

**PENERAPAN MODEL *FUN LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA  
SISWA KELAS IA SD NEGERI 76  
PEKANBARU**

Wiwik Afritayani, Zulkifli, Hamizi  
[wiwik\\_afritayani@gmail.com](mailto:wiwik_afritayani@gmail.com), [zulkifli@gmail.com](mailto:zulkifli@gmail.com), [hamizi@gmail.com](mailto:hamizi@gmail.com)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP  
Universitas Riau

**Abstract :** *This research is motivated by the low student learning outcomes IPA CLASS iA Elementary School 76 Pekanbaru from 35 students who did not achieve a minimum completeness criteria (KKM) as many as 23 students with an average value of 75.0 and 12 of her students scored above the KKM. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted aims to improve learning outcomes grade science students Ia SD Negeri 76 Pekanbaru by applying the learning model learning fun. Data collection instruments in this thesis is the teacher and student activity sheets and learning outcomes. This thesis presents the results of learning from the first cycle, the second cycle shows the complete base score only 14 people or 40% and who did not complete 21 people or 60% with an average of 63.5. At UH I were completed were 18 people or 47% who did not complete 17 people or 60% with an average of 75.6. At UH II who completed 28 or 93% were not completed 7 people, or about 7% with an average of 86.77. An increase in the percentage of students who achieve at Deuteronomy Daily KKM I with a percentage of 60% or 18 students. On Day II replicates the percentage of 93% or 28 students. Activity of students in the first cycle, the second cycle at the first meeting with an average of 54.16%, a second meeting with an average of 66.66%, activity of teachers in the first cycle to the second cycle increased, because teachers deliver all materials in accordance with step -step existing on the RPP. The activities of teachers in the first cycle and second cycle at the first meeting with an average 58.33%, the second meeting with the average of 62.5%, the third meeting with the average of 83.3%, the fourth meeting with an average of 95, 83% .. The results in class Ia SDN 76 Pekanbaru prove that the application of learning models fun learning can improve learning outcomes IPA Ia grade students of SDN 76 Pekanbaru.*

**Keywords :** *fun learning, the result of IPA*

**PENERAPAN MODEL *FUN LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA  
SISWA KELAS IA SD NEGERI 76  
PEKANBARU**

Wiwik Afritayani, Zulkifli, Hamizi  
[wiwik\\_afritayani@gmail.com](mailto:wiwik_afritayani@gmail.com), [zulkifli@gmail.com](mailto:zulkifli@gmail.com), [hamizi@gmail.com](mailto:hamizi@gmail.com)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP  
Universitas Riau

**Abstrak :** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPA siswa KELAS IA SD Negeri 76 Pekanbaru dari 35 siswa yang tidak tercapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 23 orang siswa dengan nilai rata-rata nya sebesar 75,0 dan 12 siswa mendapatkan nilai diatas KKM. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas Ia SD Negeri 76 Pekanbaru dengan menerapkan model pembelajaran *fun learning*. Instrumen pengumpulan data pada skripsi ini adalah lembar aktifitas guru dan siswa serta hasil belajar. Skripsi ini menyajikan Hasil belajar dari siklus I, siklus II skor dasar menunjukkan yang tuntas hanya 14 orang atau 40% dan yang tidak tuntas 21 orang atau 60% dengan rata-rata 63,5. Pada UH I yang tuntas berjumlah 18 orang atau 47% yang tidak tuntas 17 orang atau 60% dengan rata-rata 75,6. Pada UH II yang tuntas 28 orang atau 93% yang tidak tuntas 7 orang atau sekitar 7% dengan rata-rata 86,77. Peningkatan persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada Ulangan Harian I dengan persentase 60% atau 18 orang siswa. Pada ulangan Harian II dengan persentase 93% atau 28 orang siswa. Aktivitas siswa pada siklus I, siklus II pada pertemuan pertama dengan rata-rata 54,16 %, pertemuan kedua dengan rata-rata 66,66%, Aktivitas guru pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, karena guru menyampaikan semua materi sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada RPP. Aktivitas guru pada siklus I dan siklus II pada pertemuan pertama dengan rata-rata 58,33%, pertemuan kedua dengan rata-rata 62,5 %, pertemuan ketiga dengan rata-rata 83,3%, pertemuan keempat dengan rata-rata 95,83 %. Hasil penelitian di kelas Ia SDN 76 Pekanbaru membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 1a SDN 76 Pekanbaru.

**Kata Kunci:** *fun learning*, hasil belajar IPA

## PENDAHULUAN

Manajemen kelas merupakan kegiatan dengan berbagai jenis aktivitas yang dilakukan oleh guru dengan tujuan menciptakan kondisi optimal bagi terjadinya proses belajar mengajar di kelas. Manajemen kelas sangat berkaitan dengan upaya-upaya untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang baik bagi terjadinya proses belajar.

Kegiatan guru didalam kelas meliputi dua hal pokok, yaitu mengajar dan mengelola kelas. Kegiatan mengajar dimaksudkan secara langsung menggiatkan siswa mencapai tujuan-tujuan seperti menelaah kebutuhan-kebutuhan siswa, menyusun rencana pelajaran, menyajikan bahan pelajaran kepada siswa, mengajukan pertanyaan kepada siswa, menilai kemajuan siswa adalah contoh-contoh kegiatan mengajar.

Kegiatan mengelola kelas bermaksud menciptakan dan mempertahankan suasana (kondisi) kelas agar kegiatan mengajar itu dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Memberi ganjaran dengan segera, mengembangkan hubungan yang baik antara guru dan siswa, mengembangkan aturan permainan dalam kegiatan kelompok adalah contoh-contoh kegiatan mengelola kelas.

Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam dan segala sesuatu yang ada di alam. IPA mempunyai beberapa pengertian dari pengertian IPA itu sendiri, cara berfikir IPA, cara penyelidikan IPA sampai objek kajian IPA. khususnya materi yang diajarkan di sekolah, merupakan konsep esensial sebagai dasar untuk memahami konsep yang lebih baik, pada umumnya mempunyai aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Memahami konsep tersebut dilakukan dengan cara pendekatan induktif maupun deduktif dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa.

IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). (Soekardjo, 1973:1).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas IA SD Negeri 76 Pekanbaru dengan jumlah 35 siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah dapat terlihat dari nilai rata-rata, siswa tuntas, dan siswa tidak tuntas. Rendahnya hasil belajar IPA yang ditunjukkan oleh gejala seperti (1) kurangnya aktivitas (keterlibatan) siswa dalam kegiatan belajar mengajar; (2) guru tidak menerapkan model atau strategi dalam pembelajaran; (3) masih ada siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPA yang diajarkan guru; (4) siswa selalu diam apabila ditanyai dan jarang bertanya tentang materi yang kurang dipahami; (5) siswa kurang tekun dan cenderung malas mengerjakan latihan dan PR yang diberikan guru; dan (6) dalam menyampaikan materi guru kurang mengaitkan dengan dunia nyata. Hal ini disebabkan oleh siswa kurang mampu memahami pelajaran IPA, sehingga banyak siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 80.

Hal ini dilihat dari hasil tes siswa kelas IA SD Negeri 76 Pekanbaru dari 35 siswa yang tidak tercapai kriteria KKM sebanyak 23 orang siswa dengan nilai rata-ratanya sebesar 75,0 dan 12 siswa mendapatkan nilai di atas KKM.

Berdasarkan uraian di atas untuk melakukan perbaikan belajar mengajar pada mata pelajaran IPA yang optimal salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menerapkan model *fun learning* terhadap proses belajar siswa dalam memahami suatu persoalan dalam menyelesaikan secara belajar sambil bermain. Menciptakan suasana yang menyenangkan saat belajar sehingga mereka pun

akan merasa lebih nyaman untuk mendengarkan materi atau pelajaran yang akan disampaikan dan diterangkan oleh guru di depan kelas.

Rumusan penelitian dalam penelitian ini adalah “apakah penerapan model *fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA IA SD Negeri 76 Pekanbaru?”. Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model *fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IA SD Negeri 76 Pekanbaru.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IA SD Negeri 76 Pekanbaru. Waktu penelitian dimulai semester II tahun pelajaran 2014/2015 yang dilaksanakan pada bulan Februari sampai Maret 2015, dengan jumlah 35 siswa yang terdiri dari laki-laki berjumlah 23 siswa dan perempuan berjumlah 12 siswa. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 6 kali pertemuan. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti dan guru bekerja sama dalam merencanakan tindakan kelas dan merefleksi hasil tindakan. Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti dan guru kelas bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan jenis penelitian tindakan kelas ini, maka desain penelitian tindakan kelas adalah model siklus dengan pelaksanaannya dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I diadakan perbaikan proses pembelajaran pada siklus II.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, dan LKS. Kemudian instrumen pengumpulan data yang terdiri dari observasi, tes, dan dokumentasi.

Data yang diperoleh melalui lembar pengamatan dan tes hasil belajar IPA. Tes dilakukan dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar IPA siswa setelah menerapkan model pembelajaran *fun learning*.

Analisis data tentang aktivitas guru dan siswa didasarkan dari hasil lembar pengamatan selama proses pembelajaran. Lembar pengamatan berguna untuk mengamati seluruh aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran dan dihitung dengan menggunakan rumus:

$$NR = \frac{JS}{SM} \times 100\% \quad (\text{KTSP, 2007 : 382})$$

Keterangan :

NR = Persentase rata-rata aktivitas (siswa)

JS = Jumlah skor aktivitas yang dilakukan

SM = Skor maksimal yang didapat dari aktivitas guru dan siswa

**Tabel 1 Interval Aktivitas Guru dan Siswa**

Konversi Nilai	Klasifikasi
81 – 100	sangat baik
61 – 80	baik
51 – 60	cukup
00 – 50	kurang

(dalam Syahrilfuddin, dkk, 2011:82)

Untuk menentukan hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus berikut :

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan

S = Nilai yang diharapkan (dicari)

R = Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = Skor maksimum dari tes tersebut (Purwanto 2008:112)

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar digunakan rumus :

$$P = \frac{(\text{Portase} - \text{Baserate})}{\text{basrate}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi peningkatan

Portase = Nilai sesudah diberikan tindakan

Baserate = Nilai sebelum tindakan (Zainal Aqib 2011: 53)

Ketuntasan klasikal tercapai apabila 75% dari seluruh siswa memperoleh nilai minimal 70 maka kelas itu dikatakan tuntas. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut :

$$PK = \frac{ST}{N} \times 100\% \quad \text{Purwanto (dalam Syahrilfuddin, 2011:115)}$$

Keterangan :

PK = Ketuntasan klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa seluruhnya

Berdasarkan SKBM yang ditetapkan SD 76 Kota Pekanbaru yaitu 80, maka siswa dikatakan tuntas apabila secara individu konversi nilai kurang dari 80. Siswa dikatakan tuntas secara klasikal apabila 75% dari seluruh siswa memperoleh nilai minimal 80 maka kelas itu di katakana tuntas. Apabila hasil belajar siswa setelah dilaksanakannya tindakan lebih baik dari sebelum di adakannya tindakan, maka dapat dikatakan tindakan yang kita lakukan berhasil. Tetapi apabila yang terjadi sebaliknya, hasil belajar siswa setelah dilaksanakannya tindakan tidak lebih baik atau sama dengan hasil belajar sebelum diadakannya tindakan maka tindakan yang dilaksanakan belum berhasil. Dengan kata lain, apabila terjadi peningkatan pada siswa, yakni siswa yang

mencapai KKM lebih banyak setelah mengikuti penerapan model pembelajaran *fun learning* dalam pembelajaran dari pada sebelum diadakannya tindakan, maka tindakan tersebut dikatakan berhasil.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Tahap Persiapan Penelitian*

Pada tahap persiapan peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan yaitu berupa perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari bahan ajar berupa silabus, RPP, Lembar Kerja Siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan dan soal tes berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal.

### *Tahap Pelaksanaan Proses Pembelajaran*

Pada penelitian ini proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *fun learning*, dilaksanakan dalam enam kali pertemuan dengan dua kali ulangan siklus. Siklus pertama dilaksanakan tiga kali pertemuan. Dua kali melaksanakan proses pembelajaran dan satu kali Ulangan Harian. Berdasarkan data yang telah terkumpul kemudian dievaluasi guna menyempurnakan tindakan. Kemudian dilanjutkan dengan siklus kedua yang dilaksanakan tiga kali pertemuan.

### *Hasil Penelitian*

Untuk melihat keberhasilan tindakan, data yang diperoleh diolah sesuai dengan teknik analisis data yang ditetapkan. Selama proses pembelajaran berlangsung diadakan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru. Berdasarkan pengamatan aktivitas siswa dan guru pada pertemuan pertama, belum terlaksana sepenuhnya seperti yang direncanakan, disebabkan siswa belum memahami pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *fun learning*. Sedangkan pada pertemuan berikutnya aktivitas guru dan siswa mulai mendekati kearah yang lebih baik sesuai RPP. Peningkatan ini menunjukkan adanya keberhasilan pada setiap pertemuan. Data hasil observasi guru dapat dilihat pada tabel peningkatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II di bawah ini.

**Tabel 2**  
**Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II**

Uraian	Siklus I		Siklus II	
	P 1	P 2	P 1	P 2
Jumlah skor	14	15	20	23
Persentase	58,33%	62,5%	83,3%	95,83%
Kategori	Cukup	Baik	Amat Baik	Amat Baik

Dari tabel di atas, dapat dilihat perbandingan aktivitas guru selama 4 kali pertemuan. Setiap pertemuan terjadi peningkatan dalam penerapan metode *fun learning*

pada pokok bahasan Energi dan kegunaannya. Pada pertemuan pertama aktivitas guru sudah sesuai dengan RPP-1 dan langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan. Hal ini dapat dilihat pada lembar pengamatan. Pada poin1 sampai dengan 4 aktivitas guru mendapat skor 2, hal ini disebabkan karena guru kesulitan dalam memperhatikan dan memberi bimbingan dan kesulitan membawa siswa untuk membuat kelompok dan mengamati media, karena siswa tidak terbiasa. Skor rerata pertemuan pertama berjumlah 58,33%. Pada pertemuan kedua aktivitas guru sudah sesuai dengan RPP-2 dan langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan. Hal ini dapat dilihat dari lembar pengamatan. Aktivitas guru sudah mulai meningkat namun masih ada yang kesulitan, mendapat skor 2 pada poin 1 sampai dengan 3 . Hal ini terjadi karena guru masih kesulitan dalam membimbing setiap kelompok dan kesulitan membawa siswa mengamati media. Skor rerata pada pertemuan kedua berjumlah 62,5%. Pada pertemuan ketiga guru sudah sesuai dengan RPP-3 dan langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan. Hal ini dapat dilihat dari lembar pengamatan. Aktivitas guru sudah meningkat. Pada pertemuan ketiga nilai rerata yang diperoleh berjumlah 83,3%. Sedangkan pertemuan keempat, aktivitas guru sudah sesuai dengan RPP-4, dan langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan. Hal ini dapat dilihat dari lembar pengamatan. Skor rerata pada pertemuan empat, nilai rerata 95,83. Ini menunjukkan peningkatan pada aktivitas guru pada setiap pertemuannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama, kedua, ketiga dan keempat meningkat sebanyak 0,1 poin.

Data hasil observasi tentang aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang disajikan dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 3**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II**

Uraian	Siklus I		Siklus II	
	P 1	P 2	P 1	P 2
Jumlah skor	13	16	20	22
Persentase	54,16%	66,66%	83,33%	91,66%
Kategori	Cukup	Baik	Amat Baik	Amat Baik

Dari tabel di atas, dapat dilihat peningkatan aktivitas siswa kelas IA Sekolah Dasar Negeri 76 Pekanbaru pada setiap pertemuan dengan diterapkan model *fun learning*, dimana pada siklus pertama pertemuan I aktivitas siswa hanya 54,16%, pada pertemuan II meningkat menjadi 66,66% terjadi peningkatan sebesar 16,66%.

Sedangkan pada siklus kedua pertemuan I persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 83,33%, terjadi peningkatan sebesar 16,66%, dan pada pertemuan II aktivitas siswa meningkat menjadi 91,66%, terjadi peningkatan sebesar 8,33%.

Peningkatan aktivitas siswa kelas IA Sekolah Dasar Negeri 76 Pekanbaru pada setiap pertemuan siklus pertama dan kedua, karena penerapan model *fun learning* lebih memberikan kesempatan kepada siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik itu secara individu maupun secara kelompok.

Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar ulangan harian I dan ulangan harian II yang disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4**  
**Perbandingan Penerapan Metode *Fun Learning* Setiap Siklus Pada Hasil Belajar**

Data	Jumlah Siswa	Jumlah siswa Tuntas	Minimum	Maksimu	Persentase Ketuntasan
Skor dasar	35	14	30	80	40 %
UH1	35	18	50	95	52 %
UH2	35	28	60	100	87 %

Dari tabel di atas, dapat dilihat adanya peningkatan penerapan metode *fun learning* pada pokok bahasan benda yang mudah bergerak dari skor dasar kesiklus I, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada skor dasar jumlah siswa tuntas berjumlah 14 orang. Pada siklus I jumlah siswa tuntas meningkat yaitu 18 orang, pada siklus II meningkat menjadi 28 orang siswa. Sedangkan untuk nilai minimum dari skor dasar yaitu 30, pada siklus I naik menjadi 50 pada siklus II 60. Untuk nilai maksimum, skor dasar yaitu 80, kemudian pada siklus I 95, siklus II nilai maksimum naik menjadi 100. Dari tabel ini sudah terlihat peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *fun learning* pada pokok materi energi dan kegunaannya.

Perbandingan ketuntasan klasikal siklus I, siklus II penerapan model pembelajaran metode *fun learning* pada pokok bahasan energi dan kegunaannya.

**Tabel 5**  
**Ketuntasan Kalsikal Penerapan Pembelajaran Metode *Fun Learning* Siklus I dan Siklus II**

Data	Jumlah Siswa	Siswa Tidak Tuntas	Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan Klasikal
Skor Dasar	35	21	14	40% TT
UH 1	35	17	18	60% TT
UH 2	35	7	28	93% T

Pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas secara individu meningkat dari skor dasar kesiklus I, dari siklus I ke siklus II. Ketuntasan Klasikal pada skor dasar siswa tidak tuntas, siklus I juga tidak tuntas dan, pada siklus II secara klasikal siswa tuntas.

#### *Pembahasan Hasil Penelitian*

Dari analisis aktivitas guru dan siswa dalam Empat kali pertemuan (lampiran B1-B4) untuk aktivitas guru dan siswa sudah sesuai dengan perencanaan. Pada ulangan siklus satu siswa cenderung ingin cepat menyelesaikan soal dan masih adanya siswa yang ceroboh dalam menjawab ulangan harian. Nilai yang didapat siswa masih belum memperoleh hasil yang diinginkan.

Dari analisis ketercapaian KKM untuk setiap indikator, hasil belajar IPA siswa dengan penerapan metode *fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Dilihat dari skor dasar, jumlah siswa yang tidak tuntas 21 orang, siklus I berjumlah 17, siklus II



berjumlah 7 orang. Untuk jumlah siswa yang tuntas pada skor dasar berjumlah 14 orang, siklus I berjumlah 18 orang, siklus II berjumlah 28 orang. Persentase ketuntasan dari skor dasar 40 %, siklus I 60 %, siklus II 93 %. Dengan demikian hasil analisis tindakan ini mendukung hipotesis tindakan yang diajukan pada proses pembelajaran IPA yaitu dengan penerapan metode *fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IA SD Negeri 76 Pekanbaru pada materi Energi dan kegunaannya.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan *Fun Learning*, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan penerapan Metode *Fun Learning* dalam proses belajar mengajar, ternyata terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan :

1. Hasil belajar dari siklus I, siklus II skor dasar menunjukkan yang tuntas hanya 14 orang atau 40% dan yang tidak tuntas 21 orang atau 60% dengan rata-rata 63,5. Pada UH I yang tuntas berjumlah 18 orang atau 47% yang tidak tuntas 17 orang atau 60% dengan rata-rata 75,6. Pada UH II yang tuntas 28 orang atau 93% yang tidak tuntas 7 orang atau sekitar 7% dengan rata-rata 86,6. Peningkatan persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada Ulangan Harian I dengan persentase 60% atau 18 orang siswa. Pada ulangan Harian II dengan persentase 93% atau 28 orang siswa.
2. Aktivitas siswa pada siklus I, siklus II pada pertemuan pertama dengan rata-rata 54,16 %, pertemuan kedua dengan rata-rata 66,66%, Aktivitas guru pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, karena guru menyampaikan semua materi sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada RPP. Aktivitas guru pada siklus I dan siklus II pada pertemuan pertama dengan rata-rata 58,33%, pertemuan kedua dengan rata-rata 62,5 %, pertemuan ketiga dengan rata-rata 83,3%, pertemuan keempat dengan rata-rata 95,83 %.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dilakukan, maka penulis menyarankan sebagai berikut :

1. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Fun Learning* untuk materi yang lain, karena tingkat keberhasilan belajar siswa terbukti meningkat.
2. Untuk mencapai ketuntasan belajar siswa, guru diharapkan dapat menggunakan berbagai macam metode atau model pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Dalam proses kegiatan guru dapat menggunakan cara-cara yang dapat meningkatkan aktivitas siswa, sehingga siswa dapat aktif selama proses belajar mengajar dan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa.
4. Diharapkan bagi guru mata pelajaran lain dapat mengadakan penelitian tindakan kelas yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.
5. Pihak sekolah menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan peneliti dengan menggunakan Metode *Fun Learning* pada materi Energi dan kegunaannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsuddin Makmun. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya Remaja.
- Azwar Saifuddin. (1995). *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Liberty.
- Budianto. 2012. *Beda Strategi, Model, Pendekatan, Metode, dan Teknik Pembelajaran*. (<http://smacepiring.wordpress.com/>). Online. Diunduh pada tanggal 20 Maret 2015
- Calhoun, J.F dan Joan Ross Acocella. 1995. *Psikologi Tentang Penyesuaian dan Hubungan Kemanusiaan*. Semarang: IKIP Semarang.
- Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega. 1990. *Strategi Belajar Mengajar* (Diktat Kuliah). Bandung: FPTK- IKIP Bandung.
- Riyono. 2005. *Hubungan Sikap Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bengkayang Dalam Pembelajaran Matematika*. Skripsi. Pontianak : FKIP UNTAN.
- Suharsimi Arikunto. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Siskandar. 2008. *Sikap dan Motivasi Siswa dalam kaitan dengan Hasil Belajar Matematika di SD*. Bandung: Rmaja Rosdakarya
- Syahrilfuddin, dkk. 20011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Pekenbaru: Cendekia Insani
- Udin S. Winataputra. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Wina Senjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zainal Aqib. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya