

Pengaruh Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Ilham Sanjaya^{1*}, Supriyadi², Hasyimkan³

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

²FKIP Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang

³Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada, Jl. Teknik Utara Sleman Yogyakarta

*e-mail: ilhamsan6@gmail.com, Telp. +6281368915471

Received:

Accepted:

Online Published:

Abstract : Influence of Fun Learning Method in Gamolan Learning to Student's Learning Outcomes

This study aims to determine the influence of application fun learning method to student's learning outcomes. The type of research were pre-experimental design and use one form of design, namely one group pretest-posttest design. The population were 114 students and the sample were 54 students. The instrument for data collection were a activity observation sheet and test in the form of a question. The data analysis using simple linear regression. The results of the study were there's a positive and significant influence of application fun learning method on Gamolan learning to student's learning outcomes by a detemination coefficient of 62,77%.

Keywords: *fun, gamolan, learning outcomes.*

Abstrak : Pengaruh Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *fun learning* terhadap hasil belajar. Jenis penelitian yaitu *pre-experimental design* dan menggunakan salah satu bentuk desainnya yaitu *one group pretest-posttest design*. Populasi berjumlah 114 orang peserta didik dan sampel berjumlah 54 peserta didik. Instrumen pengumpul data berupa lembar observasi aktivitas dan tes berupa soal. Analisis data menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik dengan koefisien determinasi 62,77%.

Kata kunci: *fun, gamolan, hasil belajar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Pendidikan juga merupakan sarana mengembangkan potensi diri dan keterampilan peserta didik melalui proses pembelajaran sebagai bekal bagi dirinya menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Undang-undang No. 20 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional secara tegas menyatakan bahwa pendidikan merupakan 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.

Struktur Kurikulum 2013 untuk tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) terdiri atas mata pelajaran umum kelompok A dan mata pelajaran umum kelompok B. Jumlah dari kedua kelompok mata pelajaran tersebut standarnya terdiri atas 8 mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum 2013 yaitu Seni Budaya dan Prakarya.

Susanto (2013: 262) menyatakan pembelajaran Seni dan Budaya sangat penting keberadaannya bagi peserta didik, karena pembelajaran memiliki sifat multilingual, multidimensional dan multikultural. Melalui seni budaya, peserta didik diajak mengembangkan jiwa kreativitas, kepekaan indrawi serta mampu berkreasi seni dalam

lingkungan dan kondisi yang terarah, sebagai bekal peserta didik pada saat berperan langsung sebagai pelaku kehidupan bermasyarakat.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Susanto (2013: 5) menjelaskan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Peserta didik dianggap berhasil dalam belajar apabila telah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang ditetapkan pendidik.

Undang-Undang No. 20 Pasal 40 Ayat 2 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Bobbi DePorter dalam Darmansyah (2011: 45) menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (*Fun learning*) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dan memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan.

Syahrul (2015) menjelaskan metode *fun learning* adalah cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini cara menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar. Menurut Yulinda (2017) metode pembelajaran Fun Learning mempunyai peran yang sangat besar dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penerapan metode

pembelajaran *Fun Learning* tentunya disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari dan disesuaikan dengan kondisi dan tingkat penguasaan peserta didik. Menurut Nirbita, dkk. (2017) metode *fun learning* merupakan cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi peserta didik dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini merupakan cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dalam proses pembelajaran sehingga tercipta rasa cinta dan keinginan untuk belajar.

Layyindah (2017) menjelaskan dalam strategi pembelajaran *fun learning* hampir tidak mempunyai kelemahan, hal tersebut dikarenakan strategi ini menitikberatkan pada pengembangan potensi masing-masing peserta didik dan hal tersebut merupakan belajar berdasarkan fitrahnya. Hanya satu kelemahan dalam strategi ini, yakni tertuju pada keprofesionalan seorang pendidik. Seberapa besar pendidik memiliki kemampuan atau kompetensi untuk mengajar. Hal tersebut yang mempengaruhi seberapa besar dia mampu mengaplikasikan dengan baik strategi *fun learning* ini ke dalam kelas.

Indonesia merupakan Negara dengan bangsa majemuk dan multikultural yang memiliki karakteristik kebudayaan beragam. Negara yang luas dengan kearifan lokalnya yang mengagumkan menjadikan Indonesia sebagai Negara yang kaya akan nilai luhur budaya dan tradisi.

Gamolan merupakan alat musik tradisional khas Lampung yang termasuk ke dalam alat musik perkusi. Tejapermana (2018: 225) mengemukakan alasan pemilihan

instrumen *Gamolan* Lampung yang dimanfaatkan dalam pembelajaran musik kepada peserta didik sekolah dasar dikarenakan instrumen musik ini mempunyai laras pentatonik, dengan nada-nada yang lebih sedikit dari pada instrumen-instrumen yang berlaras diatonis, sehingga memudahkan peserta didik dalam memainkan instrumen tersebut, maupun berkreasi dalam menghasilkan sebuah komposisi musik sederhana.

Menelusuri tentang Gamolan, ternyata banyak sejarah yang ada di dalamnya mulai dari sejarah perkembangan Gamolan itu sendiri serta perkembangan peradaban awal manusia hingga sekarang yang dapat menjadi pengetahuan budaya dan sejarah bagi peserta didik. Namun, pada saat ini pembelajaran Gamolan di sekolah-sekolah dan masyarakat belum diadakan secara gamblang, sehingga perlulah diadakan pelestarian Gamolan baik melalui instansi pendidikan formal maupun non formal.

Hasyimkan (2018) menjelaskan Gamolan yang merupakan salah satu kebanggaan masyarakat Lampung memperlihatkan fakta yang cukup ironi, karena pada kenyataannya sebagian besar masyarakat Lampung belum mengetahui alat musik tersebut. Menurut Trihasnanto (2016) proses pewarisan atau penuluran Gamolan masyarakat di Kota Bandar Lampung melalui proses internalisasi yang diberikan dalam pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan formal dilakukan dari TK hingga Perguruan Tinggi yang ada di Kota Bandar Lampung, pendidikan non formal yaitu dilakukan di sanggar-sanggar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD Negeri 2 Sulusuban,

Lampung Tengah pada April 2018, pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) monoton karena materi yang diberikan selalu menggambar dan tidak adanya materi tentang seni musik, seni tari maupun keterampilan lainnya yang merupakan aspek-aspek pembelajaran SBdP. Kurangnya keahlian dan kualitas tenaga pendidikan di bidang seni dan budaya juga menjadi masalah dalam pembelajaran, karena pada mata pelajaran ini pendidik diharapkan dapat menjadikan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga peserta didik selalu ceria dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*). Serta didapat informasi bahwa guru belum pernah menggunakan metode *fun learning* saat pembelajaran berlangsung.

Hasil *pre-test* yang dilaksanakan peneliti pada tanggal April 2018 diperoleh data nilai pengetahuan budaya lampung 114 orang peserta didik berasal dari kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Pre-Test Peserta Didik Kelas IV dan V

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Interval Nilai	
		<70	≥70
IV A	27	27	0
IV B	27	27	0
V A	30	30	0
V B	30	30	0
Jumlah	114	114	0
Persentase	100%	100%	0

Tabel 1. menunjukkan bahwa dari 114 orang peserta didik yang mengerjakan soal *pre-test* tidak ada yang mendapatkan nilai ≥ 70 , yang berarti masih minimnya pengetahuan

para peserta didik tentang seni dan budaya lampung. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan pada metode *fun learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*. Objek penelitian adalah pengaruh metode *fun learning* (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban

Menggunakan salah satu bentuk desainnya yakni *one group pretest-posttest design*. Desain ini menggunakan satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan metode *fun learning*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Sulusuban beralamat di Dusun Kaliwates Kampung Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung. Pengambilan dan pengolahan data penelitian dilaksanakan selama 5 bulan, yaitu dari bulan April hingga Agustus 2018. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

Prosedur Penelitian

Tahap-tahap penelitian eksperimen yang dilaksanakan adalah sebagai berikut. (1) Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah. (2) Menyusun instrumen pengumpul data yang berupa lembar observasi dan soal tes. (3) Melaksanakan penelitian di SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah. (4) Menghitung data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah. (5) Interpretasi hasil perhitungan data.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban yang terdiri empat kelas, yaitu kelas IVA, IVB, VA dan VB. Jumlah total dari keempat kelas yaitu 114 orang peserta didik.

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *sampling kuota* yaitu teknik menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah yang diinginkan (Sugiyono, 2010: 124).

Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik yang telah dipilih yang berasal dari seluruh kelas populasi. Setelah dihitung menggunakan rumus Yamane didapatkan jumlah 54 orang peserta didik dijadikan kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan metode *fun learning*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini

adalah observasi, studi dokumentasi, dan tes. Menurut Sugiyono (2010: 203), “teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam”.

Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan metode *fun learning*. Studi dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa data peserta didik, pendidik, sarana dan prasarana serta data penunjang lainnya. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya.

Tes dilaksanakan pada awal pembelajaran sebelum peserta didik mendapatkan materi (*pretest*) dan di akhir pembelajaran setelah peserta didik mendapatkan materi (*posttest*). Tes yang digunakan adalah tes isian singkat yang berjumlah 20 butir soal. Apabila benar semua maka total skor keseluruhan adalah 100.

Tabel 2. Indikator Aktivitas Peserta Didik

Aspek	Deskriptor
Kegiatan Mendengarkan	1. Mendengarkan pertanyaan terkait objek yang ditunjukkan
	2. Mendengarkan tujuan dan manfaat dari materi pelajaran
	3. Mendengarkan materi yang dijelaskan
	4. Mendengarkan arahan yang diberikan

Aspek	Deskriptor
Kegiatan Mental	1. Memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diberikan
	2. Memperhatikan penjelasan yang diberikan
	3. mengikuti dan mengerjakan arah yang diberikan
	4. bekerja sama antar sesama peserta didik
Kegiatan Emosional	1. menunjukkan kesenangan terhadap materi yang dipelajari
	2. menunjukkan keberanian dalam mengikuti proses pembelajaran
	3. mengemukakan jawaban dengan suara jelas dan lantang
	4. menunjukkan semangat dalam proses pembelajaran

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil belajar kognitif peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran sebanyak 2 pertemuan.

Uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas. Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan rumus *chi kuadrat* dengan kaidah keputusan apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

Setelah semua data diperoleh, kemudian tahap selanjutnya yaitu dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh metode *fun learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Uji hipotesis menggunakan rumus *uji regresi linier sederhana*.

Rumusan hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan pada metode *fun learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban.

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada metode *fun learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

SD Negeri 2 Sulusuban beralamat di Dusun Kaliwates Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah. Sekolah yang memiliki akreditasi B ini dibangun pada tahun 1978 di atas tanah seluas 5000 m². Sebagian besar sarana di SD Negeri 2 Sulusuban dalam keadaan baik. Adapun beberapa sarana yang kondisinya kurang baik dikarenakan sarana tersebut sudah lama dan tidak digunakan lagi. Sebagian prasarana di SD Negeri 2 Sulusuban dalam keadaan baik. Adapun beberapa sarana yang kurang baik dikarenakan prasarana tersebut sudah lama tidak direnovasi, namun masih dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah.

Jumlah peserta didik tahun pelajaran 2017/2018 adalah 382 orang peserta didik yang terbagi menjadi 6 kelas, 185 orang peserta

didik berjenis kelamin laki-laki, dan 197 orang peserta didik berjenis kelamin perempuan. Pendidik dan staf di SD Negeri 2 Sulusuban berjumlah 15 orang, dengan 8 orang pendidik berstatus PNS dan 7 orang honorer.

Data Hasil Penelitian

Data yang diambil dalam penelitian ini berupa data aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Pengambilan data dilaksanakan sebanyak 2 kali (*pretest* dan *posttest*). *Pretest* dilaksanakan sebelum pemberian materi dan perlakuan *fun learning*, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah proses pembelajaran berakhir pada pertemuan kedua.

Pengambilan data nilai aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dapat dilihat melalui lembar observasi yang dinilai oleh peneliti selama pembelajaran berlangsung sebanyak dua kali pertemuan dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik

Keberhasilan (%)	Ket.	Eksperimen	
		Frek	%
≥ 80	Sangat Aktif	15	27,78
60 – 79	Aktif	39	72,22
50 – 59	Cukup	-	-
< 50	Kurang	-	-
Jumlah		54	100

Aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dengan metode *fun learning* selama dua pertemuan diperoleh peserta didik yang sangat aktif sebanyak 27,78 % peserta didik, aktif sebanyak 72,22 % peserta didik. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa secara statistik tingkat aktivitas peserta didik dengan diajar menggunakan metode *fun learning* termasuk dalam kategori aktif.

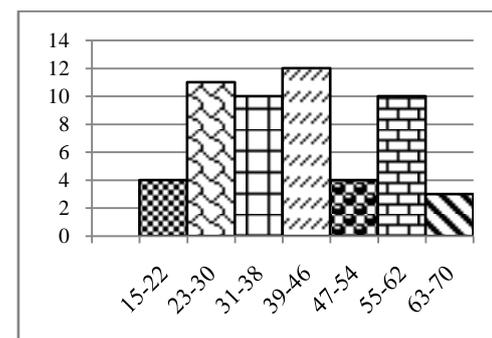
Penerapan metode *fun learning* diberikan sebanyak dua kali pertemuan dengan jumlah 54 orang peserta didik. Data yang diperoleh berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

Pretest untuk mengukur kemampuan awal yang dimiliki peserta didik dan diperoleh nilai terendah adalah 15 dan tertinggi 65. Nilai rata-rata hasil *pretest* yaitu 41,67. Dengan tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai mencapai KKM. Distribusi hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi Nilai Pretest

No.	Interval nilai	Frekuensi	Persentase
1	15-22	4	7,41
2	23-30	11	20,36
3	31-38	10	18,52
4	39-46	12	22,22
5	47-54	4	7,41
6	55-62	10	18,52
7	63-70	3	5,56
	Total	54	100

Hasil distribusi frekuensi hasil *pretest* dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut:



Gambar 1. Histogram Nilai Pretest

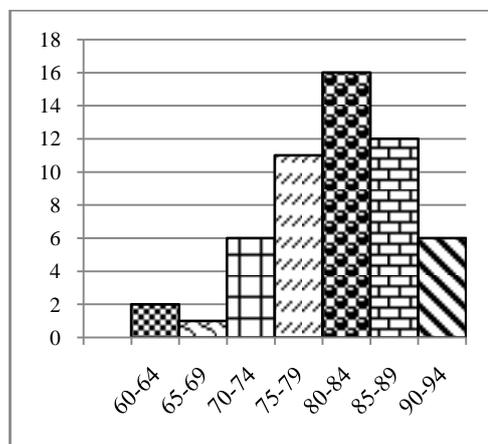
Hasil *pretest* yang diberikan pada kelas eksperimen memiliki frekuensi nilai tertinggi sebesar 12 (22,22 %) yang terletak pada interval nilai 39-46 dan frekuensi nilai terendah sebesar 3 (5,56 %) yang terletak pada interval nilai 63-70.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *fun learning* diperoleh nilai *posttest* dengan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah 60. Nilai rata-rata hasil *posttest* yaitu 79,07. Dengan jumlah 51 orang peserta didik mendapatkan nilai mencapai KKM dan 3 orang peserta didik belum mencapai KKM. Distribusi hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Distribusi Nilai Posttest

No.	Interval nilai	Frekuensi	Persentase
1	60-64	2	3,71
2	65-69	1	1,85
3	70-74	6	11,11
4	75-79	11	20,37
5	80-84	16	29,63
6	85-89	12	22,22
7	90-94	6	11,11
	Total	54	100

Hasil distribusi frekuensi hasil *posttest* dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram Nilai Posttest

Hasil *posttest* yang diberikan memiliki frekuensi nilai tertinggi sebesar 16 (29,63 %) yang terletak pada interval nilai 80-84 dan frekuensi nilai terendah sebesar 1 (1,85 %) yang terletak pada interval nilai 65-69.

Tabel 6. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai	Nilai		Rata-rata
	Terendah	Tertinggi	
<i>Pretest</i>	15	65	41,67
<i>Posttest</i>	60	90	79,07

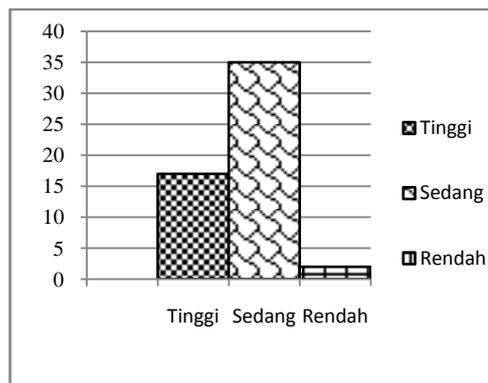
Berdasarkan tabel deskripsi hasil belajar peserta didik dapat diketahui nilai *posttest* terendah 60, nilai tertinggi 90 dan peserta didik yang memiliki ketuntasan belajar sebanyak 51 orang peserta didik dengan rata-rata 79,07.

Perhitungan rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen diperoleh hasil 0,64 (kategori sedang). Berikut Data *N-Gain* rata-rata hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran:

Tabel 7. Penggolongan Nilai N-Gain

No.	Kategori	Frekuensi	Rata-rata
1.	Tinggi	17	0,64
2.	Sedang	35	
3.	Rendah	2	

Jumlah peserta didik yang mengalami peningkatan nilai dalam kategori tinggi sebanyak 17 orang peserta didik, kategori sedang sebanyak 35 orang peserta didik, dan kategori rendah 2 orang peserta didik, dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,64. Kategori peningkatan nilai dan rata-rata *N-Gain* dapat digambarkan seperti diagram dibawah ini:



Gambar 3. Kategori Peningkatan N-Gain Peserta Didik

Uji Persyaratan Analisis Data

Pengujian analisis persyaratan data dengan menggunakan uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak.

Terdapat dua data yang perlu diuji normalitas, yaitu data variabel X (metode *fun learning*), dan Y (hasil belajar). Interpretasi hasil perhitungan dilakukan dengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k - 1$.

Hasil perhitungan uji normalitas untuk data *pretest* kelas eksperimen diperoleh data $\chi^2_{hitung} = 8,973 < \chi^2_{tabel} = 12,592$ berarti data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Untuk hasil perhitungan uji normalitas untuk data *posttest* kelas eksperimen diperoleh data $\chi^2_{hitung} = 6,577 < \chi^2_{tabel} = 12,592$ berarti data *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Guna menguji terdapat tidaknya pengaruh metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik, maka digunakan analisis regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis, dengan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik SD Negeri Sulusuban.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban.

Hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Nilai Analisis Regresi Linier Sederhana

Konstanta		Nilai R	
a	b	R	R Square
33,1	4,4	0,7923	0,6277

Berdasarkan tabel di atas, persamaan regresinya adalah $\hat{Y} = 33,3 + 4,4 X$ untuk memperkirakan nilai hasil belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh metode *fun learning*. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa:

- Nilai konstanta (a) adalah 33,1; artinya jika metode *fun learning* bernilai 0 (nol), maka hasil belajar bernilai positif yaitu sebesar 33,1.
- Nilai koefisien regresi variabel metode *fun learning* (b) bernilai positif, yaitu 4,4; dapat diartikan bahwa apabila nilai metode *fun learning* (X) meningkat 1 poin maka hasil belajar (Y) akan meningkat sebesar 4,4.

Selanjutnya, diperoleh r hitung 0,7923 dengan N = 54 untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh r tabel 0,266, sehingga r hitung > r tabel (0,7923 > 0,266). Kemudian, R Square = besarnya nilai

koefisien determinasi (kemampuan mendukung/daya dukung) variabel bebas (metode *fun learning*) dalam memprediksi atau menentukan besarnya variabel terikat (hasil belajar peserta didik) sebesar 0,6277 atau 62,77 %. Sehingga berdasarkan perhitungan regresi linier sederhana dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah.

Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan selama dua pertemuan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik setelah menerapkan metode *fun learning* mengalami perubahan. Terlihat pada rata-rata nilai *pretest* diperoleh sebesar 41,67, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 79,07. Hal ini menunjukkan bahwa metode *fun learning* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pembelajaran dengan metode *fun learning* menekankan pada kompetensi pendidik mengolah kelas dan juga aktivitas peserta didik. Peserta didik belajar dengan menyenangkan untuk menjadikan mereka dapat menerima materi yang diberikan. Hasil aktivitas peserta didik dengan diterapkan metode *fun learning* pada proses pembelajaran selama dua pertemuan diperoleh peserta didik yang sangat aktif sebanyak 27,78% peserta didik, dan aktif sebanyak 72,22% peserta didik, sehingga rata-rata aktivitas peserta didik diperoleh nilai 76,78% yang berarti aktif.

Kemudian berdasarkan perhitungan regresi linier sederhana diperoleh $r_{hitung} = 0,7923$ dengan $N = 54$ untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh r tabel 0,266, sehingga $r_{hitung} > r$ tabel

(0,7923 > 0,266). Sehingga berdasarkan perhitungan regresi linier sederhana dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban, Lampung Tengah.

Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afritayani, dkk. (2015) yang menyebutkan bahwa dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan saat belajar peserta didik akan merasa lebih nyaman untuk mendengarkan suatu materi atau pelajaran yang akan disampaikan dan diterangkan oleh pendidik di depan kelas. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *fun learning* dalam proses belajar mengajar terbukti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Hal ini sesuai dengan pendapat Tolstoy (dalam Syahrul, 2015: 3) yang menyatakan bahwa belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran karena sangat membantu bagi peserta didik untuk bisa menjadi bahan pelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar dan menyediakan kepuasan belajar. Bobbi DePorter (dalam Darmansyah, 2011: 45) juga menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (*fun learning*) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan.

Sulita (2014) menjelaskan metode *fun learning* menciptakan

hubungan yang baik antara pendidik dan peserta didik, sehingga dalam pembelajaran peserta didik akan mudah menerima pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Muhaemin (2011) mengemukakan penerapan metode *fun learning* diduga dapat meningkatkan hasil belajar dan memotivasi peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan mudah dalam memahami materi.

Berdasarkan data tersebut sesuai dengan hipotesis yang diajukan peneliti yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah. Ditunjukkan dengan koefisien determinasi sebesar 0,6277 atau 62,77%.

DAFTAR RUJUKAN

- Afritayani, Zulkifli, Hamizi. 2015. *Penerapan Model Fun Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IA SD Negeri 76 Pekanbaru*. Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Vol. 3, No. 1.
- Darmansyah. 2011. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasyimkan. 2018. *POLA GANDA (Program Pelatihan Gamolan Anak Daerah) sebagai Upaya Terwujudnya Generasi Berwawasan Budaya di SDN 2 Sulusuban Lampung Tengah*. Jurnal Warna. Vol. 02. No. 1.
- Layyinah, Leni. 2017. *Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based On Scientific Approach dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik pada Pembelajaran PAI*. Jurnal Tarbawy. Vol. 4. No. 1.
- Muhaemin. 2011. *Pengaruh Penggunaan Metode "Fun Teaching" terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Tarbiya. Vol. 3, No. 2.
- Nirbita, Pratiwi, Ediyono. 2017. *Fun Learning sebagai Solusi dalam Penerapan Full Day School pada Jenjang Sekolah Dasar*. Jurnal Sosialitas. Vol. 8, No. 1.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulita, Nurharmi, Hendrizal. 2014. *Penerapan Metode Fun Learning pada Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 20 Kumanis Kabupaten Sijunjung*. E-Jurnal Universitas Bung Hatta. Vol. 2, No. 1.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Syahrul, Syamsiar. 2015. *Penerapan Metode Fun Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa*. Jurnal Konfiks. Vol. 3, No. 1.

Tejapermana. 2018. *Pengembangan Model Pembelajaran Musik melalui Pemanfaatan Gamolan Lampung untuk Siswa SD di Bandar Lampung*. Jurnal Terampil. Vol. 5. No. 2.

Trihasnanto, Anton. 2016. *Eksistensi Gamolan di Masyarakat Kota Bandar Lampung Melalui Internalisasi Dan Sosialisasi*. Jurnal Terampil. Vol. 3. No. 2.

Yulinda. 2017. *Penerapan Metode Fun Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas I B SDN 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar*. Jurnal Educhild. Vol. 6. No. 2.