelajaran lainnya.

k. Kegiatan belajar akan lebih bermakna

Pengkajian suatu fenomena dari beberapa macam aspek dalam model pembelajaran tematik memungkinkan tebentuknya semacam jalinan antara konsep-konsep yang berhubungan yang disebut skemata pada diri siswa. Hal ini akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari. Selanjutnya, hal ini akan mengakibatkan pembelajaran yang fungsional. Siswa mampu menerapkan perolehan belajarnya untuk memecahkan masalah yang muncul di kehidupannya.

Pembelajaran bermakna adalah pembelajaran yang menyenangkan yang akan memiliki keunggulan dalam meraup segenap informasi secara utuh sehingga konsekuensi akhir meningkatkan kemampuan siswa.[52]

l. Mengembangkan keterampilan berpikir (Metakognisil) siswa

Maksud mengembangkan keteampilan berpikir di sini adalah mengembagkan kemampuan metakognisi siswa. Penekanan kemampuan metakognisi dalam kurikulum tematik ialah dalam rangka mendorong para siswa agar bisa mengembangkan kemampuannya secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

---

[52] Donas Ahmad Najib dan Elhefni, "Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (*Meaning Learning*) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Tehadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Di MI Aliyah IV Palembang", *Jurnal Ilmiah PGMI*, Vol. 2 No.1 (2016), diakes pada 27 November 2020.

m. Menyajikan kegiatan belajar pragmatis yang sesuai dengan permasalahan

Keterkaitan antara pengetahuan yang disajikan guru dengan realitas kehidupan siswa itulah yang dimaksud dengan kegiatan pembelajaran pragmatis yang sesuai dengan permasalahan. Dengan begitu, siswa dapat memperoleh pengetahuan yang fungsional untuk memecahkan berbagai problem dalam kehidupannya yang pada gilirannya dapat memampukan mereka hidup mandiri.

n. Mengembangkan keterampilan sosial siswa

Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antar siswa. Tema-tema yang erat hubungannya dengan pola kehidupan sosial, sangat membantu siswa agar mampu beradaptasi dan berganti peran dalam melakukan pekerjaan yang berbeda.

o. Aktif

Pembelajaran tematik (terpadu) menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minta, dan kemampuan siswa sehingga mereka termotivasi untuk teus menerus belajar.

p. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar

Konsep belajar sambil bermain sebagai salah satu karakteristik kurikulum tematik sebenarnya adalah untuk menunjang perkembangan inteligensi para siswa secara cepat dan tepat.

q. Mengembangkan komonikasi siswa

Komonikasi menjadi penting dalam pembelajaran tematik mengingat pembelajaran ini menekankan adanya kemampuan interaksi antara satu individu dan individu yang lain. Kemmapuan interaksi ini bahkan sebagai indicator keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sekaligus sebagai karakteristik pembelajaran tematik.

r. Lebih menekankan proses ketimbang hasil

Maksudnya, ketika guru mengadakan kegiatan belajar mengajar ia harus benar-benar mendorong para siswa agar terlibat langsung dan aktif secara penuh dalam seluruh rangkaian pembelajaran, serta berupaya mendapatkan pemahaman siswa, serta berupaya mendapatkan pemahaman secara madiri (dengan bantuan guru sebagai fasilitator) dari materi pelajaran yang dipelajari. [53]

[53] Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoriis Dan Praktis*, (Jakarta:Kencana, 2014), hal. 99-109.

D. Kajian Penelitian Terdahulu

Bagian ini memuat uraian secara sistematis mengenai hasil penelitian terdahulu tentang persoalan yang akan dikaji. Peneliti mengemukakan dan menunjukkan dengan tegas bahwa masalah yang akan dibahas belum pernah diteliti atau berbeda dengan peneliti sebelumnya. Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

Pertama oleh Herlina Oktavia Jurusan Pedidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Trabiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri 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*." Penerapan metode *Fun Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

a. Persamaan

Dari penelitian Herlina Oktavia Jurusan Pedidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Trabiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri 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*" terdapat persamaan bahwa penelitian sama-sama membahas mengenai penggunaan metode Fun Teaching dan hasil belajar.

b. Perbedaan

Dari penelitian Herlina Oktavia Jurusann Pedidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Trabiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri 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*" tedapat perbedaan yaitu penelitian Herlina Oktavia meneliti mata pelajaran IPS sedangkan peneliti meneliti mata pelajaran Tematik.[54]

---

[54] Herlina Oktavia, *Penggunaan Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN 1 Sumberrejo Kota Gajah Tahun*

Kedua oleh Muhaemin Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri judul "*Pengaruh Penggunaan Metode Fun Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika*".

a. Persamaan

Dari penelitian Muhaemin Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri judul "*Pengaruh Penggunaan Metode Fun Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika*" terdapat persamaan bahwa peneliti sama-sama membahas mengenai metode *Fun Teaching* dan hasil belajar.

b. Perbedaan

Dari penelitian Muhaemin Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri judul "*Pengaruh Penggunaan Metode Fun Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika*" terdapat perbedaan yaitu peneliti meneliti pembelajaran tematik. [55]

Ketiga oleh Lena Cendrawati Universitas Negeri Semarang judul "*Efektivitas Pembelajaran Saintifik Berbasis Pemecahan Masalah Dan Hots Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD*".

a. Persamaan

Dari penelitian oleh Lena Cendrawati Universitas Negeri Semarang judul "*Efektivitas Pembelajaran Saintifik Berbasis Pemecahan Masalah Dan Hots Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD* " terdapat persamaan yaitu sama-sama meneliti tentang Motivasi dan Hasil Belajar.

b. Perbedaan

Pelajaran 2016/2017, Skripsi Pendididian Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Metro.

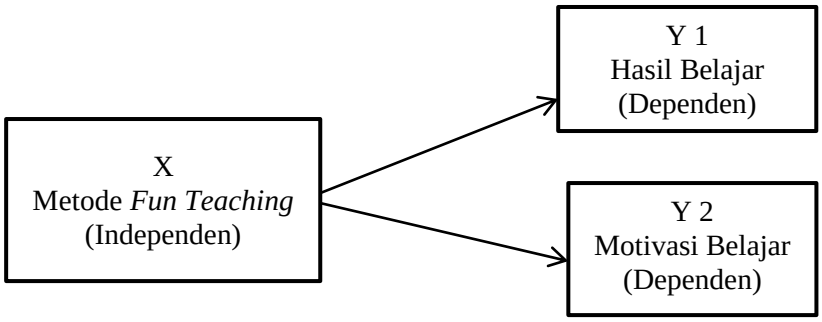
[55] Muhaemin, *Pengaruh Penggunaan Metode Fun Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika, (*Skripsi:Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, 2011).

Dari penelitian Lena Cendrawati Universitas Negeri Semarang judul ”*Efektivitas Pembelajaran Saintifik Berbasis Pemecahan Masalah Dan Hots Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD* ” terdapat perbedaan yaitu Penelitian yang terdahulu meneliti tentang Efektivitas Pembelajaran Saintifik Berbasis Pemecahan Masalah Dan Hots Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar sedangkan penelitian yang sekarang pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi.[56]

[56] Lena Cendrawati, *Efektivitas Pembelajaran Saintifik Berbasis Pemecahan Masalah dan Hots Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD,* (Tesis: Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, 2019).

E. Kerangka Berpikir

Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian diperlukan kerangka berpikir, maka kerangka berpikir ini adalah:



Gambar 2. 1

Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan gambar bagan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut: yaitu pengaruh penggunaan metode *Fun Teaching* terhadap hasil belajar siswa dan pembelajaran tematik online dengan metode *Fun Teaching* tehadap motivasi belajar siswa. Dimana pengaruh tersebut akan terlihat dari hasil pemberian *treatment* atau perlakuan pembelajaran dengan metode *Fun Teaching* kepada sejumlah siswa yang menjadi sampel penelitian.

F. Hipotesis

Berdasarkan teori pembelajaran dan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada kajian teori penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyusun hipotesis tindakan sebagai berikut:

Ha_1: Terdapat pengaruh penerapan metode *Fun Teaching* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik online di SD Negeri 66 Kota Bengkulu

Ho_1: Tidak terdapat pengaruh penerapan metode *Fun Teaching* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik online di SD Negeri 66 Kota Bengkulu

Ha_2: Terdapat pengaruh penerapan metode *Fun Teaching* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik online di SD Negeri 66 Kota Bengkulu

$Ho_{2:}$ Tidak terdapat pengaruh penerapan metode *Fun Teaching* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik online di SD Negeri 66 Kota Bengkulu

Ha_3: Terdapat pengaruh antara metode *Fun Teaching* terhadap hasil belajar dan motivasi secara bersama-sama

Ho_3: Tidak tedapat pengaruh antara metode *Fun Teaching* terhadap hasil belajar dan motivasi secara bersama-sama

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiono bahwa metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan[57]. Tujuan dari penelitian eksperimen ini untuk menguji satu variabel atau lebih terhadap variabel lain. variabel yang dapat dikontrol atau dimanipulasi oleh peneliti yaitu variabel bebas (*Independent Variable*), sedangkan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas disebut dengan variabel terikat (*Dependent Variable*).

Rancangan penelitian eksperimen dalam penelitian ini adalah *Non Equivalent Post Test Only Control Group Design*. Dalam design ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok Kontrol. Langkah-langkah tersebut dapat diilustrasikan sebagai berikut.

Tabel 3.1

Rancangan Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post-Test
E	X	O_1
K	-	O_2

[57] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitaif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hal. 2.

Keterangan :

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

X : Perlakuan

O_1: Pemberian Post Test Kelas Eksperimen

O_2: Pemberian Post Test Kelas 39

Perlakuan (X) yang dimaksud pada penelitian ini adalah adalah pemberian *treatment* pembelajaran metode *Fun Teaching* pada kelompok eksperimen. Sedangkan kelas Kontrol diberi perlakuan biasa. Memberikan *Pos-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen dari materi yang sudah dipelajari.

Dalam penelitian yang sesungguhnya, pengaruh *treatment* dianalisis dengan uji beda, pakai *statistic* t-test misalnya, kalau terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan.[58]

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

   Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan untuk pengambilan data selama penelitian berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

2. Waktu penelitian

   Waktu penelitian adalah jangka waktu yang dibutuhkan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan. Penelitian ini dilaksanakan pada 8 Januari sampai dengan 19 Februari 2021.

[58] *Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* (Bandung:Alfabeta, 2019), Cetakan Ke-26, Hal 76.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tetentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.[59] Adapun yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

Tabel 3.2

Populasi siswa kelas IV SD Negeri 66 Kota Bengkulu

NO	Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	IV A	16	13	29
2.	IV B	17	12	29
Jumlah		33	25	58

Sumber: Arsip SD Negeri 66 Kota Bengkulu Tahun 2020/2021

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.[60] Sampel penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu dua kelas yang berbeda. Teknik pengambilan sampel penelitian ini dengan teknik *Porposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Asumsinya adalah populasi mempunyai karakteristik yang sama (homogen). Bedasarakan teknik pengambilan sampel yang digunakan, peneliti mengambil dua kelas sebagai sampelnya. Dua kelas yaitu Kelas IV A sebagai kelas kontrol sedangkan kelas IV B sebagai kelas eksperimen.

[59]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta Cv, 2014), Hal. 119.

[60] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta Cv, 2014) hal 120.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

   Observasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti pengamatan atau peninjauan secara cermat.[61] Observasi adalah penelitian atau pengamatan sistematis, dan terencana yang diniati untuk memperoleh data yang dikontrol validitas dan reliabilitas. Tujuan observasi ini yaitu untuk mencari sumber-sumbar data seperti sarana dan prasarana sekolah, jumlah, murid, keadaan sekolah dari zaman-kezaman dan lain-lain.

2. Teknik kuesioner (Angket)

   Angket adalah alat untuk mengumpulkan data berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada rensponden untuk dijawab secara tertulis.[62] Prosedur angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung. Angket langsung yaitu angket yang dikirimkan kepada dan dijawab oleh rensponden. Sedangkan penyusun itemnya, angket yang digunakan menggunakan angket tipe pilihan, yaitu angket yang harus dijawab oleh rensponden dengan cara tinggal memilih salah satu jawaban yang sudah tersedia.

3. Tes

   Tes dapat berupa serentetan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian[63]. Test yang diberikan dalam dua kelompok subyek yang diberikan perlakuan berbeda. Kedua kelompok itu ditetapkan tanpa acak (misalnya diambil kelas yang telah terbentuk) namun diasumsikan memiliki kemampuan yang setara dalam semua aspek yang relevan, yang berbeda hanyalah didalam

---

[61] Djama'an Satori & Aan Komairah, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (2017)..., hal. 104

[62] Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D, (Bandung:Alfabeta, 2015), hal. 142.

[63] Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta:Literasi Media Publishing, 2015),Hal. 78.

pemberian perlakuan. Pada kelas eksperimen dan kontrol diberikan *post test* bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah melalui kegiatan belajar mengajar.

Tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penugasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran, pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik online. Sumber data yang diperoleh diambil dari setiap siswa yang menjadi sampel dan diminta untuk menjawab soal-soal yang akan diberikan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya.[64] dokumentasi bisa bebentuk tulisan, gambar yang didapat dari tempat penelitian. Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk melengkapi data laporan yang dapat diperoleh melalui dokumen-dokumen dan arsip administrasi yang terdapat di SD Negeri 66 Kota Bengkulu. Dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini berupa foto-foto, nama siswa dan hasil belajar *posttest* kelas eksperimen dan kelas control SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

[64] Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta:Literasi Media Publishing, 2015), hal. 77.

E. Instrument Pengumpulan Data

1. Lembar pengamatan

Instrument observasi yang berupa pedoman pengamatan, biasa digunakan dalam observasi sistematis dimana si pelaku observasi bekerja sesuai dengan pedoman yang telah dibuat. Pedoman tesebut berisi daftar jenis kegiatan yang kemungkinan terjadi atau kegiatan yang akan diamati. Sebagai contoh, observasi yang dilakukan di sebuah sekolah, objek yang akan diamati ditulis dalam pedoman tersebut secara berurutan dalam sebuah kolom yang di *Tally*, isi daftarnya adalah berbagai peristiwa yang mungkin terjadi disekolah tersebut.[65]

Lembar observasi dalam penelitian ini disusun dalam bentuk format khusus dengan aspek-aspek yang dikembangkan dari indikator penerapan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran Tematik Online. Penilaiannya menggunakan rating *scale* dengan 4 skala (1-2-3-4). Dalam penelitian ini peneliti hanya memberikan tanda checklist pada kolom penilaian.

2. Pedoman Kuesioner (Angket)

Instrument angket digunakan peneliti untuk mendapat data mengenai motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Angket yang akan diberikan dalam penelitian ini sebanyak 25 pertanyaan. Instrument yang digunakan memakai jawaban skala. yaitu mengikuti bentuk dari skala *likert*. Skala *likert* merupakan salah satu teknik pengukuran sikap yang paling sering digunakan dalam riset pemasaran. Skala *likert* yang di pakai pada penelitian ini yaitu adalah *checklist* dengan pilihan SS, S, TS, STS. Adapun kisi-kisi angket (kuesioner) disajikan dalam tabel berikut.

---

[65] Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta:Literasi Media Publishing, 2015), hal. 81-82.

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No Item
Motivasi Belajar	1. Menjadikan tugas menantang	• Adanya keinginan untuk menyelesaikan latihan yang guru berikan • Selalu mengerjakan latihan yang guru berikan secara sendirian • Tidak pernah berhenti sebelum selesai mengejakan tugas	1, 2, 3, 4
	2. Mengurangi penekanan belajar pada tes penilaian	• Adanya variasi dalam pemberian tugas • Pemberian tugas dari guru • Batasan waktu pengerjaan tugas dari guru	5, 6, 7, 8, 9
	3. Memberi bantuan tetapi tidak over aktif	• Guru memberikan perhatian kepada siswa • Siswa bertanya kepada guru	15, 16
	4. Menaruh harapan tinggi pada semua siswa	• Guru membeikan motivasi belajar pada siswa	10, 14
	5. Memberi hadiah	• Pemberian apresiasi dari guru dan teman • Guru memberikan reward • Manfaat pemberian reward	11, 12, 13
	6. Memberitahukan hasil belajar	• Menilai tugas siswa • Perhatian orang tua atas hasil belajar siswa	17, 18,19, 20, 21
	7. Meningkatkan presepsi siswa sebagai kontrol	• Pemberian bantuan belajar dari teman • Penggunaan metode pembelajaran • Guru membentuk kelompok belajar	22, 23, 24, 25

Sumber : Husamah Dkk. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang:Umm Press.

3. Pedoman Tes

Tes dapat berupa serentetan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan. Bentuk instrument ini dapat digunakan untuk mengevaluasi kemampuan hasil belajar siswa di sekolah dasar, tentu dengan memperhatikan aspek-aspek mendasar seperti kemampuan dalam pengetahuan, sikap serta keterampilan yang dimiliki baik setelah menyelesaikan salah atau materi tertentu atau seluruh materi yang telah disampaikan.[66] Instrument yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar Tematik siswa yang beupa tes pencapaian (*achievement test*) terdiri dari tes objektif berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal.

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Instrument Test

Kisi-Kisi Instrument Test Pembelajaran Tematik

Variabel	**Kompetisi Dasar**	**Indikator Butir Soal**	**Nomor Item**
Hasil Belajar	**Muatan Bahasa Indonesia** 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	3.6.3 menjelaskan cara membuat puisi dengan benar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

[66] Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta:Literasi Media Publishing, 2015), hal. 78

	Muatan IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.2 Menjelaskan dan mengidentifikasi manfaat sumber daya alam yang ada disekitar dengan tepat	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

4. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu Variabel bebas (X) Variabel terikat (Y).

a. Variabel Bebas (X) Adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).[67] terhadap suatu gejala. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu metode *Fun Teaching*. Variabel X yaitu metode *Fun Teaching* yang diterapkan pada siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen di SD Negeri 66 Kota Bengkulu tahun ajaran 2020/2021.

b. Variabel Terikat (Y) Adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.[68] Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu hasil belajar dan motivasi belajar. Y_1 merupakan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri 66 kota Bengkulu tahun ajaran 2020/2021 yang diperoleh melalui hasil *Post Test*. Sedangkan Y_2 merupakan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 66 Kota Bengkulu tahun ajaran 2020/2021 yang diperoleh melalui pemberian angket kepada siswa.

[67] Sugiono, *Statistik Nonparametris*, (Bandung:Alfabeta CV, 2015), Hal 41.
[68] Sugiono, *Statistik Nonparametris*,,2025, hal. 41.

5. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas data dikatakan valid, jika pertanyaan pada kuesioner dan soal test mampu mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner dan soal test tersebut. Butir-butir pertanyaan yang ada dalam kuesioner dan soal test diuji terhadap faktor terkait. Uji validitas dimaksud untuk mengetahui seberapa cermat suatu test atau pengujian yang akan dilakukan untuk melihat fungsi ukurannya. Suatu instrument pengukur dikatakan valid apabila instrument tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur atau dapat memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan peneliti.

Pengujian validitas dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli yaitu, 2 validator. Satu validator merupakan Dosen IAIN Bengkulu dan satu validator lagi merupakan guru di SDN 24 Kota Bengkulu. Adapun kriteria dalam tes hasil belajar yang perlu di telaah adalah sebagai berikut:

1) Kesesuaian soal dengan tujuan penelitian.
2) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.
3) Kejelasan maksud dari soal.
4) Kemungkinan soal dapat terselesaikan.
5) Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah bahasa Indonesia.
6) Kalimat soal tidak mengandung arti ganda.

Validitas ini dicari dengan menggunakan *SPSS* 16 dengan Uji *Reliability*. Dan dengan rumus korelasi product momen dengan kaidah keputusan jika nilai *Corrected Item-Total Correlation* > angka r table, maka validaitas terpenuhi.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan kemantapan/ konsistensi hasil pengukuran yang dikatakan mantap atau konsisten, apabila digunakan untuk mengukur berulang kali, alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama dan dalam kondisi yang sama.[69] Reliabilitas instrument adalah hasil pengukuran yang dapat dipercaya. Reliabilitas instrument perlu dilakukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Untuk mencapai hal itu, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan metode Alpha Croncbanch's diukur berdasarkan skala Cronbach's Alpha 0 sampai 1. Dengan ketentuan sebagai berikut :

Nilai Cronbach Alpha

1) Jika nilai *alphacronbach* 0,00-0,20, berarti kurang reliabel.
2) Jika nilai *alphacronbach* 0,21-0,40, berarti agak reliable.
3) Jika nilai *alphacronbach* 0,41-0,60, berarti cukup reliable.
4) Jika nilai *alphacronbach* 0,61-0,80, berarti reliable.
5) Jika nilai *alphacronbach* 0,00-0,20, berarti sangat reliable.

[69] Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D, (Bandung:Alfabeta, 2015), hal. 131.

F. Teknik Analisis Data

Alat yang digunakan dalam analisis data disesuaikan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian kuantitatif memakai metode kuatitatif atau biasa disebut metode statistik. Dalam penelitian ini yang digunakan ialah uji MANOVA. Uji Manova dilakukan untuk mengetahui terdapat pengaruh antara variabel dependen dengan variabel indevenden. Pada teknik analisis ini peneliti akan menunjukaan pengaruh metode pembelajaran *Fun Teaching* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

1. Uji Normalitas

   Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dikenai perlakuan berdistribusi normal atau tidak. Nilai yang digunakan adalah post test dan uji yang digunakan adalah uji Kolmogorov smirrnov (K-S), dan bantuan SPPSS 16 dengan hipotesis[70]:

   H_0 = data berdistibusi normal

   H_a = data tidak berdistribusi normal

   Dengan langkah sebagai berikut :

   a. Menentukan skor besar dan kecil
   b. Menentukan rentangan (R)
   c. Menentukan banyaknya kelas (BK)

      BK = 1+3,3 Log n (Rumus Sturgess)
   d. Menentukan pajang kelas (i)

      $I = \frac{R}{BK}$
   e. Menentuka rata-rata

      $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
   f. Menentukan simpangan baku:

      $s = \sqrt{\frac{\sum_x 2}{n-1}}$

[70] Riduwan, *Dasar-Dasar Statistik*, (Bandung:Alfabeta, 2013), hal 190.

g. Membuat daftar frekuensi

h. Memilih | P (z ≤ zi) – S(zi)| yang terbesar.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dikenai perlakuan mempunyai varian yang sama (homogen) atau tidak. Statistik yang digunakan untuk uji homogenitas sampel adalah dengan Uji F, dengan rumus:

$$F = \frac{varians\ terbesar}{varians\ terkecil}$$

Hipotesis yang digunakan :

$H_0 : \sigma 1^2 = \sigma\ 2^2$

$H_{1\ :}\ \sigma 1^2 \neq \sigma 2^2$

Kedua kelompok mempunyai varian yang sama, atau dengan kata lain H_0 diterima apabila menggunakan α = 5% menghasilkan $F_{hitung} \leq F_{tabel}$. F_{tabel} diperoleh dengan :dk pembilang = $N_1 - 1$ dan dk penyebut = $N_2 - 1$.[71]

3. MANOVA

Uji perbedaan rata-rata digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan hasil siswa yang pembelajaran diterapkan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran tematik online dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya secara konvesional melalui WA *Group*. Untuk uji perbedaan rata-rata digunakan MANOVA. Karena MANOVA merupakan metode statistik untuk mengeksplorasi hubungan di antara beberapa variabel indenpenden yang berjenis kategorikal (bisa data nominal atau ordinal) dengan beberapa variabel dependen yang bejenis metrik (bisa data interval atau rasio), yang tujuannya untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara variabel dependen dan variabel independen.[72] Dengan uji MANOVA ini yang nantinya jika ada perbedaan maka terdapat pengaruh penerapan pembelajaran metode *Fun*

[71] Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*,,, hal 190.

[72] Singgih Santoso, *Statistik Multivariat dengan SPSS*, (Jakarta: PT. Elek Media Komputindo, 2017), hal 20.

Teaching terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Uji MANOVA dilakukan dengan bantuan SPSS 16.

Model Uji MANOVA :

$Y_1 + Y_2 + \ldots + Y_n = X_1 + X_2 + \ldots + X_n$

Berikut langkah-langkah uji MANOVA yang digunaka pada SPSS 16:

a. Buka file Manova pada SPSS 16
b. Menu Analyze → General Linear Model→ Multivariate…
c. Pindahkan X fixed faktor, dan Y_1 ,Y_2 Ke dependent variabel.
d. Kemudian pada pilihan options bagian display aktifkan pilihan Homogenity test.
e. Tekan tombol continue untuk kembali ke dialog utama.
f. Langkah terakhir tekan Ok untuk prose uji variabel.

Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sebelum uji dilakukan. Adapun serangkaian pengujian tersebut:

a. Merumuskan hipotesis

   Ho : (μ 1 = μ 2) Tidak adanya pengaruh metode pembelajaran *Fun Teaching* tehadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

   H_1 : (μ 1 $\neq$ μ 2) Adanya pengaruh metode pembelajaran *Fun Teaching* tehadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

Keterangan:

μ1 = Rata-ra kelompok eksperimen

μ2 = Rata-rata kelompok control

b. Kriteria keputusan

Jika angka sig..> 0,05 maka Ho diterima.

Jika angka sig..< 0,05, maka Ho ditolak.

c. Uji Hipotesis

Analisis varian multivariate merupakan terjemahan dari *Multivariate Analisis Of Varian*. Bedanya dalam ANOVA varian yang dibedakan berasal dari satu variabel terikat, sedangkan pada MANOVA, varian yang dibedakan berasal dari lebih dari satu variabel terikat. Adapun persyaratan untuk uji MANOVA, yaitu:

1) Uji homogenitas varian, uji homogenitas dapat dilihat dari hasil uji Leven's dengan kriteia sig.>0, 05 maka dapat dikatakan memiliki varian homogeny.
2) Uji Homogenitas Matriks Covarian dapat dilihat dari hasil uji Box's M, dengan kriteria hasil uji Box's memiliki nilai sig>0, 005, maka dapat disimpulkan covarian dependen sama.

d. Sedangkan untuk melihat pengaruh variabel secara individu kita dapat melihat pada output between subject dengan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis Pertama:

Ho : Tidak adanya pengaruh metode *Fun Teaching* terhadap Motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

H_1 : Adanya pengaruh metode *Fun Teaching* terhadap Motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

Hipotesis Kedua:

Ho : Tidak adanya pengaruh metode *Fun Teaching* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

H_1: Adanya pengaruh metode *Fun Teaching* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

Kriteria keputusan :

Jika angka sig. > 0, 05, maka Ho diterima.

Jika angka sig.< 0,05, maka Ho ditolak.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil SDN 66 Kota Bengkulu

SDN 66 Kota Bengkulu merupakan sekolah dasar yang berada di Kota Bengkulu dibawah naungan Dinas Pendidikan Kota Bengkulu. SDN 66 Kota Bengkulu didirikan pada tahun 1984 atas wakaf tanah dari bapak Kadri dengan luas tanah 5000 m^2. SDN 66 Kota Bengkulu merupakan sekolah pindahan dari Tanjung Agung ke Jln. Pancur Mas II Sukarami Kec. Selebar Kota Bengkulu. SDN 66 Kota Bengkulu Menerima siswa/siswi baru dimulai pada tahun 1996. Adapun tahun masa kepemimpinan dan kepala sekolah SDN 66 Kota Bengkulu sebagai berikut

Tabel 4.1

Masa Kepemimpinan SDN 66 Kota Bengkulu

No	Periode Tahun	Kepala Sekolah
1	1996-2000	Kamsah
2	2001-2005	Nurhayati Siregar
3	2006-2010	Zetlawati, S.Pd.
4	2010-2011	Meri Yanti, S.Pd.
5	2011-2014	Nurmala Gultom, S.Pd.
6	2015-2017	Zetlawati, S.Pd.
7	2017-2020	Gusminarti, M.Pd.
8	2021-Sekarang	Kusnayati, S. Pd

2. Letak Geografis Lokasi Penelitian

SDN 66 Kota Bengkulu terletak di tengah-tengah pemukiman penduduk di Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dan cukup Strategis karena di pinggir jalan Gang sehingga mudah dijangkau oleh kendaraan dan pejalan kaki. Bangunan sekolah terdiri dari 6 bangunan masing-masing ruang kelas dan selebihnya merupakan gedung perpustakaan, musholah, dan rumah penjaga sekolah.

3. Daftar pendidik dan Tenaga Kependidikan SDN 66 Kota Bengkulu

Tabel 4.2

Dewan Guru dan Staf Administrasi

SDN 66 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021

No	Nama Guru dan Karyawan	Jenis Kelamin	Jabatan
1	Kusnayati, S.Pd	P	Kepala Sekolah
2	Afridaneti, S.Pd	P	Guru Kelas
3	Agus Sairi	L	PenjagaSekolah
4	Ari Listiani, S.Pd.I	P	Guru Kelas
5	Endang Sulpiana, S.Pd	P	Guru Kelas
6	Enidasuri, A.Ma.Pd	P	Guru Kelas
7	Ertin Novriani, S.Pd	P	Guru Kelas
8	Fenti Pebriani, S.Pd	P	Guru Kelas
9	Hamidah, A. Ma.Pd	P	Guru Kelas
10	Jamilawati, S.Pd	P	Guru Kelas
11	Marlis, S.Pd	P	Guru Kelas
12	Minatun, S.Pd	P	Guru Kelas
13	Nihi Asli, S.Pd	P	Guru Mapel
14	Novry Jaya, S.Pd	L	Guru Mapel
15	Rian Hadi, S.Pd	L	Guru Mapel
16	Risma Zuhada	P	Guru Kelas
17	Saleha, S.Ag	P	Guru Mapel
18	Semminar Panjaitan, S.Pd	P	Guru Kelas
19	Sumarni	P	Office Boy
20	Yudi Hernanda, S.Pd	L	Guru Kelas
21	Yuli Hartati, S.Pd	P	Guru Kelas

4. Sarana dan Prasarana SDN 66 Kota Bengkulu

Tabel 4.3

Data Sarana dan Prasarana SDN 66

Kota Bengkulu Tahun Ajaran

2020/2021

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Keterangan
1	Ruang kepala sekolah	1	Baik
2	Ruang guru	1	Baik
3	Ruang TU	1	Baik
4	Ruang kelas	11	Baik
5	Ruang perpustakaan	1	Baik
6	Ruang UKS	1	Baik
7	WC Siswa	6	Baik
8	WC Guru	2	Baik
9	Rumah Dinas	2	Baik
10	Musholah	1	Baik
11	Tempat parkir motor	1	Baik
12	Komputer	1	Baik
13	Printer	1	Baik
14	Meja siswa	317	Baik
15	Kursi Siswa	404	Baik
16	Meja guru di kelas	11	Baik
17	Kursi guru yang dikelas	11	Baik
18	Meja dan kursi guru di kantor	36	Baik
19	Microphone	2	Baik
20	Alat olahraga a. Matras b. Bola futsal c. Kaset senam d. Gawang futsal	 4 2 1 2	Baik
21	Kursi/meja tamu	1	Baik
22	Lemari kelas	11	Baik
23	Lemari dokumen ruang TU	4	Baik
24	Lemari arsip guru	2	Baik
25	Papan pengumuman	2	Baik
26	Lemari UKS	1	Baik
27	Meja/kursi UKS	4	Baik
28	Tempat Tidur UKS	1	Baik
29	Meja/kursi bagian TU	5	Baik

No	Jenis Ruangan	Juml ah	Keterangan
30	Jam dinding	13	Bail
31	Tempat sampah	11	Baik
32	Rak buku perpustakaan	6	Baik
33	Meja/kursi perpustakaan	35	Baik
34	Papan tulis	11	Baik

5. Visi, Misi dan Tujuan SDN 66 Kota Bengkulu
   a. Visi Sekolah

      Sekolah dengan lingkungan belajar yang mampu mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara maksimal yang di jiwai oleh nilai-nilai budaya dan karakter Bangsa.

   b. Misi Sekolah

      Dalam rangka mencapai visi diatas, sekolah menetapkan misi sebagai berikut :

      1) Mengembangkan sikap dan perilaku religius di dalam dan diluar sekolah.
      2) Mengembangkan budaya gemar membaca, rasa ingin tahu, bertoleransi, bekerjasama, saling menghargai, disiplin, jujur, kerja keras, kreatif, dan mandiri.
      3) Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, rapi, bersih, dan nyaman.

   c. Tujuan Sekolah

      1) Membina siswa agar memiliki pendidikan dasar.
      2) Mendidik siswa agar mampu membedakan mana yang baik di antara yang baik.
      3) Siswa memiliki integritas tinggi dan disiplin.
      4) Siswa aktif dalam kegiatan dan kreatif dalam pendidikan serta terampil dalam ilmu pengetahuan.
      5) Siswa memiliki dasar agama, Aqidah dan akhlak mulia.
      6) Siswa mencintai lingkungan yang sehat.[73]

[73] Sumber Arsip SDN 66 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021

B. Analisis Data

1. Pelaksanan penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN 66 Kota Bengkulu pada tanggal 28-29 Januari 2021 penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapam metode *Fun Teaching* terhadap hasil belajar dan motivasi pada pembelajaran tematik online kelas IV di SDN 66 Kota Bengkulu. Penelitian ini menghasilkan data yang diperoleh dari angket dan hasil post test yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

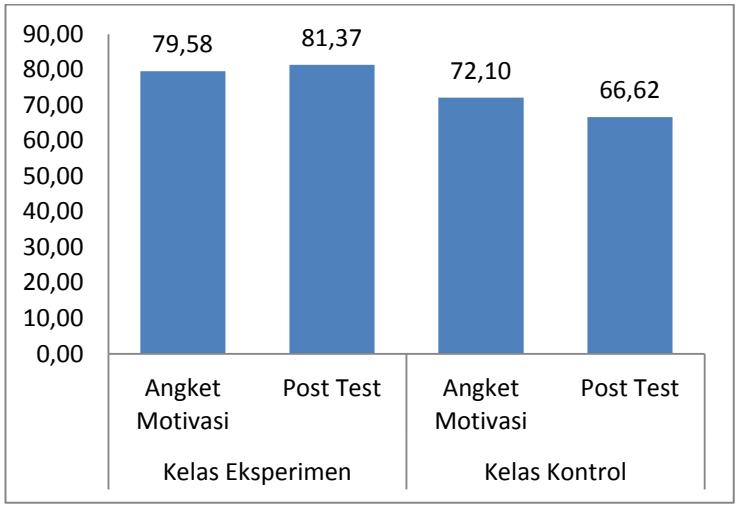
Sebelum melakukan penelitian peneliti memberikan surat pengajuan surat izin penelitian di SDN 66 Kota Bengkulu. Setelah surat tersebut diterima oleh pihak SDN 66 Kota Bengkulu. Kemudian kepala sekolah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SDN 66 Kota Bengkulu. Selanjutnya Ibu Kusnayati, S. Pd selaku kepala sekolah memberikan arahan kepada peneliti untuk menentukan alur penlitian.

Setelah mempersiapkan pembelajaran dan media pembelajaran barulah peneliti melaksanakan proses pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dan diakhir pembelajaran siswa diberi angket motivasi dan Post test. Post test dan angket ini yang nantinya merupakan alat ukur untuk mengetahui pengaruh dari metode pembelajaran yang diterapkan. Adapun hasil angket dan post test bisa dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4

Hasil Angket Motivasi dan Post Test Hasil Belajar

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
No	Nama	Nilai		No	Nama	Nilai	
		Post test	Angket Motivasi			Post tes	Angket Motivasi
1.	AR	80	93	1.	AA	50	60
2.	AH	90	92	2.	AF	40	65
3.	AP	75	90	3.	AM	75	83
4.	DA	85	94	4.	AL	95	72
5.	DZ	95	78	5.	AP	60	66
6.	FS	95	80	6.	AT	95	82
7.	GA	80	88	7.	AD	65	82
8.	GS	85	91	8.	ES	70	89
9.	HS	60	75	9.	IF	70	71
10.	HL	90	67	10.	JR	35	65
11.	JR	85	95	11.	JV	75	84
12.	KR	95	82	12.	LM	65	63
13.	LT	85	89	13.	MK	75	63
14.	MPW	75	81	14.	MJ	55	68
15.	MB	85	89	15.	MA	70	82
16.	MAP	75	86	16.	MH	95	73
17.	MAF	60	67	17.	MI	44	66
18.	MF	95	78	18.	MD	65	70
19.	MAD	50	67	19.	MR	44	60
20.	MS	95	73	20.	NF	95	65
21.	NA	80	62	21.	NA	90	74
22.	NU	70	81	22.	NP	75	87
23.	ND	80	54	23.	ND	67	55
24.	RJ	80	85	24.	RJ	45	82
25.	SA	80	79	25.	SA	75	88
26.	YP	75	73	26.	YP	60	83
27.	SS	70	67	27.	SS	67	69
28.	AA	95	73	28.	AA	55	56
29.	NS	95	79	29.	NS	60	63



Gambar 4.1

Grafik Batang Perbandingan Rata –Rata

Nilai Post Test dan Angket Siswa

2. Uji Instrumen Penelitian

   a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan soal jika diterapkan. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini menggunakan dua jenis validitas, yaitu validitas ahli dan validitas uji coba. Instrumen tersebut di validasi dan dinyatakan layak dengan beberapa perbaikan. Sedangkan uji coba soal dan angket dilakukan di SDN 24 Kota Bengkulu.

Tabel 4.5

Hasil dari Nilai Soal dan

Angket Motivasi Uji Coba

Kelas Uji Coba			
No	Nama	Nilai	
		Angket Motivasi	Posttest
1.	AR	72	100
2.	AD	66	100
3.	BR	63	100
4.	BS	69	100
5.	BB	94	95
6.	CM	69	100
7.	DA	88	100
8.	DL	55	85
9.	DR	57	100
10.	DI	88	90
11.	FQ	69	100
12.	IY	72	25
13.	MA	78	60
14.	MS	72	100
15.	MI	66	5
16.	MR	79	25
17.	PS	58	100
18.	PA	70	100
19.	PU	55	66
20.	RJ	85	96
21.	RF	65	85
22.	RC	66	60
23.	SS	88	95
24.	SR	63	75
25.	SI	65	10
26.	TH	94	25

1) Uji Validitas Soal

Tabel Hasil Uji Validitas Soal Post Test Hasil Belajar peneliti lampirkan dihalaman belakang. Dari tabel tesebut peneliti dapatkan bahwa nilai r hitung ≥ r tabel. r tabel didapat dengan mencari nilai N, dan nilai N adalah 26-2= 24 dan signifikansi 5% ditemukan r sebesar 0,38. Jadi dapat disimpulkan bahwa r hitung ≥ r tabel dinyatakan valid.

Tabel 4.6

Kesimpulan Uji Validitas Soal

No. Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,759	0,38	Valid
2	0,725	0,38	Valid
3	0,725	0,38	Valid
4	0,636	0,38	Valid
5	0,633	0,38	Valid
6	0,725	0,38	Valid
7	0,904	0,38	Valid
8	0,904	0,38	Valid
9	0,799	0,38	Valid
10	0,633	0,38	Valid
11	0,799	0,38	Valid
12	0,904	0,38	Valid
13	0,887	0,38	Valid
14	0,725	0,38	Valid
15	0,730	0,38	Valid
16	0,599	0,38	Valid
17	0,904	0,38	Valid
18	0,904	0,38	Valid
19	0,708	0,38	Valid
20	0,633	0,38	Valid

2) Uji Validitas Angket

Hasil validitas angket motivasi hasil belajar dengan rumus korelasi product moment berbantukan *SPSS* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7

Kesimpulan Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar

No	Item Pertanyaan	Korelasi Total Pearson	Keterangan
1	No 1	0,687	Valid
2	No 2	0,863	Valid
3	No3	0,687	Valid
4	No 4	0,557	Valid
5	No 5	0,851	Valid
6	No 6	0,563	Valid
7	No 7	0,687	Valid
8	No 8	0,687	Valid
9	No 9	0,687	Valid
10	No10	0,851	Valid
11	No11	0,546	Valid
12	No12	0,731	Valid
13	No13	0,683	Valid
14	No14	0,681	Valid
15	No15	0,863	Valid
16	No16	0,863	Valid
17	No17	0,863	Valid
18	No18	0,683	Valid
19	No19	0,863	Valid
20	No 20	0,822	Valid
21	No21	0,872	Valid
22	No22	0,863	Valid
23	No23	0,617	Valid
24	No24	0,847	Valid
25	No25	0,683	Valid

Dari tabel diatas kita dapatkan bahwa nilai r hitung dari masing-masing no item pertanyaan. Selanjutnya mencari nilai r tabel dengan N=26-2=24 dan signigikansi 5% ditemukan r sebesar 0,38. Jadi dapat disimpilkan bahwa r hitung ≥ r tabel dinyatakan valid. Sehingga instrument angket tersebut valid dan bias langsung diberikan ke kelas yang akan diuji.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasikan data yang sama. Uji Reliabitas ini digunakan untuk mengetahui keajegan dari suatu instrument. Adapun hasilnya sebagai berikut.

1) Uji Reliabilitas Instrumen Soal

Tabel 4.8

Hasil Reabilitas Soal Post Test

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.961	20

Dari tabel diatas diperoleh nilai uji reabilitas ialah 0,961. Kriteria ketentuan kerealiabelan Nilai Cronbach's Alpha sebagai berikut:

a) Jika nilai alphacronbach 0,00-0,20 kurang reliabel
b) Jika nilai alphacronbach, 0,21-0,40 agak reliabel
c) Jika nilai alphacronbach 0,41-0,60 cukup reliabel
d) Jika nilai alphacronbach 0,61-0,80 reliabel
e) Jika nilai alphacronbach 0,81-,100 sangat reliabel

Selanjutnya mencari nilai r tabel pada N=26-2=24 dan signifikansi 5% ditemukan r sebesar 0,38. Jadi dari kriteria dan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai hasil alpha= 0,961 > 0,38 dengan kriteria croanchs alpha sangat reliabel.

2) Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Tabel 4.9

Hasil Reabilitas Angket

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.962	25

Dari tabel diatas diperoleh nilai uji reabilitas ialah 0,962. Kriteria ketentuan kerealiabelan Nilai Cronbach's Alpha sebagai berikut:

a) Jika nilai alphacronbach 0,00-0,20 kurang reliabel
b) Jika nilai alphacronbach, 0,21-0,40 agak reliabel
c) Jika nilai alphacronbach 0,41-0,60 cukup reliabel
d) Jika nilai alphacronbach 0,61-0,80 reliabel
e) Jika nilai alphacronbach 0,81-,100 sangat reliabel

Selanjutnya mencari nilai r tabel pada N=26-2=24 dan signifikansi 5% ditemukan r sebesar 0,38. Jadi dari kriteria dan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai hasil alpha= 0,962 > 0,38 dengan kriteria croanchs alpha sangat reliabel.

2. Pengujian Hipotesis

1. **Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SDN 66 Kota Bengkulu.**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh data dari hasil penelitian yang selanjutnya akan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian. Dengan hipotesis sebagai berikut:

Ho_1: Tidak Terdapat Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

Ha_1: Terdapat Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

Sebelum melakukan analisis data terlebih dahulu melakukan syarat sebagai berikut:

a. Uji Homegenitas

Uji homogenitas dilkukan dengan tujuan untuk megetahui apakah varian kedua kelas homogen atau tidak. Langkah-langkah pengujian homogenitas sebagai berikut :

1) Membandingkan F_{hitung} dengan nilai F_{tabel}
2) Menentukan kriteia F_{hitung} F_{tabel}

   Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka tidak homogen

   Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel,}$ maka homogen.
3) Hasil Outpot SPSS 16

Tabel 4. 10

Hasil Uji Homogenitas Kedua Kelas

Test of Homogeneity of Variances

Nilai Post Test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.945	1	56	.092

Dari tabel diatas sudah terlihat bahwa nilai signifikansi homogenitas ialah 0,092. Jadi dapat disimpulkan bahwa taraf signifikansi sebesar 0,092 > 0,05, maka kedua kelas tersebut homogeny.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah dalam sebuah data mempunyai distribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Kolmogorov-smirnov* suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikannya kurang dari 0, 005 maka distribusinya dikatakan tidak normal. Uji normalitas dilakukan dua kali yaitu uji normalitas hasil data angket dan uji normalitas data post test hasil belajar. Hasil data menggunakan bantuan SPSS 16 sebagai berikut :

Hasil Output nilai hasil belajar pada post test :

Tabel 4.11

Uji Normalitas Soal Post Test Hasil Belajar

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai Post Test	.111	58	.074	.940	58	.006

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan, diketahui bahwa hasil signifikansi dari nilai belajar post test adalah 0,074, sehingga 0,074 ≥ 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sehingga pengolahan data selanjutnya dapat menggunakan statistik parametrik.

Hasil Output nilai angket :

Tabel 4.12

Hasil Homogenitas Nilai Angket

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Angket	.103	58	.197	.965	58	.090

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, terlihat bahwa nilai signifikansi pada angket adalah 0,197. Sehingga 0,197 ≥ 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai angket motivasi belajar siswa berdistribusi normal. Sehingga dapat diolah dengan menggunakan statistic parametrik.

c. Kriteria Pengambilan Keputusan

Jika angka sig. > 0, 005, maka H_o diterima (tidak ada pengaruh)

Jika angka sig. < 0, 005, maka H_o ditolak (ada pengaruh)[74]

[74] Duwi Priyatno, *Analisis Korelasi, Regresi Dan Multivariate Dengan SPSS*, (Yogyakarta:Gava Media, 2013), 127-128.

Tabel 4. 13

Hasil Output Tests of Between-Subjects Effects

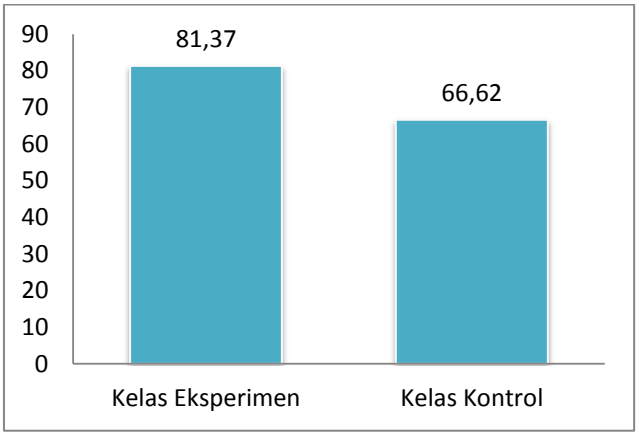
Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Nilai Post Test	3158.345[a]	1	3158.345	14.883	.000
	Hasil Angket	811.879[b]	1	811.879	7.717	.007
Intercept	Nilai Post Test	317608.000	1	317608.000	1.497E3	.000
	Hasil Angket	333641.397	1	333641.397	3.171E3	.000
Kelas	Nilai Post Test	3158.345	1	3158.345	14.883	.000
	Hasil Angket	811.879	1	811.879	7.717	.007
Error	Nilai Post Test	11883.655	56	212.208		
	Hasil Angket	5891.724	56	105.209		
Total	Nilai Post Test	332650.000	58			
	Hasil Angket	340345.000	58			
Corrected Total	Nilai Post Test	15042.000	57			
	Hasil Angket	6703.603	57			

a. R Squared = ,210 (Adjusted R Squared = ,196)

b. R Squared = ,121 (Adjusted R Squared = ,105)

Dari hasil diatas menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan nilai hasil tes memberikan harga F sebesar 14,883 dengan signifikansi 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 atau 0,000 < 0,05. Sehingga keputusan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "Ada pengaruh penerapan metode *fun teaching* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu". Adapun grafik batang perbandingan rata-rata nilai post tes pada peserta didik peneliti lampirkan sebagai berikut:



Gambar 4.2

Grafik Perbandingan Rata-rata Persentase Nilai Post Test

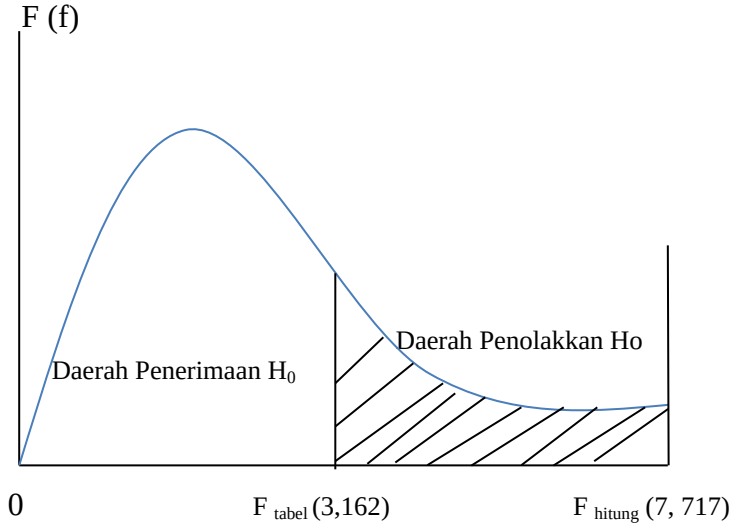
Dari grafik diatas dapat dilihat nilai post test di kelas yang di terapkan metode *fun teaching* lebih tinggi di bandingkan dengan kelas yang tidak di terapakn metode *fun teaching*. Perbandingan kelas yang diterapakan metode *fun teaching* adalah 81,37 untuk rata-rata nilai post test pada kelas yang tidak menggunakan metode *fun teaching* dan 66,62 rata-rata nilai post test pada kelas yang tidak diterapkan *metode fun teaching.*

Adapun Kurva Hipotesis Menggunakan Nilai Perbandingan F_{hitung} dan F_{Tabel}

$F_{hitung} > F_{Tabel}$

7,717 > 3,162

Jadi karena nilai F_{Hitung} lebih besar dari F_{tabel} yaitu 7,717 > 3,162, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penetapan metode *fun teaching* terhadap Hasil Belajar pada pembelajaran tematik online kelas IV di SDN 66 Kota Bengkulu.



Gambar 4.3
Kurva Hipotesis Penelitian

2. **Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SDN 66 Kota Bengkulu.**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh data dari hasil penelitian yang selajutnya akan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian. Dengan hipotesis sebagai berikut:

Ho_2: Tidak Terdapat Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

Ha_2: Terdapat Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

Adapun kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

a. Jika angka sig. > 0, 005, maka H_O diterima (Tidak ada pengaruh)

b. Jika angka sig. < 0, 005, maka H_O diterima (ada pengaruh)

Tabel 4.14

Hasil Output Tests of Between-Subjects Effects

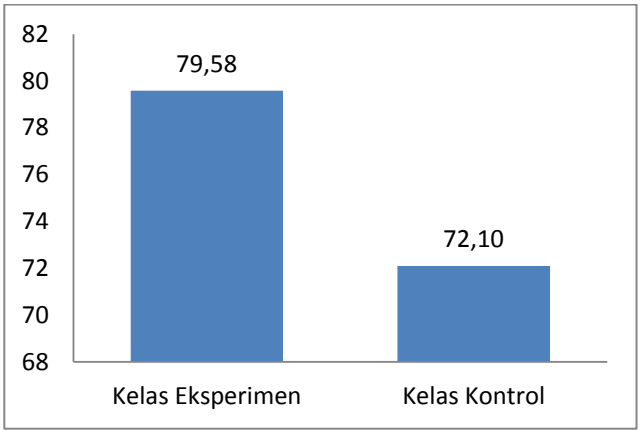
Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Nilai Post Test	3158.345[a]	1	3158.345	14.883	.000
	Hasil Angket	811.879[b]	1	811.879	7.717	.007
Intercept	Nilai Post Test	317608.000	1	317608.000	1.497E3	.000
	Hasil Angket	333641.397	1	333641.397	3.171E3	.000
Kelas	Nilai Post Test	3158.345	1	3158.345	14.883	.000
	Hasil Angket	811.879	1	811.879	7.717	.007
Error	Nilai Post Test	11883.655	56	212.208		
	Hasil Angket	5891.724	56	105.209		
Total	Nilai Post Test	332650.000	58			
	Hasil Angket	340345.000	58			
Corrected Total	Nilai Post Test	15042.000	57			
	Hasil Angket	6703.603	57			

a. R Squared = ,210 (Adjusted R Squared = ,196)

b. R Squared = ,121 (Adjusted R Squared = ,105)

Dari hasil diatas menunjukkan bahwa nilai hasil tes memberikan harga F sebesar 7,717 dengan signifikansi 0,007. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 atau 0,007 < 0,05. Sehingga keputusan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "Ada Pengaruh Penerapan *Metode Fun Teaching* Terhadap Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu". Adapun Grafik Perbandingan Rata-Rata Nilai Angket Motivasi peneliti lampirkan sebagai berikut :



Gambar 4.4

Grafik Perbandingan Rata-rata Persentase

Nilai Angket Motivasi

Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa kelas yang di terapkan metode *fun teaching* lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak di terapkan metode *fun teaching*. Hal ini dibuktikan dengan nilai angket motivasi di kelas yang di terapkan metode *fun teaching* lebih tinggi di bandingkan dengan kelas yang tidak di terapakn metode *fun teaching.* Perbandingan kelas yang diterapakan metode *fun teaching* adalah 79,58 untuk rata-rata nilai Angket Motivasi pada kelas yang tidak menggunakan metode *fun teaching* adalah 72,10.

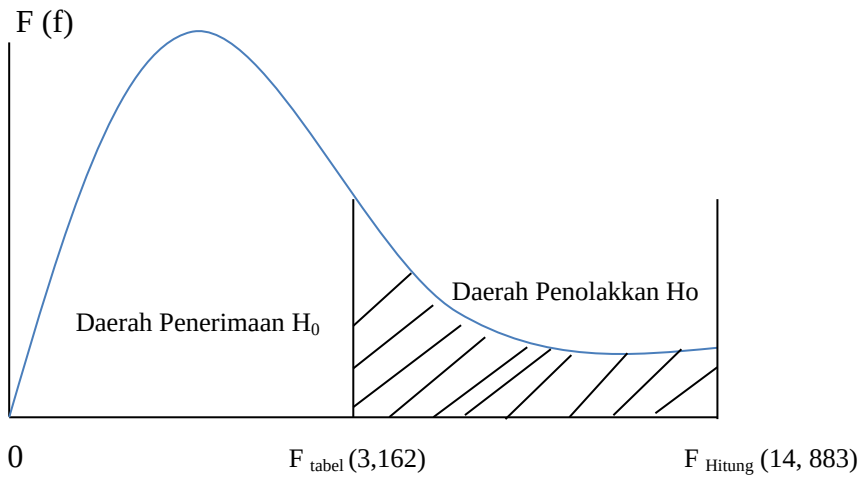
Adapun Kurva hipotesis menggunakan nilai Perbandingan F_{hitung} dan F_{Tabel}

Nilai Post Test

$F_{hitung} > F_{Tabel}$

14,883 > 3,162

Jadi karena nilai F_{Hitung} lebih besar dari F_{tabel} yaitu 14,883 > 3,162, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penetapan metode *fun teaching* terhadap motivasi pada pembelajaran tematik online kelas IV di SDN 66 Kota Bengkulu.



Gambar 4.5

Kurva Hipotesis Penelitian

3. Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SDN 66 Kota Bengkulu.

a. Uji MANOVA

Uji Manova Digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Dengan Hipotesis sebagai berikut :

Ho3: Tidak Terdapat Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

Ha3: Terdapat Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

Sebelum melakukan uji manova terlebih dahulu melakukan syarat sebagai berikut:

1) Uji Homeginitas Varian

Uji Homogenitas dapat dilihat dari hasil uji Leven's dengan kriteria nilai sig. > 0, 005 maka dapat dikatakan memiliki varian yang homogen.

Tabel 4.15

Uji Homogenitas Varian

Levene's Test of Equality of Error Variances[a]

	F	df1	df2	Sig.
Nilai Post Test	2.945	1	56	.092
Hasil Angket	.005	1	56	.942

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

Berdasarkan uji *Levene's* pada tabel diatas didapatkan nilai signifikansi 0,092 > 0,05 pada nilai post test dan 0,942 >

0,05 pada hasil angket. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua varian post test dan angket homogen sehingga dapat dilanjutkan ke uji manova.

2) Uji Homogenitas Matriks Covarian

Manova Mempersyaratkan bahwa matriks varian/ covarian dari variabel dependen sama. Uji Homogenitas matriks covarian dapat dilihat dari hasil uji Box's M, dengan kriteia apabila hasil Uji Box's M, dengan kriteria apabila hasil uji Box's memiliki nilai sig > 0,05 maka Ho diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa covarian dependen sama.

Tabel 4.16

Uji homogenitas Matriks Covarian

Box's Test of Equality of Covariance Matrices[a]

Box's M	3.925
F	1.258
df1	3
df2	5.645E5
Sig.	.287

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

Berdasarkan uji diatas nilai *box's M* didapat 3,925 dengan taraf signifikansi 0,287. Ini bearti 0,287 > 0,05. Dengan demikian H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan matriks covarian dari variable dependen sama, sehingga analisis manova dapat dilanjutkan.

3) Kriteria Pengambilan Keputusan

Jika angka sig. > 0,05, maka H_o diterima (tidak ada pengaruh)

Jika angka sig. > 0, 05, maka H_o ditolak (ada pengaruh)[75]

Berikut hasil output multivariate :

Tabel 4.17

Hasil Output Mulltivariate Test

Multivariate Tests[b]

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.985	1.821E3[a]	2.000	55.000	.000
	Wilks' Lambda	.015	1.821E3[a]	2.000	55.000	.000
	Hotelling's Trace	66.230	1.821E3[a]	2.000	55.000	.000
	Roy's Largest Root	66.230	1.821E3[a]	2.000	55.000	.000
Kelas	Pillai's Trace	.242	8.765[a]	2.000	55.000	.000
	Wilks' Lambda	.758	8.765[a]	2.000	55.000	.000
	Hotelling's Trace	.319	8.765[a]	2.000	55.000	.000
	Roy's Largest Root	.319	8.765[a]	2.000	55.000	.000

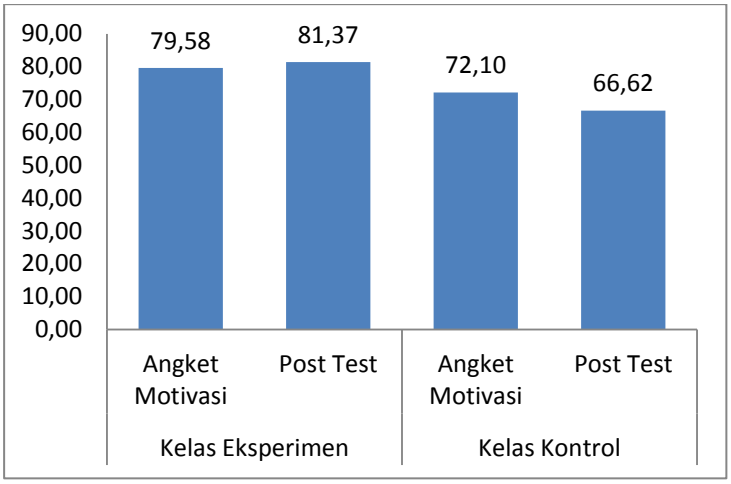
a. Exact statistic

b. Design: Intercept + Kelas

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk Pillai's Trace,Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root= 0,000. Jadi nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 atau 0,000 < 0,05, sehingga keputusan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa " Ada Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu".

[75]Duwi Priyatno, *Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengelolahannya Dengan SPSS*, (Yogyakarta:Gava Media, 2016), Hal 183-184.

Berikut peneliti lampirkan grafik batang perbandingan rata-rata nilai post test dan angket motivasi di kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 4.6

Grafik Perbandingan Rata-rata Persentase Nilai Post test dan Angket Motivasi

Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa kelas yang di terapkan metode *fun teaching* lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak di terapkan metode *fun teaching*. Hal ini dibuktikan dengan nilai angket motivasi dan nilai post test di kelas yang di terapkan metode *fun teaching* lebih tinggi di bandingkan dengan kelas yang tidak di terapakan metode *fun teaching*.

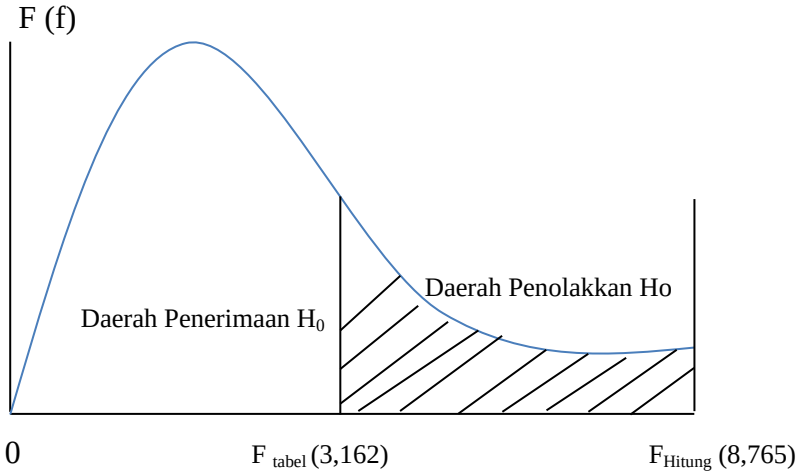
Dari grafik diatas juga dapat di ketahui bahwa kelas yang di terapkan metode *fun teaching* memiliki interaksi secara *simultan* antara hasil belajar (post test) dan motivasi dibandingkan dengan kelas yang tidak di terapkan metode *fun teaching*. Kelas yang diterapkan metode *fun teaching* memiliki motivasi yang tinggi dan berbanding lurus dengan hasil belajar (post test), artinya makin bagus motivasi seseorang dalam belajar maka akan semakin bagus juga hasil belajarnya.

Kurva Hipotesis Menggunakan Nilai Perbandingan F_{hitung} dan F_{Tabel}

$F_{hitung} > F_{Tabel}$

8,765> 3,162

Jadi karena nilai F_{Hitung} lebih besar dari F_{tabel} yaitu 8,765 > 3,162, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh penerapan *metode fun teaching* terhadap hasil belajar dan motivasi pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.



Gambar 4.7

Kurva Hipotesis Penelitian

C. Pembahasan

Analisis uji prasyarat data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil normalitas pengujian data dengan teknik *kolmogorov-smirnov* dan s*aphiro-wilk* menggunakan bantuan SPSS 16 dan memperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0, 05. Sedangkan uji homogenitas dari kedua kelas memiliki nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ yaitu $F_{hitung} = 0{,}092$. Jadi nilai signifikansi 0,092 > 0,005, maka dapat disimpulkan kedua kelas tersebut homogen selanjutnya data dapat diuji dengan menggunakan uji MANOVA dan berikut pembahasan dan rumusan masalah:

1. **Terdapat Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.**

   Data dalam penelitian ini adalah data yang terkumpul dari nilai hasil Post test yang diberikan pada siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan pada kelas IV A sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut diberi perlakuan yang berbeda yakni kelas IV B yang sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan yang dengan menggunakan metode pembelajaran *Fun Teaching* sedangkan kelas IV A diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran konvesional yaitu ceramah dan penugasan.

   Setelah data dianalisis berdasarkan tabel 4.13 menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan nilai hasil tes memberikan harga F sebesar 14,883 dengan signifikansi 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 atau 0,000 < 0,05. Sehingga keputusan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "Ada pengaruh penerapan *metode fun teaching* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu".

   Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan yang sudah diteliti oleh peneliti terdahulu, Muhaemin, 2011 melalui penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Metode *Fun Teaching* terhadap Hasil Belajar Matematika". Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh nilai rata-rata hasil belajar matematika kelas eksperimen 71, 16 dan kelas

kontrol hanya sebesar 60,54. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} = 1, 84 sedangkan taraf signifikan untuk 0, 005 dan db = 50 diperoleh t_{tabel}= 1, 67 dengan demikian $t_{hitung} < t_{tabel}$. Hal itu menunjukkan bahwa Ho ditolak. Sehingga dapat diinterprestasikan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan metode *fun teaching* berbeda dengan metode konvesional. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar matematika siswa baik yang kelas eksperimen (71,16) dengan siswa kelas kontrol (60, 54). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang menggunakan metode *fun teaching* lebih baik.[76]

Fun memiliki arti menyenangkan sedangkan *Teaching* berarti pengajaran. *Fun Teaching* adalah suatu pembelajaran yang didesain untuk menciptakan suasana belajar yang gembira. Kegembiraan yang dimaksud yaitu untuk membangkitkan minat, merangsang keterlibatan penuh serta menciptakan pemahaman atas materi yang dipelajari. Dengan belajar secara *fun teaching* siswa menjadi rileks, berani mengemukakan pendapatnya dan juga menanggapi pendapat orang lain. Siswa juga terlatih untuk dapat berfikir kritis dan saling tenggang rasa. Siswa juga dilibatkan untuk lebih bertanggung jawab baik secara individual maupun kelompok.[77]

Penyajian metode belajar yang bervariatif perlu diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kejenuhan dalam pembelarajaran online. Jika belajar dikemas dalam suasana *fun* akan mendapatkan reaksi yang positif dari siswa. Jika suasana belajar selalu *fun* maka motivasi belajar siswa akan muncul dan bertambah. Dengan demikian kegiatan belajar akan berjalan dengan baik. Jika kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik maka tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Hasil belajar adalah penilaian hasil-hasil kegiatan belajar pada diri siswa setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran. Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai

---

[76] Muhaemin, *Pengaruh Penerapan Metode Fun Teaching Tehadap Hasil Belajar Matematika*, Skripsi UIN Syarif Hidayatullah, 2011, Hal. 56-57.

[77]Imam Maliki Ralibi, *Fun Teaching*, (Cikarang;Duha Khazanah, 2008).

dengan tujuan khusus yang direncanakan. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.[78]

Berdasarkan uraian dari penjelasan dan hasil analisis data penelitian diatas dapat dikatakan bahwa penerapan metode *fun teaching* tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan begitu secara langsung juga dapat dikatakan hipotesis yang menyatakan bahwa "Terdapat Pengaruh Penerapan *Metode Fun Teaching* terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV Di SD Negeri 66 Kota Bengkulu" diterima.

2. **Terdapat Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.**

Data dalam penelitian adalah data yang terkumpul dari nilai angket yang dibagikan ke kelas eksperimen atau kelas IV B dan Kelas Kontrol atau Kelas IV A yang mana sudah diberi perlakuan yang berbeda. Untuk kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *Fun Teaching* dan yang kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang konvesional dengan memberikan tugas pada murid. Setelah data dianalisis. sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh atau terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran *Fun Teaching*.

Dari hasil tabel 4.14 menunjukkan bahwa nilai hasil tes memberikan harga F sebesar 7,717 dengan signifikansi 0,007. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 atau 0,007 < 0,05. Sehingga keputusan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "Ada Pengaruh Penerapan *Metode Fun Teaching* Terhadap Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu".

---

[78] Nurdyansyah dan Fitriyani Toyiba (2018) *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Hasil penelitian ini memiliki kesusuaian dengan yang sudah diteliti Iis Aisah, 2014 melalui penelitiannya yang berjudul "*Effect Of Fun Teaching Methods Using Flash Card On Motivation And Learning Mathematics*". Menyimpulkan bahwa presentase rata-rata ketercapaian motivasi belajar siswa mengalami peningkatan melalui penerapan metode *Fun Teaching* dengan menggunakan media pembelajaran *flash card*. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata angket siswa kelas kontrol sebesar 58, 083 dan untuk kelas eksperimen sebesar 75, 389. Berdasarkan perhitungan r korelasi yaitu uji signifikansi didapatkan, sedangkan taraf signifikansi didapat hal ini menunjukkan atau 6,151>1,697, maka tolak dan terima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode *fun teaching* dengan menggunakan media pembelajaran flash card terhadap motivasi belajar matematika siswa sebesar 55,2 % dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.[79]

Motivasi adalah kemauan, kehendak, keinginan, daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.[80] Motivasi dalam belajar yang dimiliki siswa-siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa-siswi tersebut akan dapat memahami apa yang dipelajari dan dikuasai dalam jangka waktu lama. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intesitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Motivasi juga menopang upaya-upaya dan menjaga agar proses belajar siswa tetap jalan. Hal ini menjadikan siswa gigih dalam belajar.[81]

Jika suasana belajar selalu *fun*, maka motivasi belajar siswa akan

---

[79]Iis Aisah, *Effect Of Fun Teaching Methods Using Flash Card On Motivation and Learning Mathematics*, (Skripsi IAIN Syekh Nurjati Cirebon:2014), hal. 11.

[80] Elis Warti, Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta, *Jurnal Mosharafa*, Vol. 5 No. 2. hal.181.

[81] Teguh Wiyono, Pengaruh Motivasi Siswa dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa, *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, Vol. 6 No.2, hal. 92.

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 bervariatif perlu diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kejenuhan dalam pembelajaran online saat ini. 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.

Jadi berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data penelitian diatas dapat dikatakan bahwa penerapan metode *fun teaching* tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dengan begitu secara langsung juga dapat dikatakan hipotesis yang menyatakan bahwa "Terdapat Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* terhadap Motivasi Belajar pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV Di SD Negeri 66 Kota Bengkulu" diterima.

3. **Terdapat Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Secara Bersama-Sama Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu**.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan hasil uji homogenitas matriks/kovarian diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,287. Hal ni menunjukkan bahwa 0,287 > 0,05. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, jadi dapat diambil kesimpulan bahwa bersifat homogen. Hal ini berarti tidak ada perbedaan matrik varian pada motivasi belajar dan hasil belajar kelas IV B dan kelas IV A (data homogen).

Berdasarkan analisis data pada tabel *Multivariate Test* diperoleh nilai signifikansi untuk Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roys Largest Root = 0, 000. Jadi nilai signifikansi lebih kecil dari pada taraf signifikansi 0, 005 atau 0, 000 < 0, 005, maka Tolak H_O. Dengan demikian hal ini ada pengaruh metode pembelajaran *fun teaching* terhadap hasil

belajar dan motivasi pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

Penerapan metode *fun teaching* akan menciptakan kedekatan bagi guru dan siswa, sehingga dalam penyampaian materi tidak hanya berjalan satu arah saja. Keadaan *fun* akan melapangkan jalan siswa dalam mendayagunakan seluruh potensi yang dimilikinya secara optimal. Sehingga keadaan *fun* akan mendorong siswa untuk bersungguh-sungguh, terlibat dalam melakukan sesuatu termasuk dalam belajar. Pembelajaran *fun* membuat siswa berani mencoba, melakukan, berani bertanya, dan berani mengemukakan pendapat. Siswa akan merasakan bahwa proses belajar yang dialami bukan merupakan sebuah penderitaan, melainkan tuntutan yang harus dijalani untuk masa depannya. Belajar adalah bukan tekanan jiwa, namun sebuah bisikan jiwa yang harus dijalani.

Motivasi memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sunggu apabila memiliki motivasi yang tinggi. Dengan motivasi akan tumbuh dorongan untuk melakukan sesuatu dalam kaitannya dengan pencapaian tujuan.[82] Menurut Woodworth dan Marqus yang dikutip oleh Mustaqim dan Abdul Wahib, motivasi adalah suatu tujuan jiwa yang mendorong individu untuk aktivitas-aktivitas tertentu dan tujuan-tujuan tertentu terhadap situasi disekitarnya. Selain itu, motivasi memainkan peranan penting dalam menentukan arah perbuatan.[83]

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai seseorang dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam pelajarannya, lazimnya ditunjukkan dengan tes angka nilai yang diberikan oleh guru[84]. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk

---

[82] Musatqim dan Abdu Wahab, Psikologi pendidikan, (Jakarta:Rineka Cipta, 2003), hal 72.

[83]Robertus Angkowo dan A. Kosasi, Optimalisasi Media Pembelajaran (Jakarta:Grasindo, 2007), hal 34.

[84]Khalida Rozana Ufah Dkk, Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar IPS, VOL 1 NO 8, *Jurnal Pendidikan*, 2016, hal 2.

mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Belajar merupakan suatu proses dari seseorang untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku. Hasil belajar juga dapat diukur. Alat untuk mengkukur hasil belajar adalah tes hasil belajar atau tes prestasi belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat dilihat bahwa siswa yang proses pembelajarannya menggunakan metode *fun teaching* mendapatkan hasil nilai post test yang bagus dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan metode *fun teaching*.

Motivasi juga memiliki peran dan keterkaitan dalam belajar karena motivasi akan menentukan identitas usaha belajar yang dilakukan siswa. Menurut Siti Suprihatin motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan itu baik yang bersumber dalam diri (motivasi intrinsik) maupun dari luar (motivasi ekstrinsik).[85]

Motivasi dalam belajar yang dimiliki siswa-siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa-siswi tersebut akan dapat memahami apa yang dipelajari dan dikuasai dalam jangka waktu lama. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intesitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Motivasi juga menopang upaya-upaya dan menjaga agar proses belajar siswa tetap jalan. Hal ini menjadikan siswa gigih dalam belajar.[86]

Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa penerapam metode *fun teaching* memiliki pengaruh yang penting dalam meningkatkan motivasi

---

[85] Siti Suprihatin, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, (Online), Volume 3 Nomor 1, (2015) , diakses 28 November 2020.

[86] Teguh Wiyono, Pengaruh Motivasi Siswa dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa, *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, Vol. 6 No.2, hal. 92.

siswa, hal tersebut terlihat dari nilai motivasi siswa yang proses pembelajaran menggunakan metode *fun teaching* lebih bagus dari pada nilai motivasi siswa yang metode pembelajaran tidak menggunakan metode *fun teaching*. Sehingga nilai Post test kelas eksperimen lebih bagus dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian motivasi dalam belajar yang dimiliki siswa-siswi dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh penerapan metode *fun teaching* terhadap hasil belajar dan motivasi pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran *fun teaching* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu dengan nilai signifikansi 0, 000 < 0,05. Nilai Sig Kurang dari 0, 05 ini berarti penerapan metode *fun teaching* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.
2. Terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran *fun teaching* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu dengan nilai signifikansi 0, 007 < 0,05. Nilai Sig Kurang dari 0, 05 ini berarti penerapan metode *fun teaching* berpengaruh terhadap motivasi belajar pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.
3. Terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran *fun teaching* terhadap hasil belajar dan motivasi secara bersama-sama pada pembelajaran tematik online kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu dengan nilai taraf signifikansi 0,000 < 0,05. Dapat Disimpulkan bahwa semakin tinggi motivasi dalam belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Setelah peneliti mengadakan penelitian di SD Negeri 66 Kota Bengkulu dan memperoleh hasil yang signifikan. Maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru harus lebih meningkatkan lagi penggunaan metode dan media alat peraga maupun media lainnya dalam pembelajaran tematik online sehingga anak tidak mudah bosan dalam belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Guru diharapkan memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam memilih media pembelajaran dalam pembelajaran online yang tepat sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.
3. Perlu penelitian lanjutan dengan penyempurnaan pembelajaran yang menggunakan media alat peraga sederhana dalam pembelajaran tematik online dan beberapa uji coba metode pembelajaran khususnya dalam pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an dan Terjemahan.

Aisah, Iis. 2014. Effect Of Fun Teaching Methods Using Flash Card On Motivation and Learning Mathematics. *ITEJ: Information Technologhy Engineering Journals*. 1 (1):61-75.

Al-Tabany, Ibnu Badar, Triano. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurkulum 2013*. Jakarta:Prenamedia.

Ananda, Rizki dan Fadhilaturrahmi. 2018. Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Basicedu*. 2(2):13.

Astini, Komang Suni, Ni. 2020. Pemanfaatan Tekonologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada masa Padameic covid-19. *Jurnal Lampuhyang*. 11 (2):14-15.

Budianti, Yusnaili dkk. 2020. Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Di RA Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung. *Jurnal Raudhah*. 8 (1):36.

Djamarah, Bahri, Syaiful. *Psikologi Belajar*. 2011. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Emda, Amna. 2017. Kedudukan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lantanida*. 5 (2): 181-182.

Fatonah, Siti. 2005. Aplikasi Aspek Kognitif (Teori Bloom) Dalam Pembuatan Soal Kimia. *Kaunia*. 1(2):153.

Fitri AS, Rahayu. 2020. *Penerapan Metode Fun Teaching Pada Pembelajaran Tematik Online Di SD N 5 Metro Pusat*. Skripsi:IAIN Metro.

Handayani, Dwi dan Rudiana Agustini. 2016. Pengembangan Permainan Tebak Kata Sebagai Media Pembelajaran Pada Maeri Kimia Unsur. *Unesa Journal of Chemical Educatoin*. 5 (2): 505.

Hamzah, Hawib, Syeh. 2012. Aspek Pengembangan Peserta Didik (Kognitif, Afektif, Psikomotorik), *Dinamika Ilmu*. 12 (1).

Husamah Dkk. 2016. *Belajar Dan Pembelajaran,*. Malang:Universitas Muhamadiyah Malang.

Hidayah, Nurul. 2015. Pembelajaran Tematik Integrative Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dan Pembalajaran Dasar*. 2 (1):35.

Iskandar, Wahyu Dkk. 2019. *Konsep Pembelajaran Tematik*. Yogyakarta:K-Media.

Khanifatul. 2017. *Pembelajaran Inovatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif Dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Lestari, Ayu, Anggia dan Erik. Penggunaann Metode Bernyanyi Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris. Jurnal Pwlita Paid. 2(1):2-3.

Lubis, Ali, Asrun dkk. 2016. Pengaruh Kualifikasi Pendidik Dan Penerapan Belajar Sambil Bermain Terhadap Kreatifitas Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Se-Kota Padangsidimpuan. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman*. 02 (2):145.

Muhaemin. 2011. *Pengaruh Penerapan Metode Fun Teaching Tehadap Hasil Belajar Matematika*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah.

Muhtar, Tatang. 2020. Analisis Kurikulum 2013 Ditinjau Dari Aspek Nilai Karakter Bangsa. *Mimbar Sekolah Dasar*. 1(2):172.

Muhid, Abdul. 2019. *Analisis 5 Langkah Praktis Analisis Statistic Dengan SPSS For Windows*. Sidoarjo:Zifatama Jawara.

Malawi, Ibadullah dan Ani Kadarwati, *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi*). Jawa Timur:CV. AE MEDIKA GRAFIKA.

Muklis, Mohamad. 2012. Pembelajaran Tematik. *Fenomena*. IV (1):66-68.

Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung:Alfabeta Cv, 2017.

Najib, Ahmad, Donas dan Elhefni. 2016. Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (*Meaning Learning*) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Tehadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Di MI Aliyah IV Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI*. 2 (1).

Nurdyansyah dan Eni Fariyarul Fahyuni. 2O16. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikum 2013*, Sidoarjo:Nizamia Learning Center.

Nurhayati, Erlis. 2020. Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Paedagogy*. 1(3).: 147.

Ningsih, Erfita. 2012. *Pengaruh Metode Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X Madrasah Aliya Darel Hikma Pekan Baru*. Skripsi:UIN Sultan Syarif Kasim.

Nurjan, Syarifan. 2015. *Psikologi Belaja*r. Ponorogo:CV Wade Group.

Oktavia, Herlina. 2016. *Penggunaan Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN 1 Sumberrejo Kota Gajah Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi:Institut Agama Islam Negeri.

Purwanto, Agus dkk. 2020. Studi Eksploratif Pandemic COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar. *Edupsycouns*. 2 (2):2-3.

Priyatno, Duwi. 2013. *Analisis Korelasi, Regresi Dan Multivariate Dengan SPSS*, Yogyakarta:Gava Media.

Priyatno, Duwi. 2016. *Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengelolahannya Dengan SPSS*. Yogyakarta:Gava Media.

Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktik,*. Jakarta:Kencana.

Perwitasari, Suci dkk. 2018. Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Humanio*. 3(3).

Pohan, Nurhikmah. 2019. *Tematik dan Saintifik Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*:*Proceeding Of The 4th Annual Coference On Islamic Early Childhood Education*. Yogyakarta:University Sunan Kalijaga.

Ralibi, Maliki, Imam. 2008. *Fun Teaching*. Cikarang;Duha Khazanah.

Rahmat. 2019. *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kurikulum 2013*. Yogyakarta:Bening Pustaka.

Rusman Dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komonikasi*. Jakarta:PT Rajagrafindo Persada.

Rigianti, Aditia, Henry. 2020. *Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Banjarnegara*. *Jurnal pendidikan dan pengajaran ke-SD-an*. 7(2):298.

Kariadinata, Rahayu dan Maman Abdurahman. 2012. *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Bandung:Pustaka Setia.

Said, Alamsyah Dan Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*, Jakarta:Prenadamedia Group.

Santoso, Singgih. 2017. *Statistik Multivariat dengan SPSS*. Jakarta: PT. Elek Media Komputindo.

Sardjiyo. 2016. Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajran Sebagai Wujud Inovasi Belajar Yang Bermakna Dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik (Kasus Pembelajaran Di SDN X Kabupaten Bandung). In: *Temu ilmiah Nasional Guru VII Tahun 2016*:Balai SIDANG UTCC.

Syafi'I, Ahmad dkk. 2018. Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhinya. *Komonikasi Pendidikan*. 2(2):121.

Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung:Alfabeta.

Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta Cv.

Sugiono, *Statistik Nonparametris*. 2015. Bandung:Alfabeta CV.

Siyoto,Sandu. dan M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta:Literasi Media Publishing.

Suprihatin, Siti. 2015. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. 3 (1).

Trinova, Zulvia. 2012. Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan. *Jurnal Al-Ta'lim*, (online) 1(3):210.

Tas'adi, Rasel. 2019. Hakekat Dan Konsep Dasar Psikologi Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran Serta Faktor-Fakor Yang Mempengaruhinya. *Jurnal Al-Taujih*. 5(1).

Nurdyansyah dan Toyiba Fitriyani. 2018. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Ulfah Rozana khalida Dkk. 2016. Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*. 1(8): 2.

Warti, Elis. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta. *Jurnal Mosharafa*. 5 (2):181.

Widyaningrum, Retno. 2012. Model Pembelajaran Tematik di MI/SD. *Cendekia*. 10(1):111.

Wiyono, Teguh. Pengaruh Motivasi Siswa dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*. 6(2):92.

Yusuf, Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta:Kencana.

L A M P I R A N

Foto Penelitian

Foto Gerbang Depan SDN 66 Kota Bengkulu

Foto halaman SDN 66 Kota Bengkulu

Foto Ruang Kepala Sekolah SDN 66 Kota Bengkulu

Penyerahan SK Penelitian Kepada Kepala Sekolah SDN 66 Kota Bengkulu

Konsultasi dengan Wali Kelas IV B (Kelas Eksperimen)

Pelaksanaan pembelajaran Tematik Online Dikelas IV B (Kelas Eksperimen)

Diawasi Oleh Guru Kelas IV B

Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Online Di kelas IV A (Kelas Kontrol)

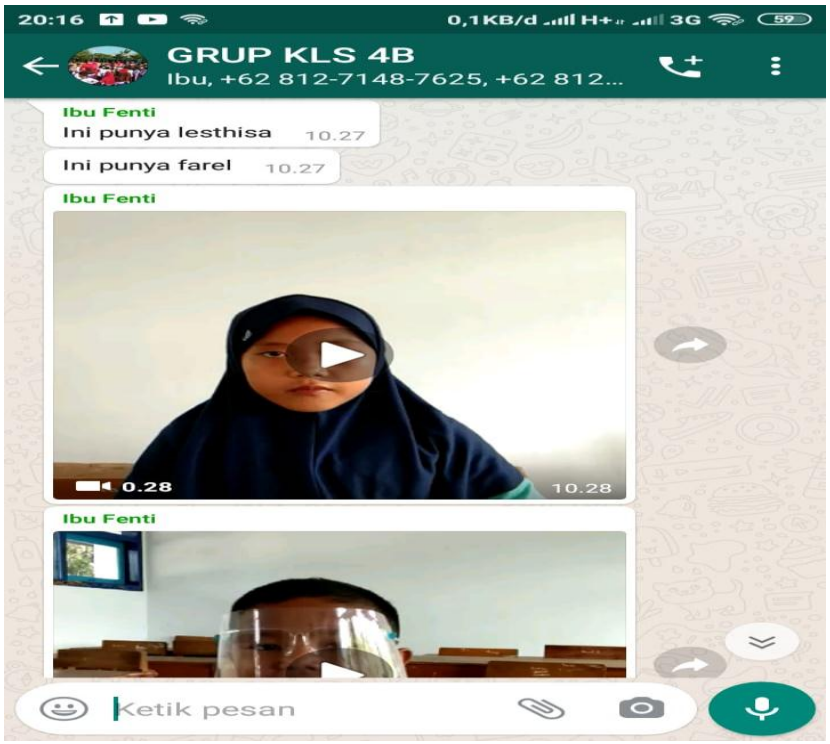
Diawasi Oleh Guru Kelas IV A

Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Online di Kelas IV B (Eksperimen)

Dokumentasi Pembukaan Pembelajaran

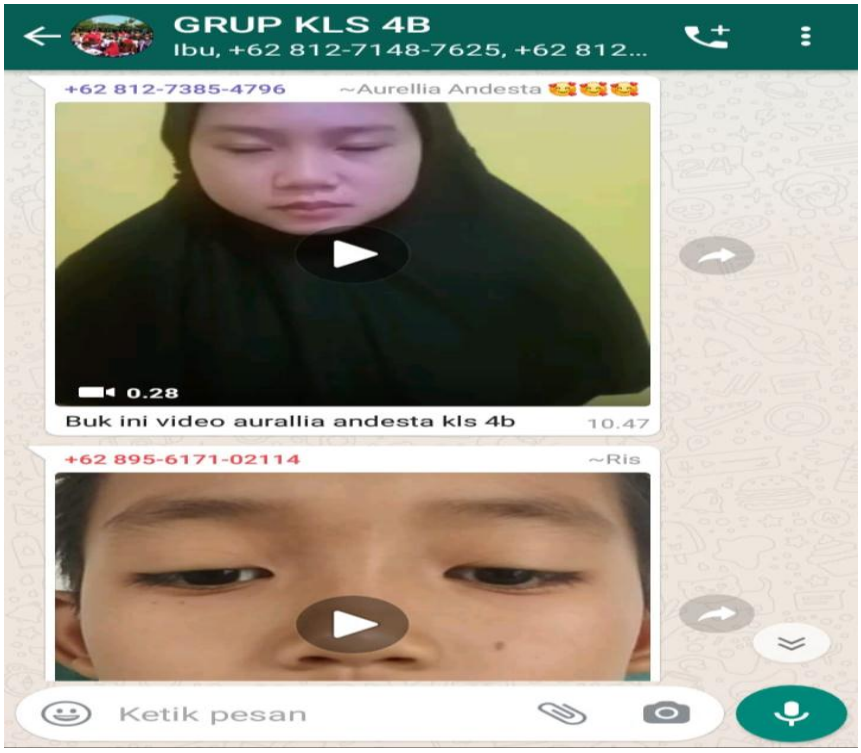
Dokumentasi Absen Pembelajaran

Dokumentasi Penerapan Metode *Fun Teaching* Bercerita



GRUP KLS 4B
Ibu, +62 812-7148-7625, +62 812...
+62 812-7329-6038 ~Ein Nopensi
Anda
terimakasih ananda bagus
Makasih buk
10.39
+62 812-7398-7275 ~Lulu
0.32
10.41
+62 812-7398-7275
Video (0.32)
anak ibu pintar, sudah bagus ya
10.45
Ketik pesan

GRUP KLS 4B
Ibu, +62 812-7148-7625, +62 812...
+62 853-6360-7660 ~Alandan Ikhsan
Ini fiduo Alan
10.46
+62 812-7398-7275 ~Lulu
Anda
anak ibu pintar, sudah bagus ya
Mksih Bu
10.46
+62 853-6360-7660 ~Alandan Ikhsan
0.37
10.47
+62 812-7385-4796 ~Aurellia Andesta
Ketik pesan


GRUP KLS 4B
Ibu, +62 812-7148-7625, +62 812...
+62 812-7385-4796
~Aurellia Andesta
0.28
Buk ini video aurallia andesta kls 4b
10.47
+62 895-6171-02114
~Ris
Ketik pesan

GRUP KLS 4B
Ibu, +62 812-7148-7625, +62 812...
+62 812-7387-1868
~Resti Jumita Staputri
0.50
Assalamualaikum ini yang resti jumita syaputri buk
10.51
+62 812-7387-1868
Assalamualaikum ini yang resti jumita syaputri buk (0.50)
10.52
+62 812-7387-1868
~Resti Jumita Staputri
Anda
Ketik pesan

Dokumentasi Penerapan Metode *Fun Teaching* Bernyanyi

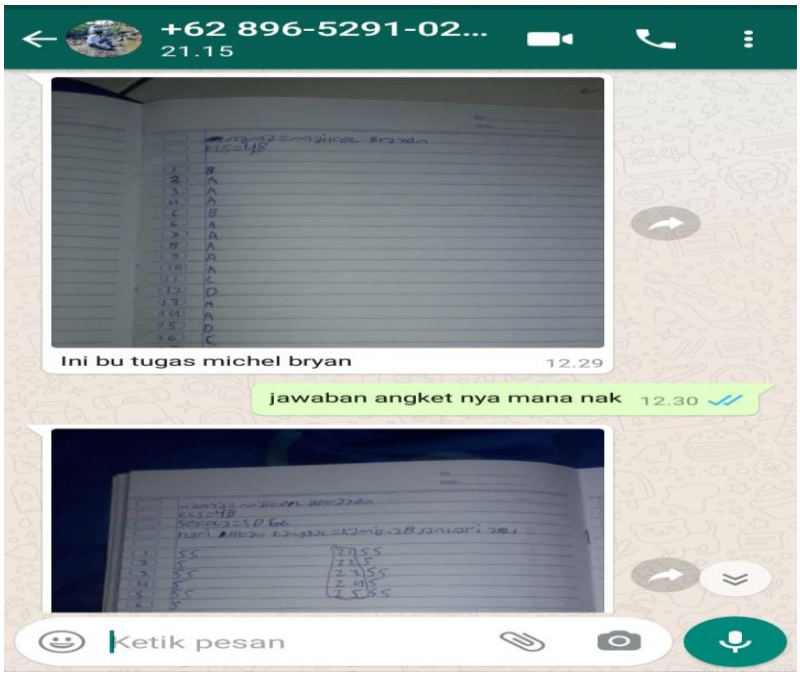
Dokumentasi Pembelajaran di Kelas IV A (Kelas Kontrol)

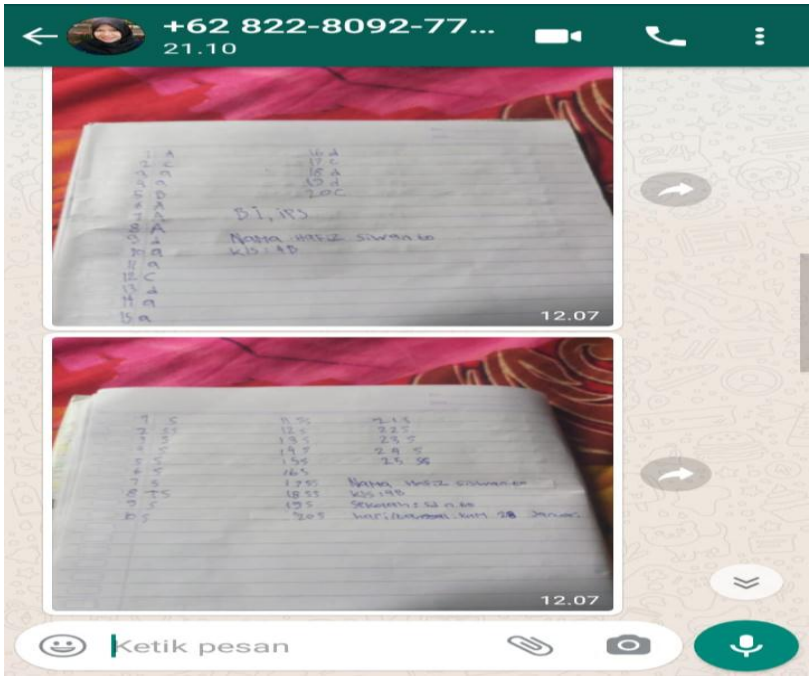
Dokumentasi pembukaan Pembelajaran di Kelas Kontrol

Dokumentasi Absen Dikelas Kontrol

Kegiatan Inti Pembelajaran Tematik Online di Kelas Kontrol

Dokumentasi Pengumpulan Angeket Motivasi Belajar dan Post test





Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan pendidikan : SDN 66 Kota Bengkulu

Kelas / Semester : 4/2

Tema : 6. Cita-CitaKu

Sub Tema : 2. Hebatnya Cita-Citaku

Pembelajaran : 3

Alokasi Waktu : 120 Menit (1 Kali Pertemuan)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dibimbing melalui WA, melalui kegiatan membaca dan mencermati puisi, siswa mampu menjelaskan cara membuat puisi dengan benar.
2. Dibimbing melalui WA, Melalui kegiatan mengamati lingkungan sekitarnya, siswa mampu mengidentifikasikan sumber daya alam yang ada di sekitarnya dan menyajikan hasil pengamatan tersebut dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah-Langkah Pembelajaran	Pengelolaan Kelas	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan 1. Melakukan pembukaan dengan salam, berdoa dan dilanjutkan menanyakan keadaan siswa dan mengabsen. "Apa kabar anak-anak ibu? Semoga sehat selalu dan penuh semangat". 2. Guru menanyakan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan di rumah. 3. Guru mengajak sisiwa untuk menjaga	Klasikal melalui WA Grup Kelas IV	**15 Menit**

kesehatan agar terhindar dari berbagai penyakit, terutama covid 19. 4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan. **Literasi mandiri sebelum pembelajaran** Guru membuat pengumuman lewat *whatsapp* grup kelas supaya siswa membaca buku tema 6 (Cita-Citaku) halaman 35 s/d 38.		
Kegiatan Inti 1. Guru mengingatkan kembali apa itu pengertian puisi kepada siswa. 2. Guru menjelaskan kembali pengertian puisi. 3. Selajutnya guru menjelaskan langkah-langkah dalam menulis puisi dan hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam menulis puisi. 4. Siswa diminta bercerita bagaimana langkah-langkah dalam menulis puisi dalam bentuk video singkat yang dikirim melalui *Whatsapp* grup. 5. Guru dan siswa saling menanggapi video yang dikirim melalui *Whatsapp* Grup.	**Metode *Fun Teaching*** **Bercerita**	**95 Menit**
6. Guru kembali mengingatkan apa yang dimaksud dengan sumber daya alam. 7. Guru menjelaskan sumber daya alam ada dua yaitu SDA yang diperbarui dan SDA yang tidak diperbarui.		

8. Guru mengajak siswa untuk benyanyi lagu tentang sumber daya alam. 9. Siswa mampu mengidetifikasi jenis-jenis sumber daya alam yang ada disekitarnya melalui penjelasan guru dengan cara benyanyi. 10. Siswa mampu menjelaskan manfaat dan SDA yang dapat diperbarui dan SDA yang tidak dapat diperbarui 11. Guru memberikan latihan soal yang akan dibagikan lewat WA grup. 12. Guru membagikan Soal Post test dan angket motivasi belajar melalui Grup WA. 13. Siswa diminta mengerjakan soal Post tes dan angket motivasi belajar yang telah dikirim guru melalui Grup WA 14. Siswa mengumpulkan soal posttest dan angket yang dikirimkan melalui Personal Chat kepada guru.	**Bernyanyi**	
Kegiatan Penutup 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: • Apa yang belum dipahami oleh siswa. • Bagaimana tanggapan siswa tentang proses pembelajaran. Pembelajaran ditutup dengan doa adan salam.	**Klasiskal Melalui WA Grup**	**10 Menit**

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

Sikap	: Dilakukan oleh orang tua di rumah berdasarkan aspek yang telah disepakati di awal tahun pemeblajaran dikirim oleh guru melalui WA grup.
Pengetahuan	: Tugas latihan yang dikerjakan siswa.
Keterampilan	: Tugas yang dibuat siswa dalam melakukan pengamatan.

Mengetahui Bengkulu, Januari 2021

Kepala Sekolah Peneliti

Kusnayati, S. Pd **Fitrianti**

NIP. 196511101989032010 **NIM.1711240020**

Rubik Penilaian Strategi Bercerita
Menjelaskan Langkah Dalam Menulis Puisi

Keterangan

BS : Baik Sekali

B : Baik

C : Cukup

No	Nama Siswa	Proses Bercerita			Kreativitas Bercerita			Keberanian Bercerita		
		BS	B	C	BS	B	C	BS	B	C
1.	Ahmad Rizki M.	✓				✓		✓		
2.	Arsyan Harun C.	✓				✓		✓		
3.	Alief Putra Pratama		✓			✓		✓		
4.	Dion Ardiansyah P.		✓				✓	✓		
5.	Djey Zee Aeya Putri		✓			✓		✓		
6.	Farel Septa Pratama	✓			✓			✓		
7.	Giang Atma P.			✓		✓		✓		
8.	Gusti Suci Ramadani	✓				✓		✓		
9.	Hanif Leonal Anggara		✓			✓		✓		
10.	Hafiz Siswanto		✓			✓		✓		
11.	Jorga Ramadhan		✓			✓		✓		
12.	Khalia Rembulan M.	✓				✓		✓		
13.	Letnisya Tipani		✓			✓		✓		
14.	Marisa putri W.		✓			✓		✓		
15.	Muliyadi Sapaat	✓					✓	✓		
16.	M. Aldi Pratama		✓			✓		✓		
17.	M. Fadil Hidayat	✓				✓		✓		
18.	M. Alif	✓		✓		✓		✓		
19.	Muharram Ansyah D.		✓			✓		✓		
20.	Nadhil ulum A.		✓			✓		✓		
21.	Nastain utami			✓			✓	✓		
22.	Nikita Dewi Sifepu		✓			✓		✓		
23.	Resti Jumita Syaputri	✓			✓				✓	
24.	Seyna Azzahra		✓			✓		✓		
25.	Syafiq Syaparas		✓				✓		✓	
26.	Yogi Prayoga			✓		✓				
27.	Michael Bryan									

No	Nama Siswa	Proses Bercerita			Krestivitas Bercerita			Keberanian Bercerita		
		BS	B	C	BS	B	C	BS	B	C
28.	Aurelia Andesta S.		✓			✓		✓		
29.	Nurul Salsabila	✓				✓		✓		

Rubik Penilaian Strategi Bernyanyi
Sumber Daya Alam

No	Nama Siswa	Jumlah Pertanyaan Yang Berhasil Dijawab Siswa		
		Baik Sekali	Baik	Cukup
1.	Ahmad Rizki Mubarak		✓	
2.	Aisyah Harun Cantika	✓		
3.	Aliep Putra Pratama		✓	
4.	Dion Ardiansya F.	✓		
5.	Ojey Zee Arya Putri	✓		
6.	Farel Septa Pratama	✓		
7.	Gilang Atau Ramadhan	✓		
8.	Gusti Suci Ramadani	✓		
9.	Haniep Leonal Anggara	✓		
10.	Hafiz Siswanto		✓	
11.	Jorga Ramadhan	✓		
12.	Khayian Rambulan M.	✓		
13.	Lutnisya Tifani		✓	
14.	Mariko Aji W.	✓		
15.	Muryadi Safaat	✓		
16.	M. Aldi Pratama		✓	
17.	M. Fadil Hidayat		✓	
18.	Muhammad Arif	✓		
19.	Muharram Aransya D.			✓
20.	Nadhif Ulum Annafis	✓		
21.	Nastain Utami		✓	
22.	Nikita Dewi Setepu		✓	
23.	Resti Jumita Syaputri		✓	
24.	Seyna Aztahra		✓	
25.	Syafiq Syafaras		✓	
26.	Yogi Prayoga		✓	
27.	Michael Bryan		✓	

No	Nama Siswa	Jumlah Pertanyaan Yang Berhasil Dijawab		
		Baik Sekali	Baik	Cukup
28.	Aureira Andesta Sapitri	✓		
29.	Nurul Saisabila	✓		

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan pendidikan : SDN 66 Kota Bengkulu

Kelas / Semester : 4/2

Tema : 6. Cita-CitaKu

Sub Tema : 2. Hebatnya Cita-Citaku

Pembelajaran : 3

Alokasi Waktu : 120 Menit

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dibimbing melalui WA, melalui kegiatan membaca dan mencermati puisi, siswa mampu menjelaskan cara membuat puisi dengan benar.
2. Dibimbing melalui WA, Melalui kegiatan mengamati lingkungan sekitarnya, siswa mampu mengidentifikasikan sumber daya alam yang ada di sekitarnya dan menyajikan hasil pengamatan tersebut dengan tepat.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah-Langkah Pembelajaran	Pengelolaan Kelas	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan 5. Melakukan pembukaan dengan salam, berdoa dan dilanjutkan menanyakan keadaan siswa dan mengabsen. "Apa kabar anak-anak ibu? Semoga sehat selalu dan penuh semangat". 6. Guru menanyakan tentang kegitan apa saja yang dilakukan di rumah. 7. Guru mengajak sisiwa untuk menajga	Klasikal melalui WA Grup Kelas IV	**15 Menit**

kesehatan agar terhindar dari berbagai penyakit, terutama covid 19. 8. Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan. **Literasi mandiri sebelum pembelajaran** Guru membuat pengumuman lewat *whatsapp* grup kelas supaya siswa membaca buku tema 6 (Cita-Citaku) halaman 35 s/d 38.		
Kegiatan Inti 15. Guru mengingatkan kembali apa itu pengertian puisi kepada siswa 16. Guru menjelaskan kembali pengertian puisi. 17. Selajutnya guru menjelaskan langka-langkah dalam menulis puisi dan hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam menulis puisi. 18. Siswa diminta membaca sebuah teks puisi dibuku Bupena halaman 36. 19. Lalu siswa diminta menjawab pertanyaan berdasarkan puisi yang telah mereka baca.		**95 Menit**
20. Guru kembali mengingatkan apa yang dimaksud dengan sumber daya alam. 21. Guru menjelaskan sumber daya alam ada dua yaitu SDA yang diperbarui dan SDA yang tidak diperbarui. 22. Siswa mampu mengidetifikasi jenis-		

jenis sumber daya alam yang ada disekitarnya. 23. Guru menjelaskan contoh sumber daya alam dan manfaatnya. 24. Siswa mampu menyebutkan contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat dipebarui serta manfaat sumber daya alam tersebut. 25. Guru memberikan latihan soal yang akan dibagikan lewat WA grup. 26. Guru membagikan Soal Post test dan angket motivasi belajar melalui Grup WA. 27. Siswa diminta mengerjakan soal Post tes dan mengisi angket motivasi belajar yang telah dikirim guru melalui Grup WA. 28. Siswa mengumpulkan soal posttest dan angket yang dikirimkan melalui Personal Chat kepada guru.		
Kegiatan Penutup 2. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: • Apa yang belum dipahami oleh siswa. • Bagaimana tanggapan siswa tentang proses pembelajaran.	**Klasiskal Melalui WA Grup**	**10 Menit**

Pembelajaran ditutup dengan doa adan salam.		

E. Penilaian Hasil Pembelajaran

Sikap : Dilakukan oleh orang tua di rumah berdasarkan aspek yang telah disepakati di awal tahun pemeblajaran dikirim oleh guru melalui WA grup.

Pengetahuan : tugas latihan yang dikerjakan siswa.

Keterampilan : tugas yang dibuat siswa dalam melakukan pengamatan.

Mengetahui Bengkulu, Januari 2021

Kepala Sekolah Peneliti

Kusnayati, S.Pd **Fitrianti**

NIP.196511101989032010 **NIM.1711240020**

Lampiran Tugas Siswa

Ayo, lakukan tugas berikut!

Bacalah puisi berikut dengan saksama!

Sang Penuang Ilmu
(Karya Oktara)

Kau tuliskan semua yang kau tahu
Kau tuangkan ilmu dalam lembaran-lembaran
Kau bangun jendela dunia dalam sebenda buku
Kau inginkan aku tuk tahu segala pengetahuan

Kau membantuku membuka ruang dunia yang luas
Kau mengajakku selidiki rahasia dunia
Kau menggungah hatiku tuk ketahui alam semesta
Kurasa kau begitu mengagumkan

Darimu kumengerti banyak hal
Kelak jika kujadi kau
Kucurahkan seluruh kemampuanku

Berdasarkan Puisi tersebut, kerjakan soal-soal berikut!

1. Apa tema puisi tersebut?
2. Tulislah puisi dengan tema yang sama sebanyak satu bait!

Ayo lakukan tugas berikut!

Bacalah teks berikut dengan saksama!

Banjarmasin, Kota Seribu Sungai

Kota Banjarmasin adalah Ibu Kota Provinsi Kalimantan Selatan. Banjarmasin merupakan salah satu kota terpadat dipulau Kalimantan. Selain itu juga disebut sebagai Kota Seribu Sungai karena memiliki banyak sungai. Bagi masyarakat Banjarmasin, sungai menjadi pusat kegiatan mereka, teutama kegiatan transportasi dan perdagangan. Kota Banjarmsin terkenal dengan pasar terapungnya. Pasar terapung adalah pasar tradisional yang aktivitasnya dilakukan di atas air sungai menggunakan perahu.

Biasanya, pasar terapung mulai ramai sejak subuh hingga menjelang siang. Barang dagangan yang dijual beupa buah-buahan, sayur-sayuran, dan kue-kue tradisional. Keunikan pasar terapung menjadi salah satu daya tarik Kota Banjarmasin bai turis dalam negeri dan luar negeri.

Sumber:*www.indonesia.travel.com*. diakses pada tanggal 25 November, dengan penyesuaian.

Jawablah soal-soal berikut berrdasarkan teks “Banjarmasin, Kota Seribu Sungai”!

1. Tuliskan sumber daya alam yang dimiliki kota Banjarmasin berdasarkan teks!
2. Bagaimana masyarakat memanfaatkan sumber daya alam tersebut?
3. Tuliskan manfaat sumber daya alam tersebut bagi lingkungan sekitar!

Pengaruh Penerapan *Metode Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV SD Negeri 66 Kota Bengkulu

Angket Motivasi

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Hari/tanggal :

1. Siswa dipersilakan menjawab pertanyaan dibawah ini dengan memilih salah satu jawaban yaitu, SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti
3. Berilah tanda *chek list* pada lembar kolom yang telah disediakan.
4. Atas bantuan siswa/saya ucapkan terimakasih

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya senang apabila guru memberikan tugas pembelajaran tematik online				
2	Saya selalu menyelesaikan tugas pembelajaran tematik online dengan tepat waktu				
3	Saya senang jika guru sering memberikan tugas pembelajaran tematik online				
4	Saya merasa tidak ada bosan-bosannya belajar dan saya berusaha mempelajari materi pembelajaran tematik online secara utuh				
5	Saya senang apabila guru memberikan video pembelajaran tematik online yang menarik dan menyenangkan				
6	Saya lebih senang apabila mengerjakan soal pembelajaran tematik pilihan ganda				
7	Saya senang apabila guru jarang memberikan tugas pembelajaran tematik online				
8	Apakah kamu senang apabila guru memberikan soal belajar yang terlalu banyak pada pembelajaran tematik online				
9	Apakah kamu setuju jika guru memberikan				

	waktu yang singkat untuk mengerjakan tugas pembelajaran tematik online				
10	Saya senang apabila guru memberikan semangat saya dalam pembelajaran tematik online				
11	Apakah kamu merasa puas apabila mendapatkan nilai pembelajaran tematik yang bagus lalu diberi hadiah oleh orang tua mu				
12	Saya merasa senang jika guru memberikan saya hadiah atas kerja keras saya dalam pembelajaran tematik				
13	Jika kamu mendapatkan hadiah apakah kamu akan tetap rajin belajar				
14	Saya senang jika diperhatikan oleh guru pada saat pembelajaran tematik online berlangsung				
15	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi pembelajaran tematik online yang belum saya pahami				
16	Apakah kamu senang jika guru mengingatkan tentang soal yang kamu kerjakan belum benar				
17	Saya antusias ketika guru mengumumkan nilai tentang materi pembelajaran tematik				
18	Saya senang ketika orang tua saya memberikan hadiah saat saya mendapatkan juara kelas				
19	Apakah kamu akan memberi tahu teman-teman mu jika kamu mendapatkan nilai yang bagus				
20	Apakah kamu termotivasi jika teman kamu mendapatkan nilai pembelajaran tematik yang lebih baik dari kamu				
21	Saya akan belajar sungguh-sungguh untuk mendapatkan nilai yang baik seperti teman saya				
22	Apakah kamu senang jika gurumu menyuruh temanmu untuk memberi mu bantuan dalam belajar				
23	Apakah kamu senang jika gurumu dalam belajar menggunakan metode pembelajaran menyenangkan sehingga kamu mudah mengerti dalam belajar				
24	Apakah kamu bosan jika gurumu hanya				

	menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran tematik online				
25	Apakah kamu senang jika guru membentuk kelompok belajar dalam pembelajaran tematik				

SOAL POST TEST

Tema : 6. Cita-citaku
Sub Tema : 2. Hebatnya Cita-Citaku
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, IPS
Pembelajaran ke : 3
Kelas / Semester : 4/2

Nama :
Kelas :
Pilihlah jawaban a, b, c, atau d dan berilah tanda silang pada jawaban yang paling tepat dalam lembar jawaban yang sudah disediakan!

Muatan Bahasa Indonesia

1. Apa yang sebaiknya kita lakukan sebelum menulis puisi…
   a. Membuat gambar
   b. Menentukan tema
   c. Menemukan makna
   d. Mencari makna kata sulit
2. Dalam puisi, kata-kata yang digunakan sering kali mempunyai…yang dalam.
   a. Makna
   b. Amanat
   c. Baris
   d. Bait
3. Puisi menggunakan kalimat yang lebih pendek dibandingkan dengan…
   a. Karangan
   b. Pantun
   c. Syair
   d. Sajak

4. Sebelum menulis puisi kita harus menentukan tema puisi yang kita buat. Apa yang dimaksud dengan tema…
   a. Judul puisi
   b. Susunan kata
   c. Gagasan utama puisi
   d. Rangkaian kata
5. Berimajinasi saat menulis puisi akan memudahkan pengarang untuk…
   a. Menuliskan kata-kata yang indah
   b. Menyelesaikan puisi
   c. Memperbaiki puisi
   d. Mengakhiri puisi

Bacalah puisi dibawah ini untuk menjawab pertanyaan nomor 4-5.

Cita-Cita Hebatku

Aku semangat terus belajar
Aku punya cita-cita yang besar
Aku ingin menjadi seorang penulis
Membuat banyak buku
Menyebarkan semua ceritaku
Aku ingin menjadi penulis besar
Aku ingin menciptakan banyak karya
Berbagai buku untuk bangsa dan Negara

6. Puisi diatas terdiri dari…bait
   a. 2
   b. 3
   c. 4
   d. 5
7. Setelah menulis puisi sesuai imajinasi dan pikiran, hal yang kita lakukan adalah membaca puisi yang kita buat berulang-ulang hal ini bertujuan agar. . .

a. Agar kita dapat mengetahui jika ada kata-kata yang kurang sesuai dengan isi puisi sehingga kita bisa memperbaikinya
b. Agar puisi yang kita buat semakin indah
c. Agar puisi yang kita buat terlihat menarik
d. Agar kita dapat mengetahui kata-kata yang tidak tepat

8. Puisi merupakan suatu bahasa yang indah terikat oleh rima dan irama. Puisi temasuk ke dalam jenis…
   a. Karya sastra
   b. Legenda
   c. Cerita
   d. Sajak

Bacalah puisi dibawah ini untuk menjawab pertanyaan nomor 9-10.

Tuhan telah menegurmu

Tuhan telah menegurmu
Dengan cukup sopan
Lewat semayup suara adzan
Tuhan telah menegurmu
Dengan cukup menahan kesabaran
Lewat gempa bumi yang berguncang
Deru angin yang meraung kencang
Hujan dan banjir yang melintang pukang
Adakah kau dengar?

9. Puisi tersebut mengungkapkan…
   a. Manusia yang melupakan tuhannya
   b. Tuhan menegur manusia lewat bencana
   c. Teguran tuhan ada yang ringan dan ada yang berat
   d. Manusia akan selalu ada dalam kasih sayang tuhan
10. Judul Puisi di atas adalah…
   a. Tuhan telah menegurmu
   b. Manusia yang melupakan tuhan
   c. Manusia yang takut akan tuhan
   d. Tuhan menegur manusia

Muatan IPS

11. Salah satu contoh pemanfaatan hewan adalah…
    a. Bahan baku industri baja
    b. Sebagai bahan baku kerajinan
    c. Membantu pekerjaan manusia
    d. Sumber tenaga pembangkit listrik
12. Dibawah ini yang merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui…
    a. Sayur
    b. Buah
    c. Hewan
    d. Bahan tambang
13. Dibawah ini yang merupakan sumber daya alam yang dapat diperbarui. . . .
    a. Sayur dan buah
    b. Minyak bumi
    c. Batu bara
    d. Gas alam
14. Manusia memanfaatkan Sumber Daya Alam untuk memenuhi kebutuhan…
    a. Sandang, pangan, dan papan
    b. Sandang
    c. Pangan
    d. Papan
15. Bagian tubuh hewan yang paling banyak dimanfaatkan manusia untuk konsumsi adalah…
    a. Kulit
    b. Kuku
    c. Taring
    d. Daging
16. Sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan untuk membuat kursi dan meja adalah…

a. Sayuran
b. Ikan
c. Pepohonan
d. Padi

17. Sumber daya alam batu bara dapat dimanfaatkan sebagai…
    a. Bahan baku kerajinan
    b. Bahan pangan sehari-hari
    c. Bahan baku berbagai olahan makanan
    d. Bahan bakar untuk beberapa jenis alat transportasi
18. Minyak bumi merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui berikut yang bukan manfaat dari minyak bumi adalah…
    a. Bahan bakar untuk mesin atau kendaraan
    b. Bahan baku yang dapat diolah menjadi gas seperti LPG
    c. Penghasil serat untuk bahan baku tekstil, yaitu nilon
    d. Bahan baku berbagai olahan makanan.
19. Sayur dan buah merupakan sumber daya alam yang dapat diperbarui. Berikut yang bukan manfaat dari sayur dan buah adalah…
    a. Bahan pangan sehari-hari
    b. Bahan baku industri baja
    c. Bahan baku berbagai olahan makanan
    d. Komoditi yang memiliki nilai ekonomi
20. Banjarmasin disebut juga dengan nama Kota Seribu Sungai karena memiliki banyak sungai. Berikut ini yang bukan manfaat sungai bagi masyarakat Banjarmasin adalah…
    a. Sebagai tempat irigasi dan sumber tenaga listrik
    b. Sebagai pasar tradisional seperti pasar terapung
    c. Sebagai tempat pembuangan sampah
    d. Sebagai objek wisata

FORMAT LEMBAR OBSERVASI

Pengaruh Penerapan Metode *Fun Teaching* Tehadap Hasil Belajar dan Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV di SD Negeri 66 Kota Bengkulu

Materi : Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 3

Hari/tanggal : 28 Januari 2021

Pukul : 09.00 - 12.00

PETUNJUK

A. Isilah kolom skor sesuai pedoman penskoran berikut

Skor 4 : telaksana dengan sangat baik

Skor 3 : terlaksana dengan baik

Skor 2 : terlaksana dengan cukup baik

Skor 1 : telaksana dengan kurang baik

B. Isilah salah satu kolom skor dengan nilai yang sesuai !

Tahap	indikator	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
Fun Teaching	Bercerita	• Siswa melihat dan memperhatikan video pembelajaran yang di share ke WA Grup kelas. • Siswa merespon perintah guru tehadap tugas membuat video singkat bercerita tentang langkah-langkah membuat puisi. • Mampu menyampaikan cerita dengan mimik dan			✓	✓ ✓

		bahasa yang menarik. • Mampu menyampaikan cerita dengan percaya diri. • Siswa mampu mengumpulkan tugas video singkat berceita tentang langkah-langkah dalam menulis puisi dengan tepat waktu.		✓	✓	
	Bernyanyi	• Siswa melihat dan memperhatikan video pembelajaran yang di share ke WA Grup kelas. • Siswa merespon perintah guru untuk menyimak penjelasan guru melalui metode bernyanyi dalam menjelaskan materi pembelajaran. • Siswa mengerjakan tugas setelah mendengarkan penjelasan materi dari guru melalui metode bernyanyi. • Siswa mampu menjawab semua pertanyaan setelah mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru melalui metode bernyanyi. • Siswa mampu mengumpulkan tugas latihan dari materi yang dijelaskan guru melalui metode bernyanyi dengan tepat waktu.		✓	✓ ✓ ✓ ✓	

Presentase Nilai Rata-rata= $\frac{Jumlah\ Skor}{40} \times 100\% = \frac{33}{4} \times 100 = 83\%$

Taraf keberhasilan yang ditetapkan yaitu:

a. 86% ≤ NR≤ 100% : Sangat Baik
b. 71% ≤ NR≤ 85% : Baik
c. 55% ≤ NR≤ 70% : Cukup Baik
d. 0% ≤ NR≤ 55% : Cukup

Bengkulu, 28 Januari 2021
Obsever

(FITRIANTI)