

**METODE *FUN LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS 8 SMP NEGERI 4 KOTA KEDIRI
PADA MATERI NASIONALISME DAN JATI DIRI BANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah
Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UN PGRI Kediri



OLEH : PUTRI DIANA

NPM: 2214020025

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi Oleh:

PUTRI DIANA
NPM: 2214020025

Judul:

**METODE *FUN LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS 8
SMP NEGERI 4 KOTA KEDIRI PADA MATERI NASIONALISME DAN
JATI DIRI BANGSA**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi
Pendidikan Sejarah
FKIP UN PGRI Kediri

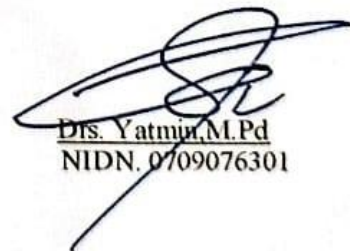
Tanggal: 30 Juni 2026

Pembimbing I



Drs. Agus Budianto, M.Pd
NIDN/0022086508

Pembimbing II



Drs. Yatmin, M.Pd
NIDN. 0709076301

MOTTO

“Sura dira jayaningrat, lebur dining pangestuti”
“Diobong ora kobong, disira ora teles”

Kupersembahkan Karya ini untuk:

Donatur saya yaitu Suami saya tercinta beserta Anak saya

Skripsi Oleh:

PUTRI DIANA

NPM: 2214020025

Judul:

**METODE *FUN LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS 8
SMP NEGERI 4 KOTA KEDIRI PADA MATERI NASIONALISME DAN
JATI DIRI BANGSA**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sidang Skripsi

Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 15 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : **Drs. Agus Budianto, M.Pd.**
2. Penguji I : **Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd.**
3. Penguji II : **Drs. Yatmin, M.Pd.**



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Putri Diana
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tanggal Lahir : Kediri, 27 Juli 2003
NPM : 2214020025
Fak/Jur/Prodi. : FKIP/ Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka

Kediri, 15 Juli 2026

Yang Menyatakan


FANX360600355
PUTRI DIANA
NPM: 2214020025

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul ***“Metode Fun Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Kediri pada Materi Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa”***. Proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi strata satu (S1) pada program studi yang penulis tempuh. Penyusunan proposal ini diharapkan dapat menjadi landasan awal dalam pelaksanaan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penulis juga ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada beberapa pihak yang tidak bisa penulis sebutkan semuanya.

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri yang eberikan inspirasi serta dorongan kepada seluruh Mahasiswa Sejarah
4. Bapak Drs. Agus Budianto, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I Skripsi penulis yang meberikan arahan, dorongan, serta motivasi sehingga penulis bisa ada pada titik ini.
5. Bapak Drs. Yatmin, M.Pd. selaku Dosen pembimbing II Skripsi penulis yang telah memberi arahan, bimbingan serta motivasi kepada penulis
6. Kepada Bapak Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd. selaku ahli media serta Penguji I penulis yang telah memberikan arahan, dorongan serta motivasi kepada penulis.
7. Kepada Ibu Gusti Garnis Sasmita, M.Pd. Selaku Ahli Materi yang telah membimbing serta memberi motivasi kepada penulis.
8. Kepada seluruh bapak ibu Dosen Pendidikan sejarah yang telah banyak memberikan Ilmu, Motivasi, Dukungan, Arahan kepada penulis sehingga

penulis bisa pada titik ini.

9. Ibu Sumini selaku ibu penulis yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan, semangat, dan pengorbanan yang tiada henti kepada penulis. Segala perjuangan dan ketulusan beliau menjadi sumber kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini..
10. Kepada Suami penulis Mockhamad Misbakul Munir,S.E yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, memberikan doa, perhatian, dukungan, pengorbanan, serta motivasi tanpa henti selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran, pengertian, dan kasih sayang yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini dengan baik.
11. Skripsi ini penulis persembahkan secara khusus kepada buah hati tercinta yang saat ini masih berada dalam kandungan. Di Akhir proses penyusunan skripsi yang penuh tantangan, kehadiranmu memberikan kekuatan dan harapan baru bagi penulis untuk terus berjuang dan menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya, Terima kasih karena telah hadir sebagai anugerah terindah dalam kehidupan penulis
12. Kepada keluarga besar penulis yang selalu memberi motivasi, dorongan serta doa kepada penulis
13. Teman–teman Mahasiswa/wi yang saling menguatkan dan memberi support
14. Kepada Adella, Simpatik Music, DC Production, Laila Ayu yang telah menjadi Playlist dan menemani penulis saat penulis menyusun Skripsi
15. Serta seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa dalam Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, maka diharapkan Kritik dan Saran dari semua pihak demi kebaikan Penulisan Skripsi ini dan dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca

Kediri, 28 Juni 2026

PUTRIDIANA
NPM: 2214020025

Ringkasan

Diana, Putri. 2026. Metode Fun Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Kediri pada Materi Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa. Skripsi, Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pembimbing: Drs. Agus Budianto, M.Pd.

Kata Kunci: Fun Learning, motivasi belajar, hasil belajar, IPS, nasionalisme dan jati diri bangsa.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS, khususnya materi Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa di kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Kediri. Peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta masih banyak yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Fun Learning* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Kediri. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen (*quasi experimental design*) menggunakan model *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian berjumlah 30 peserta didik kelas VIII-B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, angket, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Fun Learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata pre-test sebesar 47,80 meningkat menjadi 84,27 pada post-test dengan peningkatan sebesar 36,47 poin. Selain itu, sebagian besar peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Penerapan metode *Fun Learning* menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode *Fun Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS materi Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Kediri

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR MOTO.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
PRAKATA.....	vi
RINGKASAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	18
C. Kerangka Berfikir.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Subjek dan Setting Penelitian.....	21
B. Prosedur Penelitian.....	21
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	24
D. Teknik Analisis Data.....	25
E. Rencana Jadwal Penelitian.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBEHASAN.....	29
A. Hasil Penelitian.....	29
B. Pembahasan.....	36
BAB V PENUTUP.....	41
A. Simpulan.....	41
B. Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43

LAMPIRAN.....	46
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

1.1.....	24
1.2.....	27
1.3.....	29
1.4.....	32
1.5.....	33
1.6.....	35
1.7.....	35

DAFTAR GAMBAR

1.1.....	20
1.2.....	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	47
Lampiran 2.....	48
Lampiran 3.....	49
Lampiran 1.2.....	49
Lampiran1.2.....	50
Lampiran 4.....	51
Lampiran 2.1.....	51
Lampiran2.2.....	52
Lampiran2.3.....	53
Lampiran2.4.....	54
Lampiran2.5.....	55
Lampiran2.6.....	56
Lampiran2.7.....	57
Lampiran2.8.....	67
Lampiran2.9.....	71
Lampiran2.10.....	75
Lampiran2.11.....	76
Lampiran 2.12.....	77
Lampiran 2.13.....	79
Lampiran 5.....	80
Lampiran 3.1.....	80
Lampiran 3.2.....	81
Lampiran 6.....	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa depan bangsa yang lebih cerah bergantung pada pengetahuan, yang juga menjadi tolok ukur pencapaian tujuan pendidikan. Proses pembelajaran dan hasil pembelajaran merupakan dua dari sekian banyak variabel yang memengaruhi kualitas pendidikan. Peserta didik dan guru dapat dengan mudah memahami hasil pembelajaran yang dicapai selama proses pembelajaran berkat hasil pembelajaran.

Menurut Sahabuddin (Haling Abdul, 2007:2), Belajar adalah suatu proses yang mengembangkan perilaku baru atau memodifikasi perilaku yang sudah ada, meningkatkan kapasitas seseorang untuk menangani tantangan dan menyesuaikan diri dengan keadaan kehidupan.

Tentu saja, sejumlah faktor internal dan eksternal memengaruhi hasil pembelajaran peserta didik. Karakteristik fisik dan psikologis peserta didik, seperti minat, kemampuan, dan IQ, disebut sebagai faktor internal. Sementara itu, faktor eksternal seperti faktor dari keluarga, masyarakat, dan lingkungan pendidikan berasal dari individu lain atau kekuatan eksternal. Tentu saja, tidak ada orang yang menjadi pintar dan cerdas dalam semalam untuk meraih kesuksesan dan hasil positif. Ada prosedur untuk semuanya. Peserta didik yang bercita-cita menjadi cerdas harus melalui sejumlah fase. Belajar adalah metode untuk mencapai semua ini. Seseorang akan mempelajari hal-hal baru sepanjang hidupnya jika ia mulai belajar sejak dini.

Untuk mendorong semangat belajar lebih lanjut, proses pembelajaran membutuhkan pemikiran positif. Peserta didik membutuhkan dukungan eksternal untuk menumbuhkan pemikiran optimis selama proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki pandangan atau pola pikir positif lebih mampu mengonseptualisasikan diri mereka sendiri dalam kaitannya dengan keadaan dan peristiwa yang mereka hadapi, yang mengarah pada hasil pembelajaran terbaik. Proses pendidikan membutuhkan teknik atau strategi agar guru dapat membina interaksi yang konstruktif selama proses pembelajaran dan agar peserta didik memahami serta menerima pembelajaran

yang sedang berlangsung, metode pembelajaran sangatlah penting. Penggunaan teknik yang tepat akan memotivasi peserta didik untuk mencapai hasil belajar terbaik. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam proses pendidikan, salah satu metode agar peserta didik menyenangkan yaitu metode *fun learning*.

Menurut Hamalik, metode *fun learning* adalah metode untuk membina hubungan baik antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran, yang akan membuat peserta didik merasa nyaman dan terinspirasi untuk memahami materi pelajaran."metode *fun learning* adalah interaksi yang menciptakan rasa gembira, aman, dan antusiasme bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran." (Hamalik, 2013)

Ada beberapa keunggulan mengenai metode *fun Learning* tujuannya adalah menciptakan lingkungan yang unik, mendorong fantasi dan imajinasi yang segar dan terarah, menumbuhkan rasa ketertarikan secara umum, serta mendorong kebahagiaan dan kepuasan dari partisipasi dalam berbagai kegiatan. Para guru telah menggunakan beragam teknik dalam pengajaran mereka, tetapi tidak semuanya menghasilkan hasil yang memuaskan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan telah muncul sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran di mana anak-anak menganggap pembelajaran sebagai sesuatu yang benar-benar menyenangkan, yang difasilitasi oleh beragam suasana yang menghibur. Pada kenyataannya, "*Fun Learning*" merupakan kombinasi dari dua kata yang berbeda: "*fun*" berarti menyenangkan dan mengasyikkan. "*Learning*" berarti belajar.

Metode *Fun Learning* merupakan strategi pengajaran yang menyenangkan dan efektif untuk menciptakan lingkungan kelas yang ramah. Selain itu, metode *Fun Learning* juga memudahkan pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang menghibur memiliki sejumlah manfaat dan kekurangan. Salah satu manfaatnya adalah suasana belajar yang santai dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa terbebani atau tertekan untuk belajar. Sebelum dan sesudah kelas, peserta didik lebih terlibat. Karena mereka memiliki akses terhadap pengetahuan tentang materi pelajaran dari berbagai sumber, seperti internet, orang tua, dan guru, peserta didik lebih siap untuk materi tersebut.

Namun, pembelajaran yang menyenangkan memiliki kekurangan, yaitu kemampuan guru untuk melaksanakannya. Tanpa keterampilan ini, pembelajaran akan sulit. Guru-guru di SMP Negeri 4 Kota Kediri menggunakan permainan selama sesi pembelajaran untuk menciptakan keseruan dalam proses pembelajaran dan teka-teki untuk menarik minat peserta didik. Peserta didik akan memahami materi pelajaran dengan baik jika mereka merasa nyaman dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran terutama di mata pelajaran IPS.

Salah satu bidang studi yang penting untuk meningkatkan penalaran manusia adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS). Guru harus mempelajari materi ini dari berbagai sudut pandang sosial, termasuk politik, pemerintahan, ekonomi, sosiologi, antropologi, geografi, sejarah, dan psikologi sosial. Namun, pendekatan pembelajaran IPS dalam praktiknya mengutamakan kuantitas daripada kualitas. Pendekatan terbaik adalah dengan menggunakan metode *Fun Learning* karena meningkatkan hasil belajar dengan membiarkan anak-anak merasa bebas dan tanpa beban. Hal ini mendukung gagasan Tolstoy bahwa pembelajaran yang menyenangkan sangat penting bagi proses pendidikan karena memberikan dorongan kepada peserta didik, membantu mereka memahami informasi yang mereka pelajari, dan meningkatkan prestasi atau hasil belajar yang memuaskan.

Agar tujuan dan hasil pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, proses pendidikan untuk memahami proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan benar. Tujuan ini membutuhkan semangat dan dukungan untuk merangsang aktivitas belajar peserta didik mendorong minat belajar peserta didik sangat penting karena peserta didik yang termotivasi lebih mungkin menyelesaikan proses pembelajaran dengan sukses rasa pilihan dan ketertarikan terhadap sesuatu atau aktivitas, tanpa merasa terdorong untuk melakukannya, dikenal sebagai minat belajar. Oleh karena itu, pernyataan yang menunjukkan peserta didik lebih menyukai satu hal daripada yang lain dapat digunakan untuk menunjukkan minat. Terlibat dalam suatu aktivitas adalah cara lain untuk menunjukkan minat. Minat berkembang seiring waktu dan tidak bersifat intrinsik.

Karena minat belajar berasal dari dalam diri peserta didik, baik secara sadar maupun tidak sadar, dan memotivasi perilaku, hal ini penting untuk menilai pencapaian pembelajaran. Peserta didik yang tertarik belajar mampu berpikir tentang diri mereka sendiri dan mengevaluasi diri saat mereka belajar. Mempelajari Ilmu Sosial membantu peserta didik meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka selain daya ingat. Pembelajaran ilmu sosial yang menarik dan terarah sungguh-sungguh menginspirasi individu untuk mengekspresikan kekuatan batin mereka, memungkinkan anak-anak untuk berkembang dalam Ilmu Sosial tanpa merasa terbatas atau terbebani. Alat dan sumber daya yang andal diperlukan untuk mengarahkan minat anak-anak dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan antusiasme mereka untuk belajar.

Lebih lanjut, untuk menciptakan program yang efisien dalam menumbuhkan minat belajar, penting untuk memahami ciri-ciri minat. Proses pembelajaran akan mencapai tujuannya jika peserta didik telah memiliki minat belajar. Kebutuhan dan keinginan berkaitan erat dengan minat belajar. Oleh karena itu, aspek terpenting dari proses pembelajaran adalah menciptakan lingkungan yang memotivasi peserta didik untuk merasa perlu dan ingin terus belajar. Pembelajaran dapat menumbuhkan dan menumbuhkan minat belajar seseorang karena memberikan pengetahuan tentang berbagai topik, termasuk berpikir kritis dan numerasi, yang bermanfaat bagi perkembangan di masa depan. Kemampuan inilah yang memicu rasa ingin tahu seseorang yang lebih mahir dalam satu hal cenderung tertarik pada hal-hal yang terkait dengan keterampilan itu.

Capaian pembelajaran adalah perubahan perilaku yang dapat diamati pada peserta didik yang dapat diukur melalui peningkatan pengetahuan, sikap, dan kemampuan mereka. Dibandingkan dengan tahap sebelumnya, perubahan ini dapat dilihat sebagai kemajuan dan perbaikan. Karena memungkinkan guru untuk menilai apakah peserta didik telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan, capaian pembelajaran sangat penting dan terkait erat dengan proses pembelajaran.

Peserta didik diharapkan memenuhi tujuan pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang memuaskan selama proses pembelajaran. Namun, setelah

peneliti melakukan Observasi dan Wawancara kepada beberapa Guru terutama Guru IPS, bahwasannya menunjukkan hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran IPS kelas delapan masih rendah, terlihat dari rendahnya tingkat partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Banyak peserta didik jarang bertanya dan sering kali diam ketika ditanya. Dalam hal menyelesaikan pekerjaan rumah atau latihan soal, peserta didik biasanya menunjukkan kemalasan dan kurangnya ketekunan. Tujuan pembelajaran tidak sepenuhnya tercapai akibat kegagalan guru dalam menerapkan strategi yang tepat di kelas. Akibat ketidakmampuan mereka dalam memahami Mapel IPS, banyak peserta didik di SMP Negeri 4 Kota Kediri yang belum memenuhi kriteria ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berpendapat bahwa sejumlah elemen penting, termasuk penggunaan strategi pengajaran yang tepat dan mendorong antusiasme belajar peserta didik, berdampak pada hasil belajar peserta didik IPS. Oleh karena itu, tujuan peneliti adalah untuk meneliti peserta didik kelas delapan di SMPN 4 Kota Kediri secara langsung dengan judul *Motode Fun Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Kediri Pada Materi Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa*

B. Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut berdasarkan Latar Belakang dan Batasan masalah:

1. Apakah penerapan pendekatan *Fun Learning* secara signifikan mengubah hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan tidak menggunakannya?
2. Apakah penggunaan metode *Fun Learning* secara signifikan mengubah minat belajar dibandingkan dengan tidak menggunakannya?
3. Apakah hasil belajar berubah secara signifikan ketika pendekatan *Fun Learning* dan minat belajar

C. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah uraian tujuan peneliti berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan:

1. Untuk memastikan apakah penerapan pendekatan *Fun Learning* dan tidak menggunakannya secara signifikan mengubah hasil belajar peserta didik.
2. Untuk memastikan apakah penerapan metode *Fun Learning* dan tidak menggunakannya secara signifikan berbeda dalam hal minat belajar.
3. Untuk memastikan apakah hasil belajar dipengaruhi secara substansial oleh penggunaan pendekatan *Fun Learning* dan minat belajar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi banyak pemangku kepentingan, termasuk:

1. Bagi Penulis

Sebagai alat bantu pembelajaran dan untuk memperluas pemahaman di bidang pendidikan, terutama ketika mengkaji bagaimana penggunaan strategi pengajaran yang menarik dan minat belajar memengaruhi hasil belajar.

2. Bagi Institut

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap koleksi perpustakaan Universitas Nusantara PGRI Kediri dan berfungsi sebagai referensi ilmiah di bidang pendidikan.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu sekolah membuat penilaian tentang pembuatan strategi pembelajaran yang menggunakan teknik pengajaran yang menarik bagi peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Susanto. Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana, 2014.
- Ahmadi, Abu. Ilmu Sosial Dasar. Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Alan K Goodboy, and Scoot K Myers. “„Penelitian Pengaruh Konfirmasi Guru Terhadap Komunikasi Dan Hasil Belajar Peserta didik“” Vol 57. No 2 (2008): National Communication Association.
- Anita. Strategi Pembelajaran Di SD. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009 PUSTAKA SETIA, 2006.
- Anting, Soemantri, and Muhiddin Sambas Ali. Aplikasi Statistika Dalam Penelitian. Bndung: CV
- Arief, Furchan. Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan. Surabaya: Usaha Nasional, 1982. Asep, Jihad. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2010. Binti, Maunah. Psikologi Belajar. Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2014
- Jatmiko S. G. (2021). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta didik dengan Metode Fun Learning di Kelas VIIA4 SMP IT Ibnu Abbas Klaten. Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 5(2), 9–20.
- PTK peningkatan hasil belajar IPS dengan *fun learning* (periode awal 2019–2021).
- Sulastri.K.S (2019) *Effectiveness of Fun Learning Methods in Improving Students' Learning Motivation* (tahun tidak disebutkan, publikasi jurnal PENA). menilai efektivitas metode *fun learning* meskipun fokus bukan IPS, namun metodologinya relevan bagi SMP
- YUYUN. (2017). metode fun learning pada pembelajaran matematika. *metode fun learning pada pembelajaran matematika*, 19
- Lestari, N. (2022). PENGARUH METODE FUN LEARNING DAN MINAT BELAJAR. *PENGARUH METODE FUN LEARNING DAN MINAT BELAJAR*, 83.
- Ahmad, Susanto. Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana, 2014.
- Ahmadi, Abu. Ilmu Sosial Dasar. Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Alan K Goodboy, and Scoot K Myers. “„Penelitian Pengaruh Konfirmasi Guru Terhadap Komunikasi Dan Hasil Belajar Peserta didik“” Vol 57. No 2 (2008): National Communication Association.
- Anita. Strategi Pembelajaran Di SD. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009. Anting, Soemantri, and Muhiddin Sambas Ali. Aplikasi Statistika Dalam Penelitian. Bndung: CV PUSTAKA SETIA, 2006.
- Arief, Furchan. Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan. Surabaya: Usaha Nasional, 1982.
- Asep, Jihad. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2010.
- Binti, Maunah. Psikologi Belajar. Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2014.
- Dani, Firmansyah. “Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap

- Hasil Belajar Matematika Peserta didik” Vol 3. No 1 (March 2015).
- Departemen Agama Republik Indonesia. AL-Qur'an Dan Terjemahannya. Bandung: Tim Riels Grafika, 2015.
- Djali. Psikologi Pendidikan. Malang : PT Aksara, 2013.
- Efiyanti Prihatini. Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. FORMATIF, 2017.
- Henni, Endayani. Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial 1. Vol. no. 1, 2017.
- Ilham, Sanjaya. Pengaruh Meotde Fun Learning Pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD 2 Sulusuban Lampung Tengah. Lampung : UNILA, 2019.
- Indah, Lestari. “*„Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika“*” Vol 3. No 2 (2013): Jakarta : PENDIDIKAN MIPA.
- Jamal Makmur, Asmani. Tips Efektif Kooperatif Learning. Yogyakarta : Diva Press, 2016.
- M. Hasan Ashari, and M.Iqbal H. “*„Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta didik Se-Kota Stabat“*” Vol 1. No 2 (July 2018):
- BIOLOKUS. Muhaimin. Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jakarta : UIN Syarif Hidyatullah, 2013.
- Muhammad, Thobiri, and Mustofa Arif. Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional. Jakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2010.
- Muhibbin, Syah. Psikologi Belajar. Jakarta: Logos, 1999.
- Muri, Yusuf. Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP, 2014.
- Narbita, Betania dkk. Fun Learning Sebagai Solusi Dalam Penerapan FullDay School Pada Jenjang Sekolah Dasar. Malang: Seminar Nasional Penndidikan, 2017.
- Novi, Nur'aini. “*Pengaruh Strategi Fun Learning Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Kebutuhan Tubuh Peserta didik Kelas 1 SDN Blondo Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang.*” UMM: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan PGSD, 2017.
- Nuralfina. “*Pengaruh Penerapan Strategi Fun Learning Terhadap Menulis Cerita Pendek Peserta didik Kelas VII SMP UNISMUH Makasar.*”. UMM: Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Sastra dan Sastra Indonesia, 2020.
- Nurfitria. *Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Belajar IPA Bagi Peserta didik Kelas V MI Bahrul Ulum Pallanga Kabupaten Goa. Makasar ; UIN Alaudin*, 2016.
- Oemar, Hamalik. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Raham. Proses Belajar Mengajar Peserta didik. Bandung: Bumi Aksara, 1995.
- Siti, Murtiningsih, and Hidayat, R. Pendidikan Alat Perlawanan. Yogyakarta: Resist Book, 2004.
- Slameto. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, 2003.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: ALFABETA, 2015.

Tukiran, Taneja. Penelitian Kuantitatif Sebuah Pengantar. Bandung: ALFABETA, 2014.

YUYUN. (2017). metode fun learning pada pembelajaran matematika. *metode fun learning pada pembelajaran matematika*, 19.