

## ABSTRAK

### PENGARUH METODE *FUN LEARNING* PADA PEMBELAJARAN GAMOLAN TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SD NEGERI 2 SULUSUBAN LAMPUNG TENGAH

Oleh

ILHAM SANJAYA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah pada pembelajaran Gamolan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan pada 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. Berdasarkan analisis yang dilakukan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik ditunjukkan dengan koefisien determinasi sebesar 0,6277 atau 62,77%.

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

## **ABSTRACT**

### ***INFLUENCE OF FUN LEARNING METHOD IN GAMOLAN LEARNING TO STUDENT'S LEARNING OUTCOMES OF ELEMENTARY SCHOOL STATE 2 SULUSUBAN LAMPUNG TENGAH***

**By**

**ILHAM SANJAYA**

*The problem in this study was the low learning outcomes 4<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> of Elementary School State 2 Sulusuban Lampung Tengah on Gamolan learning. This study aims to determine the positive and significant influence of fun learning method to student's learning outcomes This type of research is pre-experimental design and use one form of design, namely one group pretest-posttest design. The population is 114 students and the sample is 54 students. The instrument for data collection is a activity observation sheet and test in the form of a question. Data analysis using simple linear regression. Based on the analysis conducted by the results of the study it can be concluded that there is a significant influence of application fun learning method on Gamolan learning to student's learning outcomes indicated by a detemination coefficient of 0.6277 or 62.77%.*

**Keywords:** *fun learning, gamolan, learning outcomes*