

**PENGARUH STRATEGI *FUN LEARNING* TERHADAP PENINGKATAN
PRESTASI BELAJAR IPA MATERI KEBUTUHAN TUBUH
(Penelitian pada Siswa Kelas I SD N Blondo 1 Kecamatan
Mungkid Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh :

**NOVI NUR' AINI
13.0305.0118**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH STRATEGI *FUN LEARNING* TERHADAP PENINGKATAN
PRESTASI BELAJAR IPA MATERI KEBUTUHAN TUBUH
(Penelitian pada Siswa Kelas I SD N Blondo 1 Kecamatan
Mungkid Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :
NOVI NUR' AINI
13.0305.0118

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

PENGARUH STRATEGI *FUN LEARNING* TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPA MATERI KEBUTUHAN TUBUH (Penelitian pada Siswa Kelas I SD N Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang)

Disusun oleh:

Nama : Novi Nur Aini

NIM : 13.0305.0118

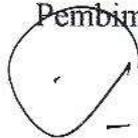
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
Untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi

Magelang, Januari 2017

Pembimbing I



Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

Pembimbing II



Ahmad Syarif, M.Or.
NIK. 158908155

PENGESAHAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH STRATEGI *FUN LEARNING* TERHADAP PENINGKATAN
PRESTASI BELAJAR IPA MATERI KEBUTUHAN TUBUH
(Penelitian pada Siswa Kelas I SD N Blondo 1 Kecamatan
Mungkid Kabupaten Magelang)**

Oleh :
Novi Nur ' Aini
13.0305.0118

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan
studi pada Program Studi S-1 PGSD FKIP UMMagelang

Diterima dan disahkan oleh Tim Penguji:

Hari : Rabu
Tanggal : 25 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi:

1. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. (Ketua/ Anggota)
2. Ahmad Syarif, M.Or. (Sekretaris/ Anggota)
3. Drs. H. Subiyanto, M.Pd. (Penguji I)
4. Galih Istiningsih, M.Pd. (Penguji II)

Mengesahkan,
Dekan FKIP



Drs. H. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Novi Nur * Aini
N.P.M : 13.0305.0118
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Strategi *Fun Learning* Terhadap
Skripsi Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi
Kebutuhan Tubuh (Penelitian pada Siswa Kelas I
SD N Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten
Magelang).

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku. Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Januari 2017



Novi Nur * Aini
13.0305.0118

MOTTO

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S. Al-Mujaadilah: 11)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- ❖ Keluargaku tercinta, sahabat-sahabatku yang selalu mendoakan dan memotivasiku.
- ❖ Almamaterku, Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah pada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, para pengabdikan ilmu dan umat Islam sebagai pengikut setia Rasulullah SAW. Skripsi ini berjudul Pengaruh Strategi *Fun Learning* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Kebutuhan Tubuh (Penelitian pada Siswa Kelas I SD N Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang) disusun guna melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam ilmu pendidikan.

Penulis skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang seluas-luasnya kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberi perhatian demi kelancaran penulisan skripsi ini.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. selaku Dosen Pembimbing I dan Ahmad Syarif, M.Or. selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan membimbing

dengan penuh perhatian dan kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

4. Kepala SD N Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang yang telah berkenan member ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Bapak dan Ibu Guru SD N Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang yang telah member bantuan moral, material, maupun spiritual selama penelitian ini berlangsung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwas kripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan lebih lanjut. Akhirnya penulis harapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGASAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAKSI	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	7
1. Pengertian Prestasi Belajar.....	7

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	9
3. Hakikat IPA dan Pembelajaran IPA.....	15
4. Prestasi Belajar IPA	17
5. Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPA	19
B. Strategi <i>Fun Learning</i>	21
1. Pengertian Strategi Mengajar.....	21
2. Prinsip-Prinsip Strategi Mengajar	22
3. Pengertian Strategi <i>Fun Learning</i>	24
4. Manfaat Strategi <i>Fun Learning</i>	32
C. Pengaruh Strategi <i>Fun Learning</i>	33
D. Penelitian Yang Relevan	35
E. Kerangka Berpikir.....	36
F. Hipotesis.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Desain Penelitian.....	38
B. Subjek Penelitian.....	39
C. Variabel Penelitian	40
D. Definisi Operasional.....	40
E. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	41
F. Prosedur Penelitian.....	45
G. Metode Analisis Data.....	47
H. Hasil Uji Coba Instrumen.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58

A. Hasil Penelitian	58
1. Perencanaan Penelitian.....	58
2. Pelaksanaan Penelitian	59
3. Data Hasil Penelitian	63
a. Data Hasil <i>Pretest</i>	63
b. Data Hasil <i>Posttest</i>	65
c. Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67
4. Hasil Uji Normalitas Data	68
5. Hasil Pengujian Hipotesis	69
B. Pembahasan.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

TABEL	HALAMAN
1. Alur Kerangka Pikir Penelitian	36
2. Desain Penelitian <i>Pre-test and Post-test Group</i>	38
3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	42
4. Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes	42
5. Kriteria Koefisien Reliabilitas.....	50
6. Kriteria Indeks Kesulitan Soal	51
7. Kriteria Indeks Diskriminasi (DB).....	52
8. Interpretasi Hasil Uji t Sampel Berpasangan (<i>Paired Sample</i>).....	53
9. Data Validitas Butir Soal	54
10. Data Taraf Kesulitan Soal	55
11. Data Daya Pembeda Butir Soal.....	56
12. Data Distribusi Hasil Nilai <i>Pretest</i>	63
13. Kriteria Pencapaian Prestasi Belajar IPA Tahap <i>Pretest</i>	64
14. Data Distribusi Hasil Nilai <i>Posttest</i>	65
15. Kriteria Pencapaian Prestasi Belajar IPA Tahap <i>Posttest</i>	66
16. Perbedaan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67
17. Hasil Uji Normalitas Data.....	68
18. Hasil Uji Hipotesis	69

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	HALAMAN
1. Diagram Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i>	65
2. Diagram Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i>	67
3. Diagram Perbandingan Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	68

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	HALAMAN
1.Surat Ijin Penelitian.....	79
2.Surat Keterangan Penelitian.....	80
3. Surat Keterangan Validasi Instrumen	81
4. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	87
5. Daftar Nama Siswa Kelas I SD N Blondo 1	88
6. Instrumen Penelitian.....	89
7. Hasil Uji Validitas.....	122
8. Hasil Uji Reliabilitas	126
9. Hasil Uji Taraf Kesulitan	127
10. Hasil Uji Daya Pembeda	128
11. Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	132
12. Hasil Uji Normalitas Data.....	134
13. Hasil Uji t <i>Paired Sample</i>	135
14. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran.....	136

ABSTRAKSI

PENGARUH STRATEGI *FUN LEARNING* TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPA MATERI KEBUTUHAN TUBUH (Penelitian pada Siswa Kelas I SD N Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang)

**NOVI NUR ' AINI
13.0305.0118**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *fun learning* terhadap peningkatan prestasi belajar IPA materi kebutuhan tubuh. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *pre-test and post-test group* dengan subjek penelitian siswa kelas I SD N Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data berupa tes (*pretest* dan *posttest*). Analisis yang digunakan adalah uji *t paired sample* dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh strategi *fun learning* terhadap peningkatan prestasi belajar IPA materi kebutuhan tubuh.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah strategi *fun learning* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan prestasi belajar IPA materi kebutuhan tubuh siswa kelas I SD N Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang. Hal tersebut terbukti dengan meningkatnya rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah diberi perlakuan strategi *fun learning*. Rata-rata nilai *pretest* sebelum perlakuan adalah 57,92, sedangkan nilai *posttest* sesudah diberi perlakuannya itu 88,75. Peningkatan prestasi belajar IPA materi kebutuhan tubuh dapat dilihat dari hasil uji *t paired sample* yang menunjukkan nilai signifikansi = 0,000 (kurang dari 0,05) dan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $12,454 > 0,404$. Hal tersebut berarti ada peningkatan prestasi belajar IPA materi kebutuhan tubuh yang signifikan setelah dilakukan *treatment*, sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi *fun learning* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan prestasi belajar IPA materi kebutuhan tubuh siswa.

Kata Kunci : *Strategi Fun Learning, Prestasi Belajar IPA Materi Kebutuhan Tubuh.*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yaitu untuk menjamin kelangsungan kehidupan dan perkembangan bangsa itu sendiri. Hal ini sebagaimana dicantumkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara”.

Dewasa ini Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempunyai peranan penting dalam proses pendidikan dibandingkan saat awal kemerdekaan Indonesia. Pendidikan IPA sudah memiliki proses yang tertata rapi dalam suatu proses pembelajaran formal disekolah, mulai dari pengenalan tematik ketika prasekolah (TK) hingga tingkat perguruan tinggi pada level *to creat*. Menurut Daryanto (2014: 159) tujuan utama pendidikan IPA adalah mengembangkan individu-individu yang “melek” ilmu. “Melek” ilmu ini meliputi pengetahuan tentang usaha ilmiah dan aspek-aspek fundamental tentang IPA. Antara lain konsep dan prinsip ilmiah serta ketrampilan *inquiry*.

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006,

standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa konsep-konsep tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Proses pembelajarannya menekankan pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, bersikap ilmiah serta mengkomunikasikan pengetahuan yang telah didapat sebagai aspek penting kecakapan hidup dengan menekankan pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan, pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Menurut Asih & Eka (2015: 4) proses pembelajaran IPA yang bermakna diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Acuan kegiatan belajar mengajar bukan hanya harus melihat pada kondisi saat ini namun juga pada masa yang akan datang. Bagi anak usia pendidikan sekolah dasar. Pembelajaran yang diberikan perlu disesuaikan pada taraf perkembangan siswa. Proses pembelajaran di Sekolah Dasar memerlukan suatu perencanaan pembelajaran sebelum masuk ketahap pelaksanaan pembelajaran. Menurut Udin & Abin (2011: 3) perencanaan adalah suatu rangkaian proses kegiatan menyiapkan keputusan mengenai apa yang diharapkan terjadi (peristiwa, keadaan, dan suasana) dan apa yang dilakukan (intensifikasi, eksistensifikasi, revisi, renovasi, substitusi, dan kreasi).

Perencanaan pembelajaran mencakup rangkaian kegiatan untuk menentukan tujuan dalam pembelajaran.

Menurut Zainal (2012: 2) tujuan pembelajaran adalah membuat peserta didik mengalami proses belajar. Menurut Asri (2008: 20) pengertian belajar menurut pandangan teori behavioristik adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Tujuan dari proses pembelajaran akan tercapai apabila terdapat perubahan perilaku siswa baik perubahan perilaku dibidang kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pengembangan perilaku dalam bidang kognitif merupakan pengembangan kemampuan intelektual siswa, misalnya kemampuan penambahan pemahaman, dan informasi agar pengetahuan yang dimiliki lebih baik. Pengembangan perilaku di bidang afektif merupakan pengembangan sikap sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Kemudian pengembangan perilaku dibidang psikomotorik merupakan pengembangan kemampuan menggunakan otot atau alat tertentu, maupun menggunakan potensi otak untuk memecahkan permasalahan tertentu.

Menurut Srisilawati (2015: 4) proses belajar mengajar dapat dikatakan tidak berhasil apabila yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan sehingga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Tujuan pembelajaran IPA tidak dapat dicapai secara maksimal apabila proses pembelajaran IPA belum menyentuh pada arah kebermaknaan dari konsep yang diperoleh dibangku sekolah. Konsep belajar bermakna dalam proses pembelajaran IPA akan mampu menjawab

permasalahan yang dijumpai seorang peserta didik. Proses pembelajaran yang bermakna dapat diciptakan melalui guru yang dapat menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, kesiapan peserta didik dalam mengolah dan mengaplikasikan informasi, karakter materi yang akan disampaikan dalam bentuk model pembelajaran dilengkapi sumber belajar dan media yang mendukung hingga penataan lingkungan belajar atau sistem sosial serta *assessment/* evaluasi pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada hari Sabtu, 29 Oktober 2016 di SD Negeri Blondo I Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang ditemukan permasalahan tentang prestasi belajar IPA siswa kelas I yang berjumlah 24 siswa. Data prestasi belajar IPA siswa kelas I menunjukkan lebih sedikit siswa yang mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada nilai ulangan harian yaitu hanya 6 siswa atau 25% siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Nilai rata-rata kelas pada materi kebutuhan tubuh yakni 7,24. Hasil ulangan harian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas masih dibawah kriteria ketuntasan minimal yaitu 7,5. Berdasarkan observasi yang dilakukan, ada beberapa hal yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar siswa yakni suasana yang kurang mendukung, pengetahuan awal siswa yang kurang kuat, serta proses belajar mengajar yang dirasakan siswa kurang nyaman dan menyenangkan. Siswa cenderung kurang antusias dalam mengikuti pelajaran karena guru belum menggunakan media pembelajaran IPA yang bervariasi sebagai alat pendukung pembelajaran. Sumber belajar hanya dari buku pelajaran sehingga kegiatan

pembelajaran kurang menarik. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa asyik bermain sendiri, dan kurang antusias serta cepat merasa bosan. Penggunaan strategi pembelajaran yang monoton oleh guru merupakan penyebab minat dan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran IPA rendah serta prestasi belajar IPA siswa belum ada peningkatan.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada mata pelajaran IPA di kelas I SD Negeri Blondo I Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang yang terdapat beberapa kendala seperti hasil observasi diatas mendorong peneliti untuk membantu mengatasi kendala yang terjadi. Peneliti berdiskusi dengan guru kolaborator menetapkan alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih variatif. Penggunaan strategi pembelajaran yang variatif diharapkan dapat memberikan pengaruh pada siswa yaitu meningkatkan prestasi belajar IPA yang dapat dilihat melalui hasil belajar berupa soal tes, membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, dimana pembelajaran diciptakan dengan suasana yang menyenangkan tanpa membuat siswa merasa tertekan, sehingga materi IPA dapat tersampaikan secara maksimal. Salah satu strategi pembelajaran yang dipilih adalah *fun learning*. Strategi *fun learning* dapat digunakan untuk menciptakan suasana hangat dan menyenangkan serta apapun yang guru ajarkan akan mudah diterima dengan senang hati. Ketika materi mudah diterima oleh siswa maka siswa akan mudah melakukan suatu perubahan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan strategi *fun learning* terhadap peningkatan prestasi belajar IPA materi tentang

kebutuhan tubuh siswa kelas I SD N Blondo 1 Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka perumusan masalah yang akan dikemukakan sebagai berikut:

Apakah ada pengaruh penerapan strategi *fun learning* terhadap peningkatan prestasi belajar IPA pada materi kebutuhan tubuh siswa kelas I SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh strategi *fun learning* terhadap peningkatan prestasi belajar IPA pada materi kebutuhan tubuh siswa kelas I SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan terkait pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

Sebagai masukan dalam upaya peningkatan prestasi belajar IPA.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Conny (2008: 3) belajar menurut teori *behaviorisme* adalah perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanisme. Lingkungan yang sistematis, teratur, dan terencana dapat memberikan pengaruh (stimulus) yang baik sehingga manusia bereaksi terhadap stimulus tersebut dan memberikan respon yang sesuai. Menurut Baharuddin & Esa (2015: 15) belajar adalah usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu. Menurut Muhibbin (2015: 63) belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Menurut Slameto (2010: 39) bahwa prestasi belajar merupakan banyak sedikitnya penguasaan individu atau hasil belajar yang telah dicapai menurut kemampuan yang ditandai dengan perkembangan serta perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang diperlukan dari belajar dengan waktu tertentu. Prestasi belajar ini dapat dinyatakan dalam bentuk nilai atau huruf dan hasil tes atau ujian. Prestasi belajar siswa dapat

diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi rendahnya prestasi belajar siswa. Menurut Arifin (2012: 12) prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat *parenial* dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Prestasi belajar (*achievement*) mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain:

- a. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- b. Prestasi belajar sebagai lambang kepuasan terhadap rasa ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “*tendensi* keingintahuan dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Prestasi belajar sebagai indikator *intern* dan *ekstern* dari suatu institusi pendidikan. Indikator *intern* dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator *ekstern* dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator

tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.

- e. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi *focus* utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah banyak sedikitnya penguasaan individu atau hasil belajar yang telah dicapai melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanisme. Lingkungan yang sistematis, teratur, dan terencana dapat memberikan pengaruh (*stimulus*) yang baik sehingga manusia bereaksi terhadap stimulus tersebut dan memberikan respon yang sesuai dan ditandai dengan perkembangan serta perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang diperlukan dari belajar dengan waktu tertentu. Prestasi belajar ini dapat dinyatakan dalam bentuk nilai atau huruf dan hasil tes atau ujian. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Arikunto (2004: 2) hal yang berpengaruh dan menentukan tinggi rendahnya prestasi belajar peserta didik yaitu:

- a. Keadaan fisik dan psikis siswa, yang ditunjukkan oleh IQ (kecerdasan intelektual), EQ (kecerdasan emosi), kesehatan, motivasi, ketekunan, ketelitian, keuletan, dan minat.

- b. Guru yang mengajar dan membimbing siswa, seperti latar belakang penguasaan ilmu, kemampuan mengajar, perlakuan guru terhadap siswa.
- c. Sarana pendidikan yaitu ruang tempat belajar, alat-alat belajar, media yang digunakan guru, dan buku sumber belajar.

Menurut Muhibbin (2015: 145) secara global faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam yakni faktor internal (faktor dari dalam siswa), faktor eksternal (faktor dari luar siswa), dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*). Berikut penjelasan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain:

- a. Faktor Internal Siswa

Menurut Muhibbin (2015: 146) faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis (bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).

- 1) Aspek fisiologis

Kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendi tubuh, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah, apalagi jika disertai pusing kepala berat misalnya, dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajari kurang atau tidak berbekas.

2) Aspek psikologis

Menurut Muhibbin (2015: 148-154) banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah tingkat kecerdasan/ intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa. Berikut penjelasan mengenai faktor-faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

a) Intelegensi siswa

Tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) siswa tak dapat diragukan lagi, sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin kecil peluangnya untuk memperoleh sukses.

b) Sikap Siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*response tendency*) dengan cara *relative* tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Sikap (*attitude*) siswa yang positif, terutama kepada guru dan

mata pelajaran yang guru sajikan merupakan pertanda awal yang baik bagi proses belajar siswa tersebut. Sebaliknya, sikap negatif siswa terhadap guru dan mata pelajaran yang guru sajikan, apabila diiringi kebencian kepada guru dan mata pelajaran yang guru sajikan maka akan dapat menimbulkan kesulitan belajar siswa.

c) Bakat Siswa

Bakat dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak bergantung pada upaya pendidikan dan latihan. Seorang siswa yang berbakat dalam bidang elektro, misalnya akan jauh lebih mudah menyerap informasi, pengetahuan, dan keterampilan yang berhubungan dengan bidang tersebut dibanding dengan siswa lainnya. Bakat seperti ini yang kemudian disebut bakat khusus (*specific aptitude*) yang tidak dapat dipelajari karena merupakan karunia *inborn* (pembawaan sejak lahir).

d) Minat Siswa

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat seperti yang dipahami dan dipakai oleh orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Sebagai contoh, seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap

IPa akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya. Pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

e) Motivasi Siswa

Pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Motivasi dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*. Motivasi *intrinsik* adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Motivasi *ekstrinsik* adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar.

b. Faktor Eksternal Siswa

Menurut Muhibbin (2015: 154-156) faktor eksternal siswa terdiri atas dua macam yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial. Berikut penjelasan mengenai faktor eksternal siswa yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

1) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Selanjutnya, yang termasuk lingkungan sosial siswa

adalah masyarakat, tetangga dan teman-teman sepermainan disekitar perkampungan siswa tersebut. Misalnya, siswa yang hidup dalam kondisi masyarakat di lingkungan kumuh (*slum area*) yang serba kekurangan dan anak-anak pengangguran. Siswa tersebut akan menemukan kesulitan ketika memerlukan teman belajar atau berdiskusi atau meminjam alat-alat belajar tertentu yang kebetulan belum dimilikinya. Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga, dan demografi keluarga (letak rumah), semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

2) Lingkungan Non-sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non-sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dapat dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

c. Faktor pendekatan belajar

Menurut Biggs (dalam Muhibbin, 2015: 137) pendekatan belajar siswa dapat dikelompokkan kedalam tiga *prototype* (bentuk dasar) yaitu pendekatan *surface* (permukaan/ bersifat lahiriah),

pendekatan *deep* (mendalam), pendekatan *achieving* (pencapaian prestasi tinggi).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam yakni faktor internal (faktor dari dalam siswa), faktor eksternal (faktor dari luar siswa), dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*).

3. Hakikat IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan Pembelajaran IPA

Menurut Asih & Eka (2015: 22) IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*event*) dan hubungan sebab-akibat. Cabang ilmu yang termasuk anggota rumpun IPA saat ini antara lain Biologi, Fisika, IPA, Astronomi/ Astrofisika, dan Geologi. Terdapat tiga istilah yang terlibat dalam IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam, yaitu “ilmu”, “pengetahuan” dan “alam”. “Pengetahuan” adalah segala sesuatu yang diketahui manusia. Dalam hidupnya, banyak sekali pengetahuan yang dimiliki manusia. Pengetahuan tentang agama, pendidikan, kesehatan, ekonomi, politik, sosial, dan alam sekitar adalah contoh pengetahuan yang dimiliki manusia. Pengetahuan alam berarti pengetahuan tentang alam semesta beserta isinya. “Ilmu” adalah pengetahuan yang ilmiah, pengetahuan yang diperoleh secara ilmiah, artinya diperoleh dengan metode ilmiah. Definisi IPA adalah *body of knowledge*. Berikut beberapa definisi IPA.

- a. Suatu cabang pengetahuan yang menyangkut fakta-fakta yang tersusun secara sistematis dan menunjukkan berlakunya hukum-hukum umum.
- b. Pengetahuan yang didapatkan dengan jalan studi dan praktik
- c. Suatu cabang ilmu yang bersangkutan dengan observasi dan klasifikasi fakta-fakta, terutama dengan disusunnya hukum umum dengan induksi dan hipotesis.

Menurut Daryanto (2014: 160) IPA adalah ilmu pengetahuan yang objek telaaahnya adalah alam dengan segala isinya yaitu manusia, hewan, dan tumbuhan. Menurut Usman (2011: 3) IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Menurut Ismi & Dhiniaty (2016: 6) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dari Bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkutan dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Menurut Asih & Eka (2015: 26) pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA adalah merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik

berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*event*) dan hubungan sebab-akibat. Sedangkan pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan.

4. Prestasi Belajar IPA

Menurut Slameto (2010: 39) bahwa prestasi belajar merupakan banyak sedikitnya penguasaan individu atau hasil belajar yang telah dicapai menurut kemampuan yang ditandai dengan perkembangan serta perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang diperlukan dari belajar dengan waktu tertentu. Prestasi belajar ini dapat dinyatakan dalam bentuk nilai atau huruf dan hasil tes atau ujian. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi rendahnya prestasi belajar siswa.

Menurut Asih & Eka (2015: 31) proses belajar IPA ditandai dengan adanya perubahan pada individu yang belajar, baik berupa sikap dan perilaku, pengetahuan, pola pikir, dan konsep nilai yang dianut. Menurut Carin & Sund (dalam Widi & Eka, 2015: 24) mendefinisikan IPA sebagai "pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (*universal*), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen". IPA memiliki empat unsur utama, yaitu:

- a. Sikap: IPA memunculkan rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat. Persoalan IPA

dapat dipecahkan dengan menggunakan prosedur yang bersifat *open ended*.

- b. Proses: proses pemecahan masalah pada IPA memungkinkan adanya prosedur yang runtut dan sistematis melalui metode ilmiah. Metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan.
- c. Produk: IPA menghasilkan produk berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum.
- d. Aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ismi & Dhiniaty (2016: 5) prestasi belajar IPA adalah hasil nilai yang diperoleh siswa setelah melibatkan secara langsung/ aktif seluruh potensi yang dimiliki siswa baik aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (ketrampilan) dalam proses belajar mengajar IPA.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar IPA adalah banyak sedikitnya penguasaan individu atau hasil belajar yang telah dicapai menurut kemampuan yang ditandai dengan perkembangan serta perubahan tingkah laku ataupun dapat ditunjukkan melalui sikap rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat, melalui proses pemecahan masalah pada IPA memungkinkan adanya prosedur yang runtut dan sistematis melalui metode ilmiah pada diri seseorang yang diperlukan dari belajar

dengan waktu tertentu. Prestasi belajar IPA ini dapat dinyatakan dalam bentuk nilai atau huruf dan hasil tes atau ujian yang dapat memperlihatkan tentang tinggi rendahnya prestasi belajar siswa.

5. Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPA

Menurut Meity (2015: 50) upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak lepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Upaya peningkatan prestasi belajar yaitu diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

Menurut Ismi & Dhiniaty (2016: 2) dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun, dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses pembelajaran. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran disekolah. Faktor yang lain adalah metode mengajar yang sesuai. Dengan kesesuaian metode maka suasana pembelajaran akan berjalan lancar. Siswa dapat belajar secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Menurut Arikunto (2004: 2) hal yang berpengaruh dan menentukan tinggi rendahnya prestasi belajar peserta didik yaitu:

- a. Keadaan fisik dan psikis siswa, yang ditunjukkan oleh IQ (kecerdasan intelektual), EQ (kecerdasan emosi), kesehatan, motivasi, ketekunan, ketelitian, keuletan, dan minat.
- b. Guru yang mengajar dan membimbing siswa, seperti latar belakang penguasaan ilmu, kemampuan mengajar, perlakuan guru terhadap siswa.
- c. Sarana pendidikan, yaitu ruang tempat belajar, alat-alat belajar, media yang digunakan guru, dan buku sumber belajar.

Menurut Ismi & Dhiniaty (2016: 5) prestasi belajar IPA adalah hasil nilai yang diperoleh siswa setelah melibatkan secara langsung/ aktif seluruh potensi yang dimiliki siswa baik aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (ketrampilan) dalam proses belajar mengajar IPA.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan prestasi belajar IPA diperlukan guru yang kreatif, adanya motivasi untuk siswa maka prestasi siswa dalam belajar akan lebih baik, prestasi tersebut dapat berupa nilai yang diperoleh siswa baik aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (ketrampilan) dalam proses belajar mengajar IPA. Sedangkan untuk faktor yang lain untuk meningkatkan prestasi belajar siswa juga harus diperhatikan yaitu dari cara mengajar guru salah satunya dengan strategi yang cukup menarik atau bervariasi, keadaan fisik dan psikis siswa, serta sarana pendidikan. Dalam penelitian ini upaya peningkatan prestasi belajar dilakukan pada

materi IPA, Standar Kompetensi (Mengenal anggota tubuh dan kegunaannya serta cara perawatannya) dengan Kompetensi Dasar (Mengidentifikasi kebutuhan tubuh agar tumbuh sehat dan kuat).

B. Strategi *Fun Learning*

1. Pengertian Strategi Mengajar

Menurut Gagne (dalam Iskandarwassid & Dadang, 2008: 3) strategi adalah kemampuan internal seseorang untuk berpikir, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Artinya, bahwa proses pembelajaran akan menyebabkan peserta didik berpikir secara unik dapat menganalisis, memecahkan masalah dalam mengambil keputusan. Menurut Wilo (2002: 2) strategi adalah suatu seni dan ilmu untuk membawakan pengajaran di kelas sedemikian rupa sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Menurut Meity (2015: 7) mengajar pada hakekatnya adalah suatu proses mengorganisir lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga pada diri siswa terjadi proses belajar. Menurut Syaiful & Aswan (2010: 39) mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar.

Menurut Wina Sanjaya (2008: 124) strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Suyono & Hariyanto (2015: 91)

strategipembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang seringkali juga terkait dengan pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan strategi mengajar adalah seni dalam proses mengorganisir lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga pada diri siswa terjadi proses belajar. Proses belajar yang telah direncanakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan dalam kegiatan pembelajaran yang seringkali juga terkait dengan pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan.

2. Prinsip-prinsip Strategi Mengajar

Menurut Meity (2015: 86-87) agar efektif, maka setiap strategi mengajar harus memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Strategi tersebut harus memanfaatkan teori kegiatan mandiri. Belajar merupakan akibat dari kegiatan peserta didik. Pada dasarnya belajar itu berwujud mengalami, memberi reaksi, melakukan dan menurut prinsip ini seorang belajar melalui reaksi atau melalui kegiatan mandiri yang merupakan landasan dari semua pembelajaran.
- b. Strategi tersebut harus berasal dari apa yang sudah diketahui peserta didik. Memanfaatkan pengalaman lampau peserta didik yang mengandung unsur-unsur materi yang sama dengan unsur-unsur materi pembelajaran yang dipelajari akan melancarkan pembelajaran. Hal tersebut dapat dicapai dengan sangat baik melalui korelasi dan

perbandingan. Pembelajaran akan dipermudah apabila yang memulainya dari pada yang sudah diketahui peserta didik.

- c. Strategi tersebut harus didasarkan atas teori dan praktek yang terpadu dengan baik yang bertujuan menyatukan kegiatan pembelajaran, ilmu tanpa amal (praktek) seperti pohon tanpa buah.
- d. Strategi tersebut harus memperhatikan perbedaan-perbedaan individual dan menggunakan prosedur-prosedur yang sesuai dengan ciri-ciri pribadi seperti kebutuhan, minat, kematangan mental dan fisik.
- e. Strategi harus merangsang kemampuan berfikir dan nalar para peserta didik. Prosedurnya harus memberikan peluang bagi kegiatan berfikir dan kegiatan pengorganisasian yang seksama. Prinsip kegiatan mandiri sangat penting dalam mengajar peserta didik untuk nalar.
- f. Strategi tersebut disesuaikan dengan kemajuan peserta didik dalam hal keterampilan, kebiasaan, pengetahuan, gagasan, dan sikap peserta didik, karena semua ini merupakan dasar dalam psikologi perkembangan.
- g. Strategi tersebut harus menyediakan bagi peserta didik pengalaman-pengalaman belajar melalui kegiatan belajar yang banyak dan bervariasi. Kegiatan yang banyak dan bervariasi tersebut diberikan untuk memastikan pemahaman.
- h. Strategi tersebut harus menantang dan memotivasi peserta didik kearah kegiatan-kegiatan yang menyangkut proses *deferensiasi* dan *integrasi*. Proses penyatuan pengalaman sangat membantu dalam terbentuknya

tingkah laku terpadu. Proses penyatuan pengalaman paling baik dicapai melalui penggunaan metode pengajaran terpadu.

- i. Strategi tersebut harus memberi peluang peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Guru diberi peluang untuk menemukan kekurangan-kekurangan agar dapat dilakukan perbaikan dan pengayaan.

3. Pengertian Strategi *Fun Learning*

Menurut Wulan (2013: 97) strategi *fun learning* adalah bentuk kegiatan meraih ilmu dengan cara sangat menyenangkan tanpa ada unsur paksaan, sehingga proses belajar mengajar dilakukan dengan “bermain sambil belajar”. Kegiatan ini dirancang dengan memperhatikan psikologi perkembangan anak, sehingga dapat menghilangkan kejemuhan anak dalam menjalankan rutinitas belajarnya sehari-hari. Menurut Zulvia Trinova (2012: 210) pembelajaran menyenangkan merupakan suasana belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatiannya secara penuh saat belajar, sehingga curah waktu perhatiannya (*time on task*) tinggi. Pembelajaran menyenangkan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.

Menurut Nasution (2012: 82) suasana yang menyenangkan yaitu anak-anak harus merasa aman dan senang dalam kelas sebagai anggota yang dihargai dan dihormati. Menurut Zainal Aqib (2009: 23) pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang membuat siswa nyaman, aman, dan tenang hatinya karena tidak ada ketakutan (dicemooh, dilecehkan) dalam mengaktualisasikan kemampuan dirinya. Dalam makna tersebut bukan berarti menunjukkan suasana pembelajaran yang hura-hura ataupun *glamour*, akan tetapi bagaimana seorang guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membawa siswa dalam situasi yang aktif serta dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Menurut Rose & Nicholl (dalam Meity, 2015: 23-24) ciri pembelajaran yang menyenangkan antara lain:

- a. Menciptakan lingkungan tanpa *stress*, lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun menumbuhkan harapan meraih sukses tetap tinggi.
- b. Menjamin bahwa bahan ajar itu relevan dan manfaat serta pentingnya dalam memenuhi harapan siswa.
- c. Menjamin bahwa secara emosional dapat berlangsung proses belajar positif, pada umumnya suasana ini dapat tumbuh jika belajar dilakukan bersama dengan orang lain, ada humor dan dorongan semangat, waktu istirahat dan jeda teratur, serta dukungan antusias.

- d. Melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran otak kiri dan otak kanan.
- e. Menantang peserta didik untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengekspresikan materi yang sedang dipelajari dengan mengerahkan kecerdasan secara optimal untuk memahami bahan ajar.
- f. Mengkonsolidasi bahan ajar yang sudah dipelajari dengan meninjau ulang dalam periode-periode yang relaks.

Menurut Meity (2015: 67) salah satu hal yang harus dikedepankan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah menyertakan partisipasi siswa di dalam kelas. Selain itu untuk membangun komunikasi dengan siswa, guru juga dapat mengetahui apa yang menjadi kebutuhan bagi para siswa. Jika situasi ini tak terbangun, bisa jadi siswa akan merasa canggung berbicara dengan guru dan komunikasi tidak akan berjalan baik. Akibatnya, guru juga akan mengalami kesulitan untuk mengetahui apa yang menjadi keinginan siswa. Ada beberapa cara belajar yang dapat dilakukan agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh. Menurut Meity (2015: 68-69) yang dapat menjadi panduan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan:

- a. Belajar sambil bermain

Menggunakan strategi belajar sambil bermain adalah suatu hal yang mutlak untuk diterapkan. Misalnya mengajarkan penjumlahan dengan cara menghitung jumlah pintu di sekolah, jumlah kursi di kelas, dan

masih banyak cara yang lain. Menurut Meity (2015: 64-65) ciri-ciri yang menggambarkan bermain dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) *Pleasurable*, dimana bermain adalah kegiatan yang menyenangkan.
- 2) *Symbolic*, dimana sering kali dalam bermain anak-anak berpura-pura dalam melakukan sesuatu seperti bermain masak-masakan.
- 3) *Active*, dimana dalam bermain anak-anak melakukan gerakan yang aktif.
- 4) *Voluntary*, dimana dalam bermain anak-anak melakukannya karena pilihan anak-anak sendiri dan tidak dipaksakan.
- 5) *Self Motivating*, dimana bermain merupakan ganjaran kepada para pemain itu sendiri.

b. Adakan kegiatan *outdoor*

Kegiatan *outdoor* ini tidak melulu hanya main-main di luar kelas. Alangkah lebih baik bila guru juga menyiapkan sebuah materi pelajaran yang menarik buat anak-anak. Misalnya cara menanam pohon ketela dan cara menanam tanaman cabe. Menurut Paul Maclean (dalam Anna, Suhud, & Edi, 2014: 241) *outdoor learning* efektif untuk pengembangan karakter dan wawasan anak, karena merupakan miniatur dari kehidupan yang sesungguhnya.

c. Belajar sambil bernyanyi

Kegiatan bernyanyi memang sangat diminati oleh anak-anak. Sebelum memulai memberikan materi, alangkah lebih baik bila mengajak anak-anak untuk bernyanyi terlebih dahulu. Lagu bisa berfungsi ganda, yaitu

bisa membangkitkan *mood* anak-anak, dan sebagai *reminder*. *Reminder* yang dimaksud adalah agar anak-anak bisa lebih mudah dalam menyerap materi ilmu yang akan diberikan dan agar anak-anak lebih mudah mengingat materi pelajaran yang telah diberikan. Misalnya sebelum guru mengajarkan anak-anak materi pengenalan huruf, guru ajak anak-anak menyanyikan lagu ABC.

d. Belajar sambil mendongeng

Mendongeng tidak hanya berfungsi sebagai peningkat kecerdasan imajinasi anak, namun dengan mendongeng ternyata juga bisa memberikan suatu materi pelajaran. Misalnya pada saat mendongeng tentang seekor bebek, guru bisa menyelipkan materi pelajaran pengenalan angka dengan cara membuat angka dua menjadi seekor bebek. Selagi anak-anak asyik mendengar cerita guru, anak-anak pun bisa belajar mengenal angka.

e. Menggambar atau mewarnai sambil belajar

Guru bisa mengajak anak-anak untuk menulis A sampai Z, di sebuah kertas gambar. Dilanjutkan mendekorasi di bagian-bagian yang kosong kemudian mewarnainya. Apabila anak-anak belum bisa menulis, guru bisa menyiapkan lembar gambar-gambar huruf, lalu meminta anak untuk mewarnainya dan mendekorasi bagian kertas yang kosong.

Menurut Rifanto (2010: 165) Berikut ini adalah beberapa *strategifun learning* yang bisa digunakan untuk membuat anak merasa senang dan dekat dengan guru pengajar:

a. Balap bintang

Strategi balap bintang lebih diperuntukkan bagi anak-anak kelas 1-4 SD. Strategi ini, guru sebagai pengajar diharapkan mampu “menyamakan frekuensi” dengan minat atau tokoh bintang idola anak. Sebagai contoh, jika anak menggemari tokoh Ben 10 maka paling tidak guru memahami sekilas mengenai tokoh-tokoh dalam cerita tersebut. Banyak anak yang lebih berminat membahas film kartun daripada membahas materi pelajaran. Oleh karena itu, dalam strategi balap bintang bisa menggunakan tokoh-tokoh kartun tersebut dengan materi pelajaran yang hendak dibahas. Langkah-langkah menggunakan strategi balap bintang adalah sebagai berikut.

- 1) Menggunakan mainan yang dimiliki dan digemari oleh anak.
Kalau anak mempunyai robot-robotan dan menyukainya, bisa menggunakan tokoh tersebut. Tokoh mainan yang digunakan minimal dua tokoh (1 tokoh untuk jagoan anak, 1 tokoh untuk jagoan pengajar, biasanya pengajar mendapatkan tokoh yang berperan antagonis). Apabila anak tidak mempunyai mainan, maka dapat mengganti tokoh tersebut dengan apa saja yang bisa digunakan, yang penting anak menyukainya. Bisa juga menggunakan kertas dan membuat pesawat (sebagai jagoannya), ataupun barang-barang lainnya.
- 2) Setelah masing-masing mempunyai tokoh bintang atau jagoan, selanjutnya menentukan jalur lomba (anggap saja untuk balapan

lari). Selanjutnya menentukan garis *start* dan *finish* terlebih dahulu.

- 3) Tempatkan masing-masing jagoan digaris *start*.
- 4) Membuat kesepakatan peraturan dengan anak, yaitu apabila anak bisa menjawab soal-soal yang diberikan, maka jagoan anak maju satu langkah. Apabila anak tidak bisa menjawab soal-soal materi yang diberikan, maka pengajar dapat memajukan jagoannya satu langkah. Demikian seterusnya hingga salah satu jagoan sampai digaris *finish* terlebih dahulu. Hal yang perlu ditekankan dalam menerapkan strategi ini adalah pengajar hendaklah menciptakan suasana permainan yang seru.

b. Mengingat Kartu

Strategi mengingat kartu dapat digunakan untuk segala usia. Untuk permulaannya, pengajar dapat berperan sebagai pembawa acara kuis di TV, dan anak menjadi peserta kuis tersebut sehingga suasana permainan bisa menjadi lebih hidup. Langkah-langkah dalam strategi mengingat kartu adalah sebagai berikut.

- 1) Pengajar mempersiapkan kartu-kartu kecil atau kertas kecil.
- 2) Pada masing-masing kartu atau kertas tersebut telah ditulis jawaban-jawaban dari soal-soal yang hendak diberikan. Setiap jawaban dituliskan pada 2 lembar kartu atau kertas.
- 3) Setiap kartu atau kertas tadi diberikan dalam posisi terbalik atau terlihat tertutup sehingga tulisan dikartu tersebut tidak terlihat.

- 4) Kartu atau kertas disebar rapi dengan posisi sejajar secara horizontal dan vertikal.
- 5) Pengajar dan anak membuat kesepakatan bersama, yaitu setiap soal yang diberikan anak diminta membuka dua kartu. Apabila pada kedua kartu tersebut tidak tertulis jawaban yang ada sama maka kartu tersebut akan ditutup kembali dan pengajar akan membacakan soal selanjutnya. Apabila anak dapat menemukan dua kartu dengan tulisan yang sama dan merupakan jawaban dari soal yang diberikan, maka anak mendapatkan nilai atau skor. Demikian seterusnya sampai anak dapat memberikan semua jawaban yang tepat terhadap pertanyaan dalam waktu yang telah ditentukan bersama.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *strategifun learning* adalah bentuk kegiatan meraih ilmu dengan berbagai macam cara atau metode yang digunakan guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran, sehingga siswa dapat antusias dan aktif dalam mengikuti pelajaran tanpa ada rasa takut maupun tertekan. *Strategifun learning* menyajikan berbagai metode belajar bervariasi yang diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Langkah-langkah pembelajaran yaitu dengan bermain, kegiatan *outdoor*, bernyanyi, mendongeng dan kegiatan lainnya yang dapat menunjang antusias dan

keaktifan siswa. Kreatifitas guru lebih mendominasi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

4. Manfaat Strategi *Fun Learning*

Penggunaan strategi *fun learning* dalam proses pembelajaran akan memberikan manfaat yang dapat dirasakan oleh guru dan peserta didik saat maupun setelah pembelajaran. Adanya ciri-ciri pembelajaran yang sudah terpenuhi dalam pembelajaran yang menyenangkan maka keterampilan guru dalam mengelola kelas yang menyenangkan dapat dikatakan berhasil. Menurut Meity (2015: 102-103) prinsip yang harus diperhatikan guru dalam mengelola ruang kelas yang nyaman bagi anak didik adalah sebagai berikut:

a. Tantangan

Tantangan dapat diberikan dengan cara menggunakan kata-kata, tindakan, atau bahan-bahan yang akan meningkatkan gairah belajar anak didik, sehingga memunculkan tingkah laku yang positif dan mengurangi kemungkinan munculnya tingkah laku yang menyimpang.

b. Kehangatan dan keantusiasan

Kehangatan dan keantusiasan dapat memudahkan terciptanya iklim kelas yang menyenangkan dan merupakan salah satu syarat bagi kegiatan belajar mengajar yang optimal.

c. Bervariasi

Penggunaan media pembelajaran, gaya, interaksi belajar mengajar, dan metode yang bervariasi akan meningkatkan efektifitas pengelolaan kelas serta menghindari kejenuhan.

d. Keluwesan

Keluwesan guru dalam mengubah strategi mengajar dapat mencegah kemungkinan munculnya gangguan serta menciptakan iklim pembelajaran yang efektif.

e. Penekanan pada hal-hal yang positif

Proses pembelajaran akan meningkatkan fokus anak didik dan menghindari kemungkinan adanya pemusatan pada hal-hal yang negatif.

f. Penanaman disiplin diri

Proses pembelajaran akan meningkatkan fokus anak didik dan menghindari kemungkinan adanya pemusatan pada hal-hal yang negatif.

C. Pengaruh Strategi *Fun Learning*

Menurut Wulan (2013: 97) strategi *fun learning* adalah bentuk kegiatan meraih ilmu dengan cara sangat menyenangkan tanpa ada unsur paksaan, sehingga proses belajar mengajar dilakukan dengan “bermain sambil belajar”. Kegiatan ini dirancang dengan memperhatikan psikologi perkembangan anak, sehingga dapat menghilangkan kejenuhan anak dalam menjalankan rutinitas belajarnya sehari-hari. Strategi *fun learning* merupakan

sebuah strategi dengan mengedepankan program penyeimbangan kerja otak siswa dalam pembelajaran.

Menurut Paul Maclean (dalam Anna, Suhud, & Edi, 2014: 23-25) menyatakan bahwa otak manusia mempunyai tiga bagian dasar yaitu:

- a. Batang otak, sering disebut sebagai otak reptil. Letaknya di dekat tengkuk. Bagian ini merupakan pusat perilaku inderawi dan naluriah untuk mempertahankan diri, khususnya dalam keadaan tertekan menghadapi bahaya. Jika belajar dilakukan dalam keadaan tertekan, karena tuntutan-tuntutan yang menakutkan (hukuman dari guru atau orang tua, tidak lulus ujian, atau malu jika punya nilai jelek), maka otak reptil inilah yang bekerja.
- b. *Limbik*, ada yang menyebut otak mamalia, atau otak bagian tengah. Dibagian inilah emosi berada. Jika pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan dihidupkan, maka *limbik* yang aktif. Panduan *limbik* dalam proses belajar bisa berlangsung penuh semangat dan daya kreatif. Hasil belajarnya juga lebih melekat dalam jangka panjang.
- c. *Neokorteks*, juga disebut otak belajar, otak berpikir, otak bagian atas. Dari otak bagian inilah manusia bisa berbahasa, berpikir abstrak, berpikir secara sadar, merencanakan masa depan, dan memecahkan masalah.

Penggunaan strategi *fun learning* dalam pembelajaran, dimana akan berdampak positif baik bagi tiga bagian otak siswa. Tiga bagian otak yaitu batang otak, *limbik*, dan *neokorteks* ini saling berhubungan dan saling memperkuat. Pembelajaran bisa optimal jika ketiganya dilibatkan. Jika guru

menerangkan, murid mendengar dan menghafal dengan tujuan bisa menjawab saat ditanya atau diuji, maka otak reptil yang aktif. Sebagai fasilitator, guru harus melibatkan fungsi limbik. Emosi sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Suasana dan perasaan gembira akan merangsang otak *limbik* dan membuat belajar lebih cepat. *Neokorteks* juga harus dilibatkan dengan mengajak anak berdiskusi, belajar berdebat, atau studi kasus dan *brain storming*.

Pengaruh strategi *fun learning* tersebut memberi dampak terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi siswa tampak pada hasil belajar yang diperoleh. Menurut Slameto (2010: 39) bahwa prestasi belajar merupakan banyak sedikitnya penguasaan individu atau hasil belajar yang telah dicapai menurut kemampuan yang ditandai dengan perkembangan serta perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang diperlukan dari belajar dengan waktu tertentu. Prestasi belajar ini dapat dinyatakan dalam bentuk nilai atau huruf dan hasil tes atau ujian. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi rendahnya prestasi belajar siswa.

D. Penelitian Yang Relevan

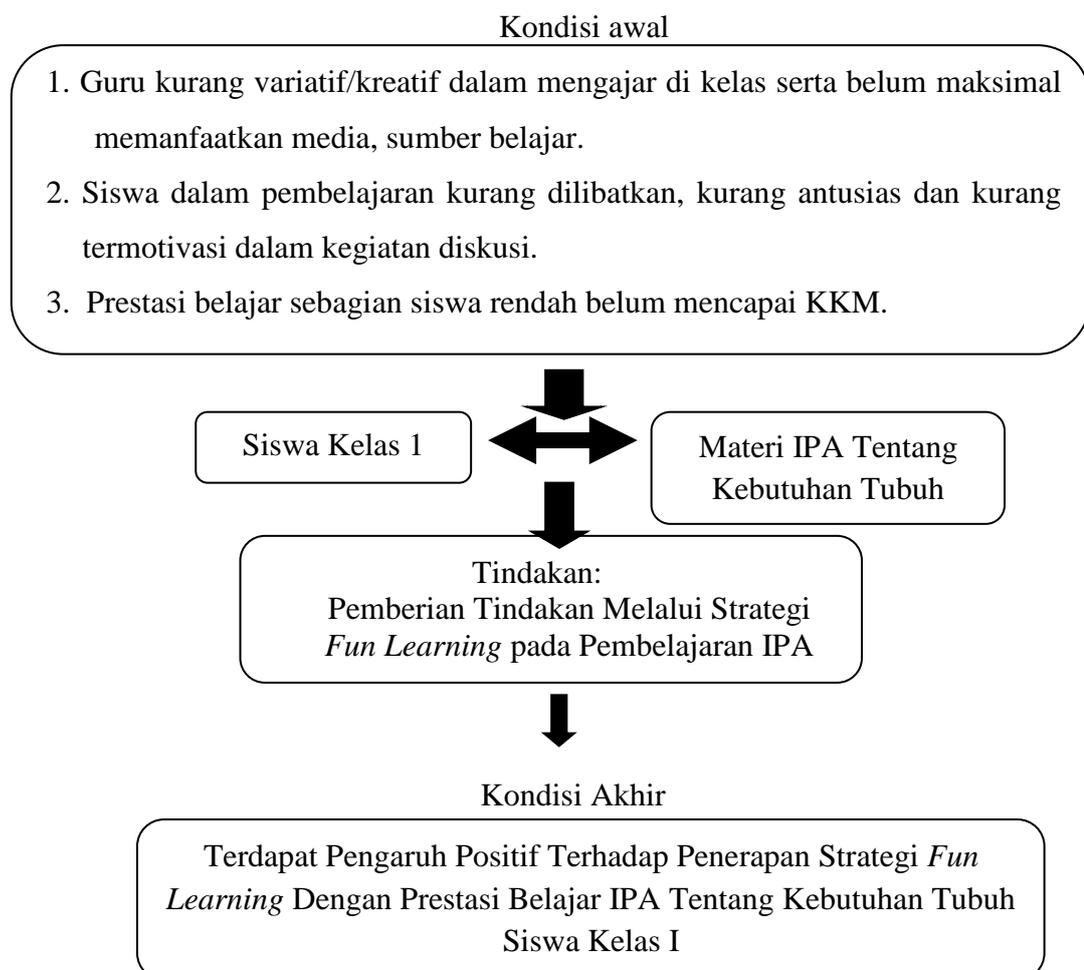
Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muhaemin dalam skripsinya tahun 2011 yang berjudul Pengaruh Penggunaan Metode *Fun Teaching* Terhadap Hasil Belajar Matematika (Studi Eksperimen di MI Nurul Hidayah Pamulang). Hasil penelitian menunjukkan metode *fun teaching* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Nurul Hidayah Pamulang

Tangerang Selatan banten semester Genap tahun ajaran 2010/2011 dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan metode konvensional.

E. Kerangka Pikir

Alur kerangka berpikir penelitian ini digambarkan dalam bagan sebagai berikut:

Tabel: 1
Alur Kerangka Pikir Penelitian



Proses pembelajaran IPA di kelas I SD N Blondo 1 yaitu dimana guru terlihat kurang variatif atau kreatif dalam mengajar di kelas serta belum maksimal memanfaatkan media, sumber belajar. Siswa dalam pembelajaran kurang terlibat, kurang antusias dan kurang termotivasi dalam kegiatan

diskusi. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar IPA siswa yang rendah belum mencapai KKM. Untuk memecahkan masalah di atas, dilaksanakan penelitian eksperimen dengan menerapkan strategi *fun learning* pada mata pelajaran IPA materi kebutuhan tubuh, guna mengetahui adakah pengaruh positif dari penerapan strategi tersebut terhadap peningkatan prestasi belajar IPA siswa kelas I pada materi kebutuhan tubuh.

F. Hipotesis Penelitian

Strategi *Fun Learning* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan prestasi belajar IPA materi kebutuhan tubuh siswa kelas I SD N Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan bagaimana penelitian dilaksanakan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *pre-test and post-test group*. Menurut Arikunto (2006: 85) di dalam desain *pre-test and post-test group* observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pretest* dan observasi sesudah eksperimen (O_2) *posttest*. Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni $O_2 - O_1$ diasumsikan merupakan efek dari *treatment* atau eksperimen. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui pengaruh penerapan strategi *fun learning* terhadap peningkatan prestasi belajar IPA materi kebutuhan tubuh siswa kelas 1 SD N Blondo 1 Mungkid Magelang. Berikut merupakan tabel desain penelitian *pre-test and post-test group*.

Tabel:2
Desain Penelitian *Pre-test and Post-test Group*

O_1	X	O_2
-------	---	-------

(Arikunto, 2006: 85)

Keterangan :

O_1 = Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan.

X = Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran *fun learning*.

O_2 = Tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan.

B. Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2012: 61) populasi adalah wilayah generaliasasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I di SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2012: 62) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang dengan jumlah 24 siswa.

3. *Sampling*

Menurut Sugiyono (2012: 62) teknik *sampling* adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Penelitian menggunakan teknik *sampling* yang disebut teknik jenuh dalam menentukan sampelnya. Menurut Sugiyono (2013: 68) teknik jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

C. Variabel Penelitian

Jenis variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Menurut Sugiyono (2012: 4) Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (variabel terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPA materi kebutuhan tubuh dengan menggunakan strategi *fun learning*.

2. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Menurut Sugiyono (2012: 4) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa dengan membandingkan rata-rata hasil tes prestasi belajar siswa sebelum (*pretest*) dan hasil tes prestasi belajar siswa sesudah dilakukan sebuah *treatment* (*posttest*).

D. Definisi Operasional

1. Strategi *Fun Learning* adalah bentuk kegiatan meraih ilmu dengan berbagai macam cara atau metode yang digunakan guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran, sehingga siswa dapat antusias dan aktif dalam mengikuti pelajaran tanpa ada rasa takut maupun tertekan. Strategi *Fun Learning* menyajikan metode belajar bervariasi yang diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Langkah-langkah

pembelajaran yaitu dengan bermain, kegiatan *outdoor*, bernyanyi, mendongeng dan kegiatan lainnya yang dapat menunjang antusias dan keaktifan siswa. Kreatifitas guru lebih mendominasi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Prestasi Belajar IPA adalah banyak sedikitnya penguasaan individu atau hasil belajar yang telah dicapai menurut kemampuan yang ditandai dengan perkembangan serta perubahan tingkah laku ataupun dapat ditunjukkan melalui sikap rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat, melalui proses pemecahan masalah pada IPA memungkinkan adanya prosedur yang runtut dan sistematis melalui metode ilmiah pada diri seseorang yang diperlukan dari belajar dengan waktu tertentu. Prestasi belajar IPA dalam penelitian ini diukur melalui hasil tes akhir IPA siswa kelas I materi kebutuhan tubuh. Tes yang diberikan berbentuk soal pilihan ganda.

E. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006: 160) metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Menurut Arikunto (2006: 150) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau

kelompok. Data yang terkumpul diperoleh dari data dokumentasi hasil tes dalam bentuk leger nilai.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006: 160) instrumen pengumpulan data adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian menggunakan instrumen berupa soal tes. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel: 3
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel Penelitian	Sumber Data	Metode	Instrumen
Prestasi Belajar	Peserta didik	Tes	Soal Tes

Instrumen tes yang dibuat berupa soal tes pilihan ganda (lampiran 6) yang dilaksanakan sebelum dan sesudah *treatment* diberikan. Soal yang digunakan pada tes awal sama dengan soal yang digunakan pada tes akhir, hal ini dimaksudkan supaya tidak ada pengaruh perbedaan instrumen terhadap perubahan prestasi belajar yang terjadi. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen soal tes:

Tabel:4
Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas/ Semester	Materi Pokok	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal/ Bentuk Soal
2. Mengenal anggota tubuh dan kegunaannya serta cara	Mengidentifikasi kebutuhan tubuh agar tumbuh	I(satu/ I(satu)	Kebutuhan Tubuh agar tumbuh	1. Peserta didik dapat menjelaskan makanan sehat yang	C2	1,2/ PG

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas/ Semester	Materi Pokok	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal/ Bentuk Soal
perawatannya	sehat dan kuat (makan, air, pakaian, udara, lingkungan)		sehat dan kuat	<p>baik untuk kesehatan tubuh.</p> <p>2. Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh makanan sehat.</p> <p>3. Peserta didik dapat menjelaskan perlunya air minum untuk tumbuh sehat.</p> <p>4. Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh minuman sehat.</p> <p>5. Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perlunya pakaian untuk kesehatan tubuh.</p> <p>6. Peserta didik dapat mengidentifikasi kegunaan air bersih.</p> <p>7. Peserta didik dapat mengidentifikasi dampak</p>	<p>C1</p> <p>C2</p> <p>C1</p> <p>C1</p> <p>C1</p> <p>C1</p>	<p>3,4/ PG</p> <p>5,6/ PG</p> <p>7,8/ PG</p> <p>9,10/ PG</p> <p>11,12/ PG</p> <p>13,14/ PG</p>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas/ Semester	Materi Pokok	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal/ Bentuk Soal
				air kotor terhadap kesehatan tubuh.		
				8. Peserta didik dapat mengidentifikasi perlunya udara bersih untuk kesehatan tubuh.	C1	15/ PG
				9. Peserta didik dapat mengidentifikasi dampak udara kotor bagi kesehatan tubuh.	C1	16/ PG
				10. Peserta didik dapat menjelaskan ciri-ciri lingkungan yang sehat.	C2	17,18/PG
				11. Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh lingkungan yang sehat melalui gambar.	C1	19,20/ PG

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian

Sebelum terjun dalam penelitian, langkah-langkah pertama yang dilakukan adalah:

- a. Mengumpulkan dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan masalah penelitian (bahan-bahan dan literatur).
- b. Mengajukan permohonan ijin untuk melakukan penelitian pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan diajukan kepada Kepala Sekolah SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang.
- c. Mengajukan uji kelayakan kepada ahli akademisi Ilmu Pengetahuan Alam (Sains) yaitu dosen PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang, Ibu Astuti Mahardika, M.Pd.,.
- d. Mempersiapkan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data:
 - 1) Membuat kisi-kisi soal.
 - 2) Mengadakan *try out* yaitu uji coba sebelum pelaksanaan penelitian, tujuannya adalah:
 - a) Menguji validitas dan reliabilitas item soal.
 - b) Menguji apakah responden dapat mengetahui dan memahami dengan setiap soal.
- e. Memberikan uji instrumen (soal) kepada responden.

- f. Sebelum uji instrumen (soal) dikerjakan oleh responden, terlebih dahulu peneliti menjelaskan cara mengisinya agar jawaban sesuai dengan keadaan responden yang sebenarnya.
- g. Penarikan uji instrumen (soal).
- h. Pengolahan hasil uji instrumen (soal).

2. Pelaksanaan penelitian

Kegiatan pada tahap ini adalah:

a. Pelaksanaan *Pre-test*

- 1) Menentukan sampel penelitian sebesar 24 siswa SD Negeri Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang.
- 2) Penyebaran instrumen kepada 24 siswa.
- 3) Pengumpulan data setelah responden mengerjakan instrumen, peneliti segera memeriksa seluruh instrumen, kemudian memberikan skor sesuai dengan jawaban yang telah diberikan oleh responden.
- 4) Memberi skor instrumen dan menyusun ke dalam tabel.
- 5) Menyesuaikan data penelitian dengan teknik analisis yang digunakan.

b. Pelaksanaan *Treatment*

Pemberian *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan strategi *fun learning* sebanyak 5 kali, hal ini dimaksudkan agar data yang diperoleh dapat diperoleh dengan seperti yang diharapkan.

c. Pelaksanaan *Posttest*

- 1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *posttest*.
- 2) Membagikan soal untuk *posttest*.
- 3) Mengoreksi hasil pengisian soal *posttest* dan mentabulasikan sesuai dengan pedoman penilaian.
- 4) Menganalisis hasil *posttest* untuk menentukan tindak lanjut.
- 5) Memberikan hasil interpretasi pada hasil analisis tersebut.
- 6) Memberikan informasi hasil analisis kepada pihak sekolah.

Ketiga langkah yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest* dilaksanakan pada tujuh kali pertemuan, dengan rincian melaksanakan *pretest* 1 kali pada pertemuan pertama, *treatment* menggunakan *strategifun learning* 5 kali pada pertemuan kedua sampai pertemuan keenam, *posttest* 1 kali pada pertemuan ketujuh.

3. Pengolahan dan penyusunan hasil penelitian.

G. Metode Analisis Data

Sebelum instrumen tersebut digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu instrumen yang telah dibuat diujicobakan pada kelas I yang telah mendapatkan pembelajaran pada materi kebutuhan tubuh. Instrumen tersebut setelah diujicobakan kemudian diolah dan dianalisis. Berikut dipaparkan analisis-*analisis* yang digunakan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen tes penelitian.

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Arikunto (2006: 168) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan *expert judgment* oleh orang yang ahli, dalam hal ini adalah Astuti Mahardika, M.Pd., (dosen PGSD UMMgl). Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes buatan sendiri. Pembuatan instrumen meliputi tahap perencanaan, penyusunan atau penulisan butir soal, penyuntingan, pengujicobaan, penganalisisan hasil, dan perevisian. Isi instrument dilandaskan pada teori, berpedoman pada kurikulum, dan disesuaikan dengan bahan pengajaran serta dikonsultasikan dengan para ahli (*expert judgment*). Hasil validitas instrumen dilakukan dengan *expert judgment* oleh orang yang ahli menyatakan bahwa instrumen yang akan digunakan dalam penelitian layak digunakan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada (lampiran 3).

Uji validitas instrumen soal yang dianalisis butir menggunakan bantuan program *SPSS 21.00 for windows*. Pengujian validitas butir diperoleh melalui teknik korelasi *Product Momen Pearson*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2006: 170)

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien Korelasi Antara Variabel X dan Variabel Y

N = Jumlah Peserta *Test*

X = Skor Tiap Item

Y = Skor Total

Untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal, maka r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} Product Moment pada $\alpha = 0,05$ dengan ketentuan jika r_{xy} sama atau lebih besar dari r_{tabel} maka soal tersebut dinyatakan valid.

2. Analisis Reliabilitas

Menurut Arikunto (2006: 178) reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan pendekatan konsistensi internal. Menurut Saifuddin (2013: 59) dalam pendekatan konsistensi internal data skor diperoleh melalui prosedur satu kali pengenaan satu tes kepada sekelompok individu sebagai subjek (*single-trial administration*), sehingga metode ini mempunyai nilai praktis dan efisien yang tinggi dibanding prosedur tes-ulang dan bentuk-paralel. Uji Reliabilitas instrument soal yang dianalisis butir menggunakan bantuan

program *SPSS 21.00 for windows*. Pengujian validitas butir diperoleh melalui teknik Cronbach's Alpha.

Tabel : 5
Kriteria Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
$0,00 \leq r \leq 0,19$	Korelasi sangat rendah
$0,20 \leq r \leq 0,39$	Korelasi rendah
$0,40 \leq r \leq 0,69$	Korelasi cukup
$0,70 \leq r \leq 0,89$	Korelasi tinggi
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Korelasi sangat tinggi

3. Analisis Taraf Kesulitan Soal

Menurut Nana (2011: 135) Tingkat kesulitan soal adalah kriteria soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar. Uji taraf kesulitan soal yang dianalisis menggunakan bantuan program *SPSS 21.00 for windows*. Cara melakukan analisa untuk menentukan tingkat kesulitan soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$I = \frac{B}{N}$$

(Nana, 2011: 137)

Dimana:

I = indeks kesulitan untuk setiap butir soal

B = banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

N = banyaknya siswa yang memberikan jawaban pada soal yang dimaksudkan

Tabel : 6
Kriteria Indeks Kesulitan Soal

Nilai I	Kriteria
0 - 0,30	Soal kategori sukar
0,3 - 0,70	Soal kategori sedang
0,71 - 1,00	Soal kategori mudah mudah

4. Analisis Daya Pembeda

Menurut Ismet & Hariyanto (2015: 139) Daya beda (*discriminating power*) dinotasikan dengan D atau DB adalah daya yang mampu membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan peserta tes yang berkemampuan rendah. Uji daya pembeda (*discriminating power*) yang dianalisis menggunakan bantuan program *SPSS 21.00 for windows*. Untuk menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$DB = \frac{R_H - R_L}{\frac{1}{2}N}$$

(Ismet & Hariyanto, 2015: 140-141)

Keterangan:

DB = daya beda

R_H = jumlah jawaban betul dari kelompok siswa pandai, kadang dinotasikan BA

R_L = jumlah jawaban betul dari kelompok siswa kurang pandai, kadang dinotasikan BB

N = jumlah siswa dalam kelompok N_H dan N_L (kelompok atas dan kelompok bawah)

Tabel : 7
Kriteria Indeks Diskriminasi (DB)

Nilai DB	Kriteria
0,40 atau lebih	Soal sangat baik
0,30 - 0,39	Soal cukup baik
0,20 - 0,29	Soal perlu pembahasan
0,19	Soal buruk

5. Uji t Sampel Berpasangan (*Paired Sample*)

Analisis data hasil penelitian menggunakan Uji t sampel berpasangan (*paired sample*). Menurut Muhammad Ali Gunawan (2013: 115) sampel berpasangan atau *paired sample* adalah sampel yang diambil dari populasi yang sama. Analisa data dibantu dengan menggunakan program komputer SPSS versi 21.0 dengan syarat data berdistribusi normal. Normalitas data menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dibantu dengan menggunakan program komputer SPSS versi 21.0. Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_1 : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Menurut Ali (2013: 78) untuk menetapkan kenormalan, kriteria yang berlaku adalah sebagai berikut.

- a. Tetapkan taraf signifikansi uji misalnya $\alpha = 0,05$.
- b. Bandingkan p dengan taraf signifikansi yang diperoleh.
- c. Jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

- d. Jika signifikansi yang diperoleh $< \alpha$, maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tahapan dalam uji t sampel berpasangan (*paired sample*) yaitu hipotesis. Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Strategi *Fun Learning* tidak berpengaruh secara positif terhadap peningkatan prestasi belajar IPA materi kebutuhan tubuh siswa kelas I SD N Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang.

H_1 : Strategi *Fun Learning* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan prestasi belajar IPA materi kebutuhan tubuh siswa kelas I SD N Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang.

Menurut Ali Gunawan (2013: 118) perhitungan analisis dengan SPSS yang dilihat adalah nilai p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai sig. (*2-tailed*), dengan aturan keputusan, jika nilai sig. $> 0,05$, maka H_0 diterima, sebaliknya jika nilai sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Jika nilai $t_{hitung} > t_{hitung}$ maka H_0 ditolak, atau dengan kata lain H_1 diterima dengan taraf kesalahan 5% dan nilai derajat bebas $df = N - 1$. Interpretasi hasil uji t sampel berpasangan (*paired sample*) sebagai berikut:

Tabel : 8
Interpretasi Hasil Uji t Sampel Berpasangan (*paired sample*)

Nilai p	Kriteria
Jika p value $\leq 0,01$	sangat signifikan
Jika p value $> 0,01$ tetapi $\leq 0,05$	Signifikan
Jika p value $> 0,05$	tidak signifikan

H. Hasil Uji Coba Instrumen

Berikut ini adalah hasil analisis instrumen uji coba yang meliputi analisis valisitas butir soal, analisis reliabilitas tes, tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada (lampiran 7, 8, 9, 10).

1. Validitas Butir Soal

Validitas tiap butir soal uji coba diperoleh dengan mengkorelasikan skor tiap siswa terhadap skor total dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*. Hasil perhitungan validitas butir soal adalah sebagai berikut.

Tabel : 9
Data Validitas Butir Soal

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.382	0,361	Valid
2	0.412	0,361	Valid
3	0.435	0,361	Valid
4	0.382	0,361	Valid
5	0.412	0,361	Valid
6	0.031	0,361	Tidak Valid
7	0.412	0,361	Valid
8	0.435	0,361	Valid
9	0.488	0,361	Valid
10	0.431	0,361	Valid
11	0.374	0,361	Valid
12	0.455	0,361	Valid
13	0.044	0,361	Tidak Valid
14	0.476	0,361	Valid
15	0.382	0,361	Valid
16	0.455	0,361	Valid
17	-0.064	0,361	Tidak Valid
18	0.453	0,361	Valid
19	-0.201	0,361	Tidak Valid
20	-0.201	0,361	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel: 9 terdapat 5 butir soal (25%) yang tidak valid dengan perbandingan r hitung $<$ r tabel yaitu no. item 6, 13, 17, 19 dan 20. Terdapat 15 butir soal (75%) yang valid dengan perbandingan r hitung $>$ r tabel yaitu no. item 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16 dan 18.

2. Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes diperoleh dengan menggunakan teknik Cronbach's Alpha. Berdasarkan hasil perhitungan (lampiran 8) diperoleh koefisien korelasinya adalah 0,446, hasil perhitungan tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai koefisien korelasi kriteria yang telah ditentukan, sehingga diperoleh kriteria reliabilitas tes tersebut adalah cukup.

3. Taraf Kesulitan Soal

Tingkat kesukaran butir soal diperoleh dengan membandingkan banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar terhadap jumlah seluruh siswa peserta tes. Hasil perhitungan tingkat kesulitan butir soal adalah sebagai berikut.

Tabel : 10
Data Taraf Kesulitan Soal

No Item	Mean	Keterangan
1	0,90	Mudah
2	0,93	Mudah
3	0,90	Mudah
4	0,90	Mudah
5	0,83	Mudah
6	0,73	Mudah
7	0,83	Mudah
8	0,90	Mudah

No Item	Mean	Keterangan
9	0,90	Mudah
10	0,63	Sedang
11	0,80	Mudah
12	0,83	Mudah
13	0,87	Mudah
14	0,93	Mudah
15	0,90	Mudah
16	0,53	Sedang
17	0,80	Mudah
18	0,80	Mudah
19	0,90	Mudah
20	0,90	Mudah

Berdasarkan Tabel: 10 terdapat 2 butir soal (10%) yang memiliki taraf kesulitan soal dengan kriteria sedang yaitu no. item 10 dan 16. Terdapat 18 butir soal (90%) yang memiliki taraf kesulitan soal dengan kriteria mudah yaitu no. item 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19 dan 20.

4. Daya Pembeda Butir Soal

Hasil analisa daya pembeda butir soal adalah sebagai berikut.

Tabel : 11
Data Daya Pembeda Butir Soal

No Item	Daya Pembeda	Keterangan
1	0.382	Soal cukup baik
2	0.412	Soal sangat baik
3	0.435	Soal sangat baik
4	0.382	Soal cukup baik
5	0.412	Soal sangat baik
6	0.031	Soal buruk
7	0.412	Soal sangat baik
8	0.435	Soal sangat baik
9	0.488	Soal sangat baik
10	0.431	Soal sangat baik
11	0.374	Soal cukup baik
12	0.455	Soal sangat baik
13	0.044	Soal buruk
14	0.476	Soal sangat baik

No Item	Daya Pembeda	Keterangan
15	0.382	Soal cukup baik
16	0.455	Soal sangat baik
17	-0.064	Soal buruk
18	0.453	Soal sangat baik
19	-0.201	Soal buruk
20	-0.201	Soal buruk

Berdasarkan Tabel: 11 terdapat 5 butir soal (25%) yang memiliki daya pembeda dengan kriteria buruk yaitu no. item 6, 13, 17, 19 dan 20. Terdapat 15 butir soal (75%) yang memiliki daya pembeda dengan kriteria sangat baik yaitu no. item 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16 dan 18.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teoritis

a. Prestasi Belajar IPA

Prestasi Belajar IPA adalah banyak sedikitnya penguasaan individu atau hasil belajar yang telah dicapai menurut kemampuan yang ditandai dengan perkembangan serta perubahan tingkah laku ataupun dapat ditunjukkan melalui sikap rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat, melalui proses pemecahan masalah pada IPA memungkinkan adanya prosedur yang runtut dan sistematis melalui metode ilmiah pada diri seseorang yang diperlukan dari belajar dengan waktu tertentu. Prestasi belajar IPA ini dapat dinyatakan dalam bentuk nilai atau huruf dan hasil tes atau ujian yang dapat memperlihatkan tentang tinggi rendahnya prestasi belajar siswa.

b. Strategi *Fun Learning*

Strategi *fun learning* adalah bentuk kegiatan meraih ilmu dengan berbagai macam cara atau metode yang digunakan guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran, sehingga siswa dapat antusias dan aktif dalam mengikuti pelajaran tanpa ada rasa takut maupun tertekan. Strategi *fun learning* menyajikan metode-metode

belajar bervariasi yang diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Langkah-langkah pembelajarannya itu dengan bermain, kegiatan *outdoor*, bernyanyi, mendongeng dan kegiatan lainnya yang dapat menunjang antusias dan keaktifan siswa. Kreativitas guru lebih mendominasi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

c. Pengaruh Strategi *Fun Learning*

Strategi *fun learning* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan prestasi belajar IPA materi kebutuhan tubuh.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah strategi *fun learning* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan prestasi belajar IPA materi kebutuhan tubuh. Hal tersebut terbukti dengan meningkatnya rata-rata hasil *pretest* sebelum diberikan perlakuan yaitu 57,92 dengan hasil *posttest* sesudah diberi perlakuan yaitu 88,75. Peningkatan prestasi belajar IPA materi kebutuhan tubuh tersebut dapat dilihat dari hasil uji *t paired sample* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (kurang dari 0,05) dan nilai *t_{hitung}* lebih besar dari *t_{tabel}* yaitu $12,454 > 0,404$. Hal ini berarti H_0 ditolak atau dengan kata lain H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi *fun learning* berpengaruh secara positif terhadap prestasi belajar IPA materi kebutuhan tubuh siswa kelas I SD N Blondo 1 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Strategi *fun learning* hendaknya diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah agar siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga prestasi belajar IPA materi kebutuhan tubuh siswa meningkat.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

3. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya dapat menyediakan fasilitas pembelajaran yang lengkap agar guru yang membelajarkan siswa dengan strategi-strategi pembelajaran inovatif tidak mengalami kendala dalam membelajarkan siswa, sehingga kualitas sekolah menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna Farida, Suhud Rois, Edi S. Ahmad. 2014. *Sekolah Yang Menyenangkan*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Arifin Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Asih Widi Wisudawati & Eka Sulistyowati. 2015. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asri Budiningsih. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Baharuddi & Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- BSNP. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Conny Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Indonesia: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Gulo. W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo, Anggota Ikapi.
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ismet Basuki & Hariyanto. 2015. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ismi Asmiati Dewi & Dhiniaty Gularso. 2016. "Upaya Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar IPA Tema Pengalaman Melalui Penggunaan Alat Peraga SEQIP Pada Siswa Kelas III SD Banjar harjo Kalibawang Kulon Progo Tahun Ajaran 2015/2016". *Jurnal*. PGSD Universitas PGRI Yogyakarta.

- Maulani, Nurfadillah Fujia. 2008. "Penerapan Belajar Ceria dalam Pembelajaran Menulis Puisi (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas IV SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru Bandung Tahun Ajaran 2007/ 2008)". *Skripsi*. FPBS UPI.
- Meity H. Idris. 2015. *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Jakarta Timur: Luxima.
- Muhaemin. 2011. "Pengaruh Penggunaan Metode "Fun Teaching" Terhadap Hasil Belajar Matematika (Studi Eksperimen di MI Nurul Hidayah Pamulang)". *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.
- Muhammad Ali Gunawan. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Muhibbin Syah. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. 2012. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rifanto, Reza. 2010. *3 Menit Membuat Anak Keranjingan Belajar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Saifuddin Azwar. 2013. *Reliabilitas Dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Srisilawati Abd Samad. 2015. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Materi Daur Air Dan Peristiwa Alam Di Kelas V SDN 8 Kota Barat Kota Gorontalo". *Jurnal*. PGSD Universitas Negeri Gorontalo.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Praktisi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

- Suyono & Hariyanto. 2015. *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Udin Syaefudin Sa'ud & Abin Syamsudidin Makmun. 2011. *Perencanaan Pendidikan (Suatu Pendekatan Komprehensif)*. Bandung: Diterbitkan atas kerjasama Program Pascasarjana UPI dengan PT Remaja Rosdakarya.
- Usman Samatowa. 2011. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wulan Apristan Rahmawati. 2013. "Perbedaan Kesiapan Sekolah Pada Anak Prasekolah Yang Mendapatkan Metode Fun Learning Dan Metode Konvensional". *Jurnal*. Fakultas Psikologi Universitas Semarang.
- Zaenal Aqib. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Yrama Widya.
- Zainal Arifin Ahmad. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Zulvia Trinova. 2012. "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik". *Jurnal*. Dosen Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol Padang.