

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

(Skripsi)

Oleh

ILHAM SANJAYA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

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 4th and 5th 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*

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

Oleh

ILHAM SANJAYA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

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

Nama Mahasiswa : **Alham Sanjaya**

No. Pokok Mahasiswa : 1513053131

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

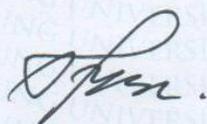
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

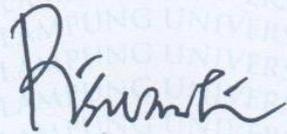
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Drs. Supriyadi, M.Pd.
NIP 19591012 198503 1 002


Hasyimkan, S.Sn., M.A.
NIP 19710213 200212 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

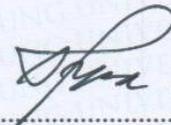


Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

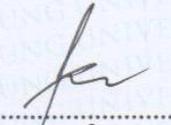
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

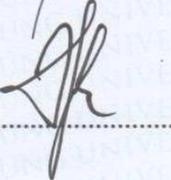
Ketua : **Drs. Supriyadi, M.Pd.**



Sekretaris : **Hasyimkan, S.Sn., M.A.**



Penguji Utama : **Drs. Muncarno, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **19 September 2019**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ilham Sanjaya
NPM : 1513053131
Program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, September 2019
Yang Membuat Pernyataan,



Ilham Sanjaya
NPM 1513053131

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ilham Sanjaya, dilahirkan di Tanjung Karang Kota Bandar Lampung, pada tanggal 20 Juli 1998. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Purnomo dan Ibu Emmy Liyana.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Sumberejo lulus pada tahun 2009.
2. SMP Negeri 14 Bandar Lampung lulus pada tahun 2012.
3. SMA BUDAYA Bandar Lampung lulus pada tahun 2015.

Tahun 2015 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 PGSD Jurusan Ilmu

Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Mandiri. Selama menjadi mahasiswa peneliti aktif di beberapa kegiatan organisasi kampus. Beberapa organisasi yang pernah peneliti ikuti adalah Lembaga Semi Otonom Forum Mahasiswa Studi Islam (LSO FORMASI) PGSD, Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP), dan Racana K.H. Dewantara dan RA. Kartini FKIP UNILA.

MOTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya".

(Q. S. Al-Baqarah : 286)

"Selama kita bersungguh-sungguh, maka kita akan memetik buah yang manis. Segala keputusan hanya ditangan kita sendiri, kita mampu untuk itu".

(S. J. Habibi)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahim

Puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah Allah Swt berikan sehingga karya ini dapat terselesaikan. Karya tulis ini saya persembahkan untuk:

Ayahanda tercinta Purnomo dan Ibunda tercinta Emmy Liyana, yang senantiasa mendidik, memberi kasih sayang yang tulus, bekerjakeras demi kebahagiaan anak-anaknya, dan selalu mendoakan kebaikan dan kesuksesanku, selalu berjuang tak kenal lelah, dan Memberikan motivasi dan dukungan tiada tara.

Adik-adikku tersayang Yumna Hanifah dan Muhammad Tamam yang tak henti mendoakan, menyemangati, dan mendorongku agar menjadi orang yang sukses dan membanggakan keluarga.

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah Swt yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan mendukung mahasiswa menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung, yang telah memajukan kampus tercinta Kampus B FKIP Universitas Lampung dan memberikan banyak motivasi dan saran-saran yang membangun sekaligus membimbing dengan sabar setiap mahasiswa agar menjadi lebih baik lagi, sekaligus Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., Dosen Pembimbing Utama yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran, dan memberikan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

7. Bapak Hasyimkan, S.Sn., M.A., Dosen Pembimbing Kedua yang tak pernah lelah memotivasi, membimbing dengan penuh kesabaran, dan memberikan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Ibu Dra. Sulistiasih, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah yang telah memberikan saran, motivasi dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak Guntur Widodo, S.Pd.I., Kepala SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Bapak Rudyanto dan Ibu Pramuditha Intan Anindiya, Guru Pamong yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
12. Peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
13. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2015, terkhusus kelas C yang telah membantu dan menyemangati peneliti.
14. Tim sukses “Ndang Squad”: Apriliana, Dinda, Fadila, Lathopul, Noni, Rizka, Satty, Villa, dan Yan Bella yang telah membantu dan menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
15. Sahabat seperjuangan mahasiswa angkatan 2015: Adi Purnomo, Ade Nurrachman, Anwar Rosidi, Dimas Gusti Winanto, Mahmudan, Muhammad Ramadhan, Rahmat Adi Putra, Sapril Andriansyah, Sigit Dewantoro, I Putu Setiawan, Achmad Novriza, Fajar Aji Pangestu (alm.), dan Ahmad Riyan Hidayat (alm.) yang selalu memberikan semangat dan telah menyukseskan dari awal hingga akhir.
16. Tim PKM-M POLA GANDA: Arum Sage Cani, Decgrist Pratiwi, Endah Cahyani, dan Lufia Nuzulika yang selalu memberikan semangat dan membantu peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
17. Rekan-rekan mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2016, dan 2017 yang telah membantu dan menyemangati peneliti.

18. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangannamun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Metro, 4 Oktober 2019
Peneliti

Ilham Sanjaya
NPM 1513053131

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Ruang Lingkup Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Belajar dan Pembelajaran	9
1. Belajar	9
a. Pengertian Belajar	9
b. Teori Belajar.....	10
c. Aktivitas Belajar.....	12
d. Hasil Belajar.....	14
2. Pembelajaran	16
B. Seni dan Budaya	17
1. Pengertian Seni dan Budaya.....	17
2. Seni Budaya dan Prakarya.....	18
3. Seni dan Budaya Lampung.....	19
C. Pembelajaran Gamolan.....	20
D. Metode <i>Fun Learning</i>	21
1. Pengertian Metode Pembelajaran	21
2. Pengertian Metode <i>Fun Learning</i>	22
3. Penerapan Metode <i>Fun Learning</i>	24
4. Langkah-Langkah Penerapan Metode <i>Fun Learning</i>	25
5. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Fun Learning</i>	27
E. Pengertian Pengaruh.....	28
F. Kajian Penelitian yang Relevan.....	29

1. Penelitian Afritayani, Zulkifli, Hamizi (2015)	29
2. Penelitian Oktavia (2017).....	29
3. Penelitian Tejapermana dan Runasari (2018).....	30
G. Kerangka Pikir	31
H. Hipotesis	32
III. METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
1. Tempat Penelitian	34
2. Waktu Penelitian	34
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....	34
1. Variabel Penelitian	34
2. Definisi Operasional Variabel.....	35
D. Populasi dan Sampel.....	36
1. Populasi Penelitian	36
2. Sampel Penelitian.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data	37
1. Observasi.....	37
2. Dokumentasi	38
3. Teknik Tes.....	38
F. Uji Persyaratan Instrumen	38
1. Uji Validitas.....	38
G. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	39
1. Uji Persyaratan Analisis Data	39
a. Uji Normalitas.....	39
2. Teknik Analisis Data Kualitatif.....	40
3. Teknik Analisis Data Kuantitatif.....	42
a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual.....	42
b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik	42
c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik secara Klasikal	42
d. Uji Hipotesis.....	43
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	44
1. Visi dan Misi	44
a. Visi	44
b. Misi.....	44
2. Keadaan Sarana dan Prasarana	44
3. Keadaan Peserta Didik	47
4. Keadaan Tenaga Pendidik	48
B. Pelaksanaan Penelitian	49
1. Pelaksanaan Penelitian	49
2. Pengambilan Data Penelitian.....	49
C. Persyaratan Instrumen	49

1. Uji Validitas.....	49
D. Deskripsi Penelitian.....	50
E. Analisis Data Penelitian	50
1. Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	50
2. Data Hasil Belajar Peserta Didik.....	51
a. Data Nilai <i>Pretest</i>	51
b. Data Nilai <i>Posttest</i>	53
c. Hasil Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>).....	55
F. Uji Persyaratan Analisis Data.....	56
1. Uji Normalitas	56
2. Uji Hipotesis	57
G. Pembahasan	59
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran	62
1. Bagi Peserta Didik.....	62
2. Bagi Pendidik	62
3. Bagi Kepala Sekolah	63
4. Bagi Peneliti Lain	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai <i>Pre-Test</i> Peserta Didik Kelas IV dan V	5
2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban Tahun Ajaran 2017/2018.....	36
3. Kategori Aktivitas Peserta Didik setiap Individu berdasarkan Perolehan Nilai.....	41
4. Rubrik Penskoran Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	41
5. Presentase Perolehan Aktivitas Peserta Didik secara Klasikal	41
6. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	43
7. Keadaan Sarana SD Negeri 2 Sulusuban	45
8. Keadaan Prasarana SD Negeri 2 Sulusuban	46
9. Jumlah Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban.....	47
10. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri 2 Sulusuban	48
11. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	50
12. Distribusi Nilai <i>Pretest</i>	52
13. Distribusi Nilai <i>Posttest</i>	53
14. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik.....	54
15. Penggolongan Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen.....	55
16. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	57
17. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konsep Variabel	31
2. Desain Eksperimen	33
3. Denah Lokasi SD Negeri 2 Sulusuban.....	47
4. Histogram Nilai <i>Pretest</i>	52
5. Histogram Nilai <i>Posttest</i>	54
6. Kategori peningkatan <i>N-Gain</i> Peserta Didik	56
7. Peserta Didik sedang Mengerjakan Soal <i>Pretest</i>	126
8. Peserta Didik sedang Melaksanakan Pembelajaran Menggunakan Metode <i>Fun Learning</i>	127
9. Peserta Didik sedang Mengerjakan Soal <i>Posttest</i>	128

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
DOKUMEN SURAT-SURAT	
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari Fakultas	68
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	69
3. Surat Izin Penelitian	70
4. Surat Balasan Izin Penelitian	71
5. Surat Keterangan dari Fakultas	72
6. Surat Keterangan Penelitian.....	73
7. Surat Keterangan Teman Sejawat 1	74
8. Surat Keterangan Teman Sejawat 2	75
PERANGKAT PEMBELAJARAN	
9. Pemetaan KI-KD.....	76
10. Silabus Pembelajaran	78
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	81
TEKNIK PENGUMPULAN DATA	
12. Penentuan Jumlah Sampel Penelitian	88
13. Lembar Penilaian Observasi Peserta Didik.....	89
14. Permohonan Uji Validitas Instrumen.....	91
15. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	95
16. Soal Pretest dan Posttest	96
HASIL PENELITIAN	
17. Data Hasil Belajar Peserta Didik	97
18. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	99
19. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	105
20. Hasil Uji Normalitas	107
21. Hasil Uji Hipotesis	117
TABEL-TABEL STATISTIK	
22. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Norma dari 0-Z	122
23. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat	123
24. Tabel Logaritma.....	124
25. Tabel Nilai-Nilai r <i>Product Moment</i>	125

Lampiran

ian

DOKUMENTASI PENELITIAN

26. Dokumentasi Penelitian126

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Pendidikan juga merupakan salah satu sarana untuk 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 dalam Kurikulum 2013 untuk tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) terdiri atas mata pelajaran umum kelompok A dan mata pelajaran umum kelompok B. Dari kedua kelompok mata pelajaran tersebut standarnya terdiri atas 8 mata pelajaran. Salah satunya mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum 2013 yaitu Seni Budaya dan Prakarya.

Menurut Susanto (2013: 262) 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.

Pembelajaran Seni dan Budaya menghadapi berbagai permasalahan di lapangan. Permasalahan tersebut antara lain, ketersediaan, penyebaran dan kualitas keahlian tenaga pengajar; minimnya fasilitas belajar; dan materi pembelajaran yang tidak terencana. Disamping masalah-masalah tersebut di atas, salah satu masalah pembelajaran yang umum terjadi di setiap sekolah yaitu kurangnya alokasi waktu pembelajaran pada setiap pertemuan di kelas, khususnya pada mata pelajaran Seni dan Budaya. Sedangkan kegiatan peserta didik setelah kegiatan sekolah usai banyak yang hanya diisi dengan bermain dan tanpa pantauan dari orang tua maupun guru. Arends (2007) mengungkapkan bahwa di luar sekolah, sejumlah peserta didik ditemukan menggunakan banyak proporsi waktu mereka bukan untuk kegiatan akademik melainkan untuk aktifitas rumahan. Di kelas pun peserta didik sering berpacu dengan waktu untuk menyerap pelajaran secepat mungkin.

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.

Kemudian mengacu pada Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 Pasal 19 Ayat 1 Tahun 2005 yang berbunyi: "Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan

kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologi peserta didik”.

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.

Hasyimkan (2017: 251) menyatakan bahwa Lampung adalah salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki kekhasan budaya, mulai dari tarian, adat-istiadat, hingga alat musik tradisionalnya. Lampung memiliki alat musik tradisional bernama Gamolan yang terbuat dari bambu. Gamolan merupakan warisan budaya dunia yang telah mendapat pengakuan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia sebagai warisan budaya tak benda Indonesia.

Cahyani (2018: 2) menjelaskan bahwa 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. Hal ini terlihat pada penyebutan Gamolan mengira bahwa Gamolan adalah gamelan yang merujuk pada alat musik Jawa, karena memiliki nama yang hamper sama. Keadaan seperti ini harus segera diluruskan karena untuk dapat menjaga dan melestarikan kebudayaan yang menjadi kebanggaan bangsa perlu adanya pemahaman dan wawasan budaya terutama bagi generasi muda, sehingga eksistensi dari Gamolan dapat terus berkembang di tengah arus globalisasi.

Gamolan merupakan alat musik tradisional yang sudah lama ada sejak berabad-abad yang lalu dan merupakan salah satu budaya kebanggaan provinsi Lampung. Namun ironisnya, masih banyak masyarakat Lampung itu sendiri yang belum mengenal alat musik ini, bahkan banyak yang salah paham dengan menyebutnya sebagai Gamelan yang merujuk ke alat musik dari Jawa.

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.

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 guru (*teacher centered*). Serta didapat informasi bahwa guru belum pernah menggunakan metode *fun learning* saat pembelajaran berlangsung. Metode *Fun Learning* merupakan cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi peserta didik dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar.

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 Peserta Didik	114	114	0
Jumlah Persentase	100%	100%	0

Tabel di atas 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. Metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam rangka meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik yaitu metode pembelajaran *fun learning*. Metode ini dikembangkan oleh Bobbi DePorter dan dapat digunakan untuk semua mata pelajaran pada tingkatan usia peserta didik baik di kelas tinggi maupun rendah.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya tenaga pendidik yang menguasai bidang seni dan budaya.
2. Strategi yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran kurang bervariasi, sehingga membuat peserta didik lebih cepat bosan.
3. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
4. Pendidik belum pernah menggunakan metode *fun learning*.
5. Rendahnya pengetahuan peserta didik tentang seni dan budaya lampung khususnya tentang Gamolan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada hasil belajar aspek kognitif dalam pembelajaran Gamolan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode *fun learning* untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni, “Apakah pengaruh metode *fun learning* terhadap hasil belajar peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah?”

E. Tujuan Penelitian

Untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih jelas dan terarah, perlu ditetapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai. Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian eksperimen ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Peserta Didik

Metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan diharapkan dapat menjadikan pembelajaran menyenangkan, bermakna dan tidak monoton, serta menjadikan peserta didik lebih semangat belajar dan tidak mudah bosan.

2. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru tentang metode yang dapat menjadikan pembelajaran bermakna dan meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola suasana kelas.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 2 Sulusuban.

4. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai pendekatan pembelajaran.

5. Peneliti Lanjutan

Memberikan referensi bagi peneliti lanjutan yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai metode *fun learning* dan pembelajaran Gamolan.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah metode *fun learning* dan hasil belajar peserta didik.
3. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban.
4. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Sulusuban semester genap.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui proses pengalaman dan bukan suatu hasil, akan tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami kejadian yang pernah dirasakan sendiri oleh setiap individu sejak lahir. Slameto (dalam Hadis, 2006: 60) mendefinisikan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hadis (2006: 59) mengungkapkan bahwa belajar merupakan alat utama bagi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai unsur proses pendidikan di sekolah.

Susanto (2013: 4) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sadar sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan yang mengakibatkan perubahan dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Belajar merupakan perubahan tingkah laku manusia menuju arah yang positif atau menjadikan manusia lebih baik dari sebelumnya.

b. Teori Belajar

Teori belajar merupakan sebuah landasan yang mendasari terjadinya suatu proses pembelajaran. Banyak teori yang berkaitan dengan belajar. Beberapa teori belajar menurut beberapa ahli sebagai berikut:

Yaumi (2013: 28) menjelaskan teori-teori belajar sebagai berikut:

- 1) Teori belajar behaviorisme
Belajar menurut kaum behaviorisme adalah perubahan dalam tingkah laku yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik antara guru sebagai pemberi stimulus dan murid sebagai respon tindakan stimulus yang diberikan.
- 2) Teori pemrosesan informasi
Teori pemrosesan informasi memandang belajar sebagai suatu upaya untuk memproses, memperoleh, dan menyimpan informasi melalui memori jangka pendek dan memori jangka panjang yang terjadi dalam diri peserta didik.
- 3) Teori skema dan muatan kognitif
Teori skema pertama kali dicetuskan oleh Piaget pada tahun 1926, teori ini membahas proses belajar yang melibatkan asimilasi, akomodasi, dan skemata.
- 4) Teori belajar *situated*
Pandangan umum tentang teori ini adalah jika kita membawa peserta didik pada situasi dunia nyata dan berinteraksi dengan orang lain, saat itulah terjadi proses belajar.

- 5) Teori belajar konstruktivisme
Belajar dalam pandangan konstruktivisme benar-benar menjadi usaha individu dalam mengonstruksi makna tentang sesuatu yang dipelajari.

Suprijono (2015: 16) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut:

- 1) Teori perilaku
Teori perilaku bersumber dari pemikiran behaviorisme. Dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (*stimulus*) dan balas (*respond*).
- 2) Teori belajar kognitif
Pandangan teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respon terhadap yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otak.
- 3) Teori belajar konstruktivisme
Teori ini menganggap pemikiran filsafat konstruktivisme mengenai hakikat pengetahuan memberikan sumbangan terhadap usaha mendekonstruksi pembelajaran mekanis.

Hadis (2006: 67) mengemukakan teori-teori belajar sebagai berikut :

- 1) Teori belajar behaviorisme
Menurut teori ini belajar terjadi bila perubahan tingkah laku dapat diamati, bila kebiasaan berperilaku terbentuk karena pengaruh sesuatu atau karena pengaruh peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar.
- 2) Teori psikologi kognitif
Bruner sebagai ahli teori belajar psikologi kognitif memandang proses belajar itu sebagai tiga proses yang berlangsung secara serempak, yaitu (a) proses perolehan informasi baru, (b) proses transformasi pengetahuan, dan (c) proses pengecekan ketepatan dan memadainya pengetahuan tersebut.
- 3) Teori belajar humanisme
Menurut teori ini motivasi belajar harus bersumber pada diri peserta didik.
- 4) Teori belajar sosial
Teori belajar sosial ini menekankan bahwa lingkungan-lingkungan yang dihadapkan kepada seseorang tidak *random*, lingkungan-lingkungan itu kerap kali dipilih dan diubah oleh orang itu melalui perilaku.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menggunakan teori belajar kognitif sebagai landasan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teori kognitif menghendaki bahwa pengetahuan peserta didik dibentuk oleh setiap individu dengan bantuan dan bimbingan dari pendidik.

c. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Aktivitas harus dilakukan oleh peserta didik sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar. Sardiman (2014: 100) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, kaitan antara keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal. Menurut Suhana (2014: 22), proses aktivitas pembelajaran tersebut harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Beberapa contoh aktivitas belajar dalam pembelajaran menurut Soemanto (2012: 107-113), yaitu: (1) mendengarkan, (2) memandang, (3) meraba, mencium, dan mencicipi, (4) menulis atau mencatat, (5) membaca, (6) membuat ikhtisar dan menggarisbawahi, (7) mengamati tabel, diagram, dan bagan, (8) menyusun kertas kerja, (9) mengingat, (10) berpikir, dan (11) latihan atau praktik). Aktivitas

belajar menurut Dierich dalam Sardiman (2014: 101) terbagi menjadi 8 kelompok, yaitu:

- 1) *Visual*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model reparasi, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *Mental*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional*, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu proses yang melibatkan fisik dan psikis peserta didik dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang diharapkan dapat berkembang secara seimbang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Beberapa kelompok yang dikemukakan oleh Dierich di atas menjadi acuan peneliti dalam penilaian aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran. Adapun kelompok belajar yang akan diobservasi peneliti, yaitu: (1) *listening activities*, (2) *mental activities*, dan (3) *emotional activities*.

Listening activities atau kegiatan mendengarkan dapat diamati selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun indikator munculnya kegiatan mendengarkan ditandai oleh peserta didik (1) mendengarkan pertanyaan terkait objek yang ditunjukkan, (2) mendengarkan tujuan dan manfaat dari materi pelajaran, (3) mendengarkan materi yang dijelaskan, dan (4) mendengarkan arahan yang diberikan.

Mental activities atau aktivitas mental dapat diamati pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Adapun indikator munculnya kegiatan mental tersebut terlihat dari peserta didik (1) memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diberikan, (2) memperhatikan penjelasan yang diberikan, (3) mengikuti dan mengerjakan arah yang diberikan, dan (4) bekerja sama antar sesama peserta didik.

Emotional activities atau aktivitas emosional dapat dilihat pada diri peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun indikator munculnya kegiatan emosional dapat dilihat dari peserta didik (1) menunjukkan kesenangan terhadap materi yang dipelajari, (2) menunjukkan keberanian dalam mengikuti proses pembelajaran, (3) mengemukakan jawaban dengan suara jelas dan lantang, dan (4) menunjukkan semangat dalam proses pembelajaran.

d. Hasil Belajar

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. Salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik untuk mengetahui kesesuaian antara hasil belajar dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

Dipertegas oleh Nawawi dalam Susanto (2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Menurut Sudjana (2009: 3) hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemampuan tersebut meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur dengan evaluasi. Dalam penelitian ini, aspek yang diteliti ialah aspek kognitif, karena penulis ingin mengetahui seberapa besar

pengaruh penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran

Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang sangat erat kaitannya, pada saat proses pembelajaran berlangsung ada kegiatan belajar didalamnya. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 No. 20 Tahun 2003, memaparkan bahwa pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Kemendiknas, 2003: 4). Hamdani (2011: 23) menyatakan bahwa salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah peserta didik berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya.

Menurut Sanjaya (2011: 13-14) pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek produk dan aspek proses. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan peserta didik mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi agar peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah peserta didik berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya.

B. Seni dan Budaya

1. Pengertian Seni dan Budaya

Seni dan budaya merupakan suatu kegiatan yang dapat menghasilkan kreasi maupun apresiasi yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Kayam (1981: 60-61) berpendapat bahwa seni tradisional dapat dikategorikan dalam lima cabang, yaitu: Seni Rupa, Seni Tari, Seni Sastra, Seni Teater Drama, dan Seni Musik. Koentjaraningrat (2000: 181) menerangkan bahwa kebudayaan dengan kata dasar budaya berasal dari bahasa sansakerta "*buddhayah*", yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti "budi" atau "akal". Jadi Koentjaraningrat mendefinisikan budaya sebagai "daya budi" yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan rasa itu.

Prawira (2009: 2) menyatakan bahwa kesenian merupakan kebutuhan manusia yang asasi untuk memenuhi kepuasannya akan keindahan dalam pengertian ini tercakup keterpesonaan, imajinasi, pengungkapan dan penghayatan emotif, serta makna-makna yang berkaitan dengan fungsinya bagi pemenuhan kebutuhan hidup manusia secara universal.

Menurut Read dalam Kartika (2007: 7) seni merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan dalam arti bentuk yang dapat membingkai perasaan keindahan dan perasaan keindahan itu dapat terpuaskan apabila dapat menangkap harmoni atau satu kesatuan dari bentuk yang disajikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa seni dan budaya adalah kebutuhan manusia akan hasil dari cipta, karsa dan rasa yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Usaha manusia untuk menciptakan bentuk dengan menggunakan simbolisasi, perasaan

dan keindahan. Seni atau kesenian berhubungan erat dengan manusia, lingkungan dan masyarakat.

2. Seni Budaya dan Prakarya

Seni Budaya dan Prakarya adalah salah satu mata pelajaran yang wajib ada di satuan pendidikan, mulai dari SD, SMP, hingga SMA, karena pada mata pelajaran ini menekankan pada keterampilan dan pengetahuan peserta didik mengenai seni budaya yang ada di sekitar lingkungan mereka maupun yang jauh dari lingkungan mereka. Pendidikan seni budaya memposisikan peserta didik sebagai pewaris budaya bangsa yang kreatif sekaligus memiliki kecerdasan intelektual.

PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa pendidikan seni budaya meliputi berbagai aspek kehidupan. Kompetensi dasar muatan lokal yang berkenaan dengan seni, budaya, dan keterampilan diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Pendidikan seni adalah wadah bagi peserta didik untuk menuai segala pengetahuan sehingga mampu menjadikan peserta didik yang memiliki kecerdasan intelektual yang kreatif. Belajar tentang seni artinya, dapat mengembangkan kecerdasan akan pengetahuannya tentang seni itu sendiri. Retnowati dan Prihadi (2010: 12) mengemukakan bahwa kecerdasan tersebut merupakan landasan bagi seni rupa, seni musik, seni tari, dan prakarya.

Melalui seni, peserta didik tidak hanya menemukan cara untuk berkomunikasi dan ekspresi diri, tetapi juga alat untuk mengkonstruksi makna dan belajar hampir setiap mata pelajaran secara efektif. Menurut

Kristanto (2013: 41) mengemukakan bahwa secara umum Seni Budaya dan Prakarya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai untuk dirinya sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dan budaya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya sangat penting keberadaannya di pendidikan. Mata pelajaran ini memfasilitasi peserta didik untuk dapat berkreasi sekreatif mungkin, dan juga dapat mengembangkan sikap dan nilai peserta didik.

3. Seni dan Budaya Lampung

Provinsi Lampung memiliki banyak sekali kesenian dan kebudayaan khas, mulai dari makanan, tari-tarian, pakaian, adat dan kebiasaan, serta juga alat musik. Seni dan budaya Lampung seharusnya tidak hanya diajarkan di lingkungan masyarakat atau pendidikan non formal melainkan juga diajarkan dan diperkenalkan kepada peserta didik di sekolah.

Berdasarkan Peraturan Daerah (PERDA) Nomor 2 Tahun 2008 tentang Pemeliharaan Kebudayaan Lampung, dalam Pasal 9 disebutkan:

- a. Kesenian tradisional Lampung, wajib diajarkan di sekolah pada jenjang taman kanak-kanak, sekolah dasar, dan sekolah menengah yang pelaksanaannya disesuaikan dengan ketentuan dan peraturan yang diberlakukan di daerah.
- b. Kesenian Lampung sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diajarkan dalam bentuk: Mata pelajaran kesenian (untuk seni rupa, seni tari, seni suara dan seni musik) dan mata pelajaran bahasa Lampung (untuk seni sastra) dan *theater*/warahan; atau kegiatan lain sesuai dengan keperluan.

Muchtar (2009: 320) mengemukakan bahwa seni budaya Lampung yang kini masih eksis dalam kehidupan masyarakat etnis Lampung terdiri dari Seni Tari, Seni Musik, Seni sastra, Seni Tenun dan Seni Ukir. Sementara seni musik tradisional masih ditemukan terutama pada masyarakat Lampung yang tinggal di kawasan pedesaan yang homogen. Menurut Peraturan Walikota Bandar Lampung Nomor 19 Tahun 2011 Tentang Pelestarian Kebudayaan Lampung bahwa, “Pelestarian adalah upaya perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan kebudayaan yang dinamis”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan seni dan budaya Lampung telah dinyatakan wajib diadakan di pendidikan formal, baik itu TK, SD, maupun SMP oleh pemerintah, dan perlu lebih dimaksimalkan. Terkhusus di bidang musik yang masih sedikit ditemukan di perkotaan.

C. Pembelajaran Gamolan

Gamolan merupakan alat musik tradisional khas Lampung yang termasuk ke dalam alat musik perkusi. Trihasnanto (2016: 9) berpendapat bahwa Gamolan adalah instrumen musik yang hampir semua bahan bakunya terbuat dari bambu, kecuali tali untuk mengikatkan bilah bambu ke *lambakan*, pada awalnya terbuat dari rotan, namun saat ini terbuat dari nilon. Menurut Cahyani, dkk. (2018: 13) dalam masyarakat Lampung, Gamolan digunakan sebagai sarana hiburan disela-sela aktivitas masyarakat Lampung. Bahkan tidak sedikit pula sekolah yang sudah menjadikan alat musik Gamolan

sebagai salah satu pembelajaran dalam kegiatan belajar dan mengajar. Proses pelesetarian Gamolan yang saat ini sedang marak yaitu melalui jalur pendidikan formal melalui sekolah, walaupun tidak menutup kemungkinan jalur pendidikan non formal seperti sanggar juga jauh lebih dahulu yang melestarikan Gamolan sebelum pembelajaran Gamolan diberikan di sekolah-sekolah.

Tejapermana (2018: 225) mengemukakan alasan pemilihan Instrumen *Gamolan* Lampung yang dimanfaatkan dalam pembelajaran musik kepada siswa sekolah dasar dikarenakan instrumen musik ini mempunyai laras pentatonik, dengan nada-nada yang lebih sedikit dari pada instrumen-instrumen yang berlaras diatonis, sehingga memudahkan siswa dalam memainkan instrumen tersebut, maupun berkreasi dalam menghasilkan sebuah komposisi musik sederhana.

Proses pewarisan kebudayaan yang paling efisien yaitu melalui proses pendidikan formal yaitu melalui sekolah, dalam tahap ini kesenian Gamolan diajarkan bukan hanya secara fisik tetapi diajarkan nilai-nilai filosofi tertentu dalam kesenian Gamolan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran Gamolan adalah materi yang efektif diajarkan pada sekolah-sekolah di daerah provinsi Lampung. Selain dapat mengembangkan psikomotorik dan kreativitas peserta didik, pembelajaran ini juga dapat meningkatkan pengetahuan tentang sejarah budaya Lampung.

D. Metode *Fun Learning*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pembelajaran sebaiknya dilaksanakan dengan cara

menarik yang mampu membangkitkan minat peserta didik untuk belajar. Sutikno (2014: 33-34) menjelaskan metode secara harfiah berarti “cara”. Metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik.

Hamzah dan Nurdin (2011: 7) mendefinisikan metode pembelajaran sebagai cara yang digunakan pendidik dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Komalasari (2010: 56) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan metode secara spesifik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan pengertian metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal apabila menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan menarik yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.

2. Pengertian Metode *Fun Learning*

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. Metode ini dikembangkan oleh Bobbi DePorter.

Bobbi DePorter (dalam Darmansyah, 2011: 45) menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (*Fun Learning*) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan.

Menurut Aqib (2010: 23) ditinjau dari kegiatan peserta didik, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berani mencoba dan berbuat, berani bertanya, dan berani mengemukakan pendapat. Ditinjau dari kegiatan guru, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menuntut guru agar dapat membuat suasana belajar belajar yang menyenangkan dalam arti peserta didik tidak takut salah dalam mencoba/bereksperimen, peserta didik tidak khawatir ditertawakan kemampuannya, dan peserta didik tidak takut dianggap sepele

Menurut Tolstoy (dalam Syahrul, 2015: 3) belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran karena sangat membantu bagi peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar dan menyediakan kepuasan belajar. *Fun learning* menjadi salah satu strategi yang menawarkan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran, yaitu dengan cara aktivitas belajar “disulap” menjadi sesuatu yang menyenangkan. Proses pembelajaran saat kita menerapkan metode *fun learning*, kita dapat mengubah kelas menjadi komunitas belajar yang setiap pertemuannya dapat disesuaikan berdasarkan kondisi dan materi yang akan diajarkan dengan tujuan untuk mendukung belajar yang optimal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan metode *fun learning* merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan minat peserta didik dengan proses pembelajaran yang

mengasyikan, bermakna, dan tidak membosankan. Metode ini dapat diterapkan di semua mata pelajaran kelas rendah dan kelas tinggi.

3. Penerapan Metode *Fun Learning*

Penerapan metode *fun learning* pada suatu pembelajaran diharapkan dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan tanpa unsur paksaan, sehingga proses belajar mengajar dilakukan bermain sambil belajar. Menurut Lestari (2013: 26) penyajian *fun learning* disesuaikan dengan kemampuan daya nalar anak. *Fun learning* memiliki dua macam kegiatan, yaitu:

- a. Permainan ketangkasan fisik dan mental;
- b. Permainan kecerdasan dan pengetahuan.

Ada banyak cara untuk menciptakan *fun learning* atau suasana belajar yang menyenangkan. Tetapi secara umum, ada dua hal yang harus diperhatikan, yaitu: *pertama*, kegiatan belajar itu harus sesuai dengan perkembangan anak pada usianya. Masing-masing anak memiliki fase perkembangan sesuai dengan perkembangan usianya. Anak usia delapan tahun memiliki rentang konsentrasi yang lebih sempit dibanding anak yang berusia dua belas tahun. *Kedua*, *fun learning* hanya bisa diciptakan melalui beragam kreativitas, baik dalam pemilihan waktu, tempat, penataan suasana hingga pemakaian metode pembelajaran.

Dave Meier (dalam Indrawati, 2009) memberikan pengertian menyenangkan atau *fun* sebagai suasana belajar dalam keadaan gembira. Suasana gembira disini bukan suasana rebut, hura-hura, kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Ciri suasana belajar yang menyenangkan: (1) Rileks; (2) Bebas dari

tekanan; (3) Aman; (4) Menarik; (5) Bangkitkan minat belajar; (6) Adanya keterlibatan penuh; (7) Perhatian peserta didik tercurah; (8) Lingkungan belajar yang menarik (misalnya keadaan terang, pengaturan tempat duduk leluasa untuk peserta didik bergerak); (9) Bersemangat; (10) Perasaan gembira; dan (11) Konsentrasi tinggi.

Kemudian ciri suasana belajar yang tidak menyenangkan: (1) Tertekan; (2) Perasaan terancam; (3) Perasaan menakutkan; (4) Merasa tidak berdaya; (5) Jenuh/bosan; (6) Suasana pembelajaran monoton; dan (7) Pembelajaran tidak menarik peserta didik.

Penyajian metode belajar yang bervariasi perlu diberikan kepada peserta didik agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Suasana belajar harus diciptakan sedemikian rupa agar peserta didik tidak merasa terbebani dengan beragam materi, perasaan senang dapat hadir seiring dengan tujuan pendidikan yang dapat diserap dengan baik dan mudah. Menurut Yonny (2011: 29) kegembiraan membuat peserta didik siap belajar dengan mudah dan bahkan dapat mengubah sikap negatif menjadi positif, hubungan yang kaku menjadi cair.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran memiliki ciri khas yaitu pendidik diutamakan memiliki kompetensi yang tinggi untuk menjadikan pembelajaran yang tidak monoton. Pendidik diharuskan mempunyai kemampuan mengajar yang baik untuk dapat mengontrol kelas menjadi menyenangkan.

4. Langkah-Langkah Penerapan Metode *Fun Learning*

Setiap model maupun metode dalam pembelajaran tentunya memiliki langkah-langkah yang perlu dilaksanakan di dalam pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dari awal.

Penerapan metode *fun learning* juga memiliki langkah-langkah yang perlu dilaksanakan. Menurut Nurfitriana (2016: 15) langkah-langkah dalam metode *fun learning* yaitu: (1) membangun kekuatan niat; (2) jalin rasa simpati dan saling pengertian; (3) keriangian dan ketakjuban; (4) pengambilan resiko; (5) rasa saling memiliki; (6) keteladanan.

Aqib (2009: 23) mengemukakan pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang membuat peserta didik nyaman, aman dan tenang hatinya karena tidak ada ketakutan (dicemooh, dilecehkan) dalam mengaktualisasikan kemampuan dirinya. Menurut Muhaemin (2011 : 23) langkah-langkah metode *fun learning* adalah sebagai berikut:

- a. Bermain
Belajar tidak selalu berurusan dengan hal-hal yang bersifat serius, kemampuan bermain merupakan unsur penting dalam banyak hal dan dapat menjadikan suasana belajar menyenangkan.
- b. Bercerita
Bercerita adalah sebuah cara untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan secara lisan.
- c. Bernyanyi
Bernyanyi merupakan strategi yang paling gampang dalam proses transformasi ilmu kepada murid.
- d. Humor
Suasana yang menarik bisa menghilangkan kejenuhan yang sering dialami oleh peserta didik.
- e. Tebak-tebakan
Tebak-tebakan dapat melatih daya ingat dan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti akan menggunakan langkah-langkah yang diungkapkan oleh Muhaemin dalam menyusun langkah pembelajaran. Alasannya adalah langkah-langkah yang dikemukakan oleh Muhaemin sederhana dan dapat diterapkan di semua mata pelajaran, baik pada kelas tinggi maupun kelas rendah.

5. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Fun Learning*

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Ekomodyo (dalam Nirbita, 2017: 119), metode *fun learning* memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak, diantaranya:

- a. Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan unik.
- b. Kemampuan untuk menstransformasikan gagasan lama ke dalam bentuk yang baru.
- c. Kemampuan untuk membangun imajinasi dan fantasi yang baru dan terarah.
- d. Kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah.
- e. Adanya rasa ingin tahu yang luas dan mendalam.
- f. Adanya kesenangan dan kepuasan diri dalam melakukan pekerjaan.

Menurut Nurfitriana (2016: 19) kelebihan metode *fun learning* diantaranya:

- a. Peserta didik lebih siap menghadapi materi yang akan dipelajari.
- b. Peserta didik akan memiliki kepercayaan diri dalam pembelajaran.
- c. Peserta didik aktif dalam pembelajaran baik sebelum dan sesudah pembelajaran.
- d. Kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran sangat besar.

Menurut Layyinah (2017: 8) 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 guru. Seberapa besar guru memiliki kemampuan atau kompetensi untuk mengajar. Hal tersebut yang mempengaruhi seberapa besar dia mampu mengaplikasikan dengan baik strategi *fun learning* ini ke dalam kelas.

Menurut Nurfitriana (2016: 19) kelemahan metode *fun learning* yaitu: (1)

Literatur yang terbatas, dan (2) jika peserta didik tidak rajin dalam

mencari informasi maka teknik pembelajaran *fun learning* ini menjadi

kurang efektif. Namun hal ini dapat diantisipasi oleh pendidik dengan memberikan motivasi dan penghargaan pada peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa dalam metode *fun learning* memiliki lebih banyak kelebihan dan hampir tidak mempunyai kelemahan. Dikarenakan dalam penerapan metode ini lebih difokuskan kepada kompetensi pendidik agar mampu menjadikan suasana pembelajaran yang mampu membuat peserta didik tertarik dan tidak bosan.

E. Pengertian Pengaruh

Pengertian pengaruh menurut Departemen Pendidikan Nasional (2014: 849) adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang. Menurut Badudu dan Zain (2001: 1031) pengaruh adalah (1) daya yang menyebabkan sesuatu yang terjadi; (2) sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain; (3) tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain.

Surakhmad (2004: 7) menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya.

Poerwardaminta (2009: 731) berpendapat bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pengertian pengaruh adalah suatu daya yang disebabkan oleh orang atau benda dan dapat menyebabkan perubahan sesuai dengan yang dikehendakinya. Pada penelitian ini, peneliti meneliti apakah terdapat pengaruh pada metode *fun learning* pada pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.

F. Kajian Penelitian yang Relevan

Banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan metode *fun learning* dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut ini adalah hasil penelitian yang relevan dengan penelitian eksperimen dalam skripsi ini:

1. Afritayani, Zulkifli, Hamizi (2015) “Penerapan Model *Fun Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IA SD Negeri 76 Pekanbaru” menunjukkan terdapat pengaruh antara metode *fun learning* dengan hasil belajar peserta didik. Kesamaan tersebut yaitu menerapkan metode *fun learning* pada peserta didik dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Namun terdapat perbedaan yaitu pada subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I, dan tempat penelitian di SD Negeri 76 Pekanbaru. Sedangkan peneliti tidak menggunakan subjek peserta didik kelas I, dan tempat penelitian di SD Negeri 2 Sulusuban, Lampung Tengah.
2. Oktavia (2017) “Penggunaan Metode *Fun Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS di SDN 1

Sumberrejo Kota Gajah Tahun Pelajaran 2016/2017” menunjukkan terdapat dampak yang positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kesamaan tersebut yaitu menerapkan metode *fun learning* pada peserta didik. Namun terdapat perbedaan yaitu pada subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III, dan tempat penelitian di SDN 1 Sumberejo, Kota Gajah. Sedangkan peneliti tidak menggunakan subjek peserta didik kelas III, dan tempat penelitian di SD Negeri 2 Sulusuban, Lampung Tengah.

3. Tejapermana dan Runasari (2018) “Pengembangan Model Pembelajaran Musik melalui Pemanfaatan Gamolan Lampung untuk Siswa SD di Bandar Lampung” menunjukkan instrument musik Gamolan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan musical peserta didik sekolah dasar. Kesamaan tersebut yaitu penggunaan media alat musik Gamolan. Namun terdapat perbedaan yaitu subjek dan tempat penelitian di 2 SD Negeri yang ada di bawah naungan dinas pendidikan kota Bandar Lampung. Sedangkan tempat penelitian peneliti di SD Negeri 2 Sulusuban, Lampung Tengah.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan berpengaruh terhadap hasil belajar dan keterampilan peserta didik. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian menerapkan metode *fun learning* yang melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar dan

menggunakan media pembelajaran alat musik Gamolan, dimana peneliti lebih mengkhususkan pada pengetahuan Seni Budaya dan Prakarya. Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada penelitian tersebut menggunakan sampel kelas III SD dan kelas I SD sedangkan peneliti menggunakan sampel kelas IV dan V SD.

G. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti di samping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti.

Berdasarkan pokok pemikiran yang telah dijelaskan, memungkinkan bahwa metode *fun learning* berpengaruh terhadap pengetahuan peserta didik.

Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konsep Variabel.

Keterangan:

X : Metode *Fun Learning*

Y : Hasil Belajar

→ : Pengaruh

(Sumber: Sugiyono, 2015: 66)

H. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban”.

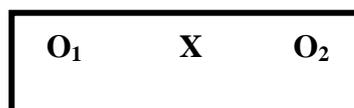
III. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan suatu cara untuk melakukan pengamatan dengan pemikiran yang tepat secara terpadu melalui tahapan-tahapan yang disusun secara ilmiah untuk mencari, menyusun serta menganalisis dan menyimpulkan data-data. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. 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.

Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dan 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*. Kelompok eksperimen dipilih secara random

Desain penelitian *one group pretest-posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Eksperimen.

Keterangan:

O1: nilai *pretest* kelas eksperimen

O2: nilai *posttest* kelas eksperimen

X : perlakuan metode *fun learning*

(Sumber: Sugiyono, 2010: 111)

Pretest sebelum melakukan perlakuan untuk kelas eksperimen (O1) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa besar akibat dari perlakuan (O2). Setelah diketahui tes awal dan tes akhir maka dihitung selisihnya yaitu:

$$O2 - O1 = Y$$

Keterangan:

Y : hasil belajar peserta didik yang mendapat perlakuan metode *fun learning*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Sulusuban beralamat di Dusun Kaliwates Kampung Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

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.

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2010: 60) menjelaskan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan

oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini yaitu:

- a. Variabel bebas atau variabel independen dalam penelitian ini yaitu penggunaan metode *fun learning* (X).
- b. Variabel terikat atau variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik (Y).

2. Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Untuk memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian, berikut ini akan diberikan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut:

- a. Metode *fun learning* atau pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui berbagai strategi yang diawali dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan menghasilkan peserta didik yang riang penuh tanggung jawab dalam mencapai tujuan belajar.

Adapun langkah-langkah yang harus ada pada penerapan metode *fun learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain
- 2) Bercerita
- 3) Bernyanyi

- 4) Humor
 - 5) Tebak-tebakan
- b. Hasil belajar adalah perubahan yang dialami oleh peserta didik setelah mengalami kegiatan pembelajaran. Hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif (pengetahuan). Nilai yang peserta didik peroleh dalam ranah kognitif didapatkan setelah mengikuti *pretest* dan *posttest*.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2010: 117) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. 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.

Tabel 2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban Tahun Ajaran 2017/2018

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
1	IV A	27
2	IV B	27
3	V A	30
4	V B	30
Jumlah		114

Sumber: Statistik SD Negeri 2 Sulusuban Tahun Ajaran 2017/2018

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu (Sugiyono, 2010:118). 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). Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Yamane dalam Riduwan (2013: 65) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

d = Presisi yang ditetapkan (10%)

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*. (Data lengkap ada di lampiran 12 halaman 88)

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Teknik observasi merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2015: 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*.

2. Studi Dokumentasi

Menurut Arikunto (2013: 201), “dokumentasi dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis”. Studi dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa data peserta didik, pendidik, sarana dan prasarana serta data penunjang lainnya.

3. Teknik Tes

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.

F. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur, berarti instrumen yang telah diujicobakan adalah yang dapat digunakan mengukur apa yang

seharusnya diukur (Siregar, 2013: 46). Instrumen yang di validasi pada penelitian ini yaitu instrumen soal *pretest-posttest*.

Pengujian validitas instrumen soal *pretest-posttest* adalah menggunakan *judgement* ahli, yang bertujuan untuk mengetahui validitas isi dan validitas konstruk atas soal. Instrumen dinilai oleh 1 orang dosen Pendidikan Seni Musik yang berkompeten. Lembar validasi berisikan penilaian terhadap kesesuaian antara pertanyaan dalam soal dengan indikator penilaian soal *pretest-posttest*.

G. Teknis Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, menurut Meltzer (dalam Khasanah, 2014: 39) dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut:

Tinggi : $0,7 \leq N\text{-Gain} \leq 1$
 Sedang : $0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$
 Rendah : $N\text{-Gain} < 0,3$

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *chi kuadrat*.

1) Rumusan hipotesis:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

2) Pengujian dengan rumus *chi kuadrat*, yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2 : Chi kuadrat hitung

f_0 : Frekuensi yang diobservasi

f_h : Frekuensi yang diharapkan

(Sumber: Muncarno, 2017: 71)

3) Kaidah keputusan apabila $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{\text{hitung}} > \chi^2_{\text{tabel}}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

2. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Nilai aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus:

$$NAK = \frac{R}{\sum SM} \times 100$$

Keterangan:

NAK : Nilai aktivitas yang dicari

R : Skor yang diperoleh peserta didik

$\sum SM$: Skor maksimum aktivitas peserta didik

100 : Bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

Tabel 3. Kategori Aktivitas Peserta Didik setiap Individu berdasarkan Perolehan Nilai

No.	Rentang Nilai	Kategori
1.	≥ 80	Sangat aktif
2.	60-79	Aktif
3.	50-59	Cukup aktif
4.	< 50	Kurang aktif

(Sumber: Aqib, dkk., 2009: 41)

Rubrik penskoran dalam penilaian aktivitas belajar peserta didik menggunakan rubrik sebagai berikut.

Tabel 4. Rubrik Penskoran Aktivitas Belajar Peserta Didik

No.	Skor	Kategori	Rubrik
1.	4	Sangat aktif	Jika ke-empat deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
2.	3	Aktif	Jika hanya tiga deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
3.	2	Cukup aktif	Jika hanya dua deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
4.	1	Kurang aktif	Jika hanya satu deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.

(Sumber: Andayani, dkk., 2009: 73)

Presentase aktivitas belajar peserta didik secara klasikal diperoleh melalui rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Peserta Didik Aktif}}{\sum \text{Peserta Didik}} \times 100$$

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

Tabel 5. Persentase Perolehan Aktivitas Peserta Didik secara Klasikal

No.	Rentang Perolehan	Kategori
1.	≥ 80	Sangat aktif
2.	60-79	Aktif
3.	50-59	Cukup aktif
4.	< 50	Kurang aktif

(Sumber: Aqib, dkk., 2009: 41)

3. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Menghitung nilai pengetahuan belajar peserta didik ranah kognitif secara individu dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai pengetahuan

R : Skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM : Skor maksimum

100 : Bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta didik

Menghitung nilai rata-rata seluruh peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

\bar{x} : Nilai rata-rata seluruh peserta didik

ΣX : Total nilai yang diperoleh peserta didik

ΣN : Jumlah peserta didik

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 40)

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{peserta didik}} \times 100 \%$$

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

Tabel 6. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Rentang Nilai (%)	Kategori
1.	$\geq 80\%$	Sangat tinggi
2.	60 – 79%	Tinggi
3.	40 – 59%	Sedang
4.	20 – 39%	Rendah
5.	< 20%	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

d. Pengujian Hipotesis

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

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} : Variabel terikat

X : Variabel bebas

a dan b : Konstanta

(Sumber: Siregar, 2014: 379)

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

H₀ : 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.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik

Peserta didik diharapkan memperbanyak pengalaman belajar yang di dapat dari lingkungan sekitar, serta memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

2. Bagi Pendidik

a. Pendidik diharapkan dapat mengolah kelas menjadi pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, dan dapat

membangkitkan semangat serta mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan.

- b. Metode *fun learning* dapat menjadi alternatif metode pembelajaran untuk diterapkan pada materi-materi yang berat dipelajari oleh peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Sebaiknya sekolah dikondisikan untuk menggunakan metode *fun learning* dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih semangat dan berminat untuk mengikuti proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti Lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afritayani, dkk. 2015. Penerapan Model Fun Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IA SD Negeri 76 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1: 1-10.
- Akdon dan Riduwan. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Alfabeta, Bandung.
- Andayani, dkk. 2009. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Arends, Richard. 2007. *Learning to Teach*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung.
- _____. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung.
- Badudu, J.S, Sutan Mohammad Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Pustaka Sinar Harapan, Jakarta.
- Cahyani, dkk. 2018. *Modul Aplikasi Pembelajaran Gamolan*. Aura Printing, Bandar Lampung.
- Darmansyah. 2011. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan ke delapan Belas Edisi IV*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Hadis, Abdul. 2006. *Psikologi Dalam Pendidikan*. CV Alfabeta, Bandung.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia, Bandung.

- Hamzah dan Nurdin. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Hasyimkan. 2017. *Gamolan: Instrumen Musik Tradisional Lampung Warisan Budaya Dunia: Prosiding dari Kegiatan Ilmiah Tingkat Nasional: Kearifan Lokal dalam Dinamika Masyarakat Multikultural*. LPPM Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Indrawati. 2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan untuk Guru SD*. PPPPTK IPA, Jakarta.
- Kartika. 2007. *Kritik Seni*. Rekayasa Sains, Bandung.
- Kayam, Umar. 1981. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Sinar Harapan, Jakarta.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas, Jakarta.
- Khasanah, Faridhatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Metro Timur*. Universitas Lampung, Bandar Lampung
- Koentjaraningrat. 2000. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama, Bandung.
- Kristanto, M. 2013. *Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan sebagai Pendidikan Karakter*. Prosiding Seminar Nasional dan Bedah Buku Pendidikan Karakter dalam Implementasi Kurikulum 2013, Jakarta.
- Layyinah, Leni. 2016. Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based On Scientific Approach dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Tarbawy*. 1: 1-9.
- Lestari, Budi. 2013. Keefektifan Strategi Fun Learning dalam Pembelajaran Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Godean, Sleman. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Muchtar, Rusdi. 2009. *Harmonisasi Agama dan Budaya di Indonesia (1)*. Balai Penelitian dan Pengembangan Agama Jakarta, Jakarta
- Muhaemin. 2011. Pengaruh Penggunaan Metode Fun Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika. (Skripsi). UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.

- Nirbita, Betanika Nila, dkk. 2017. *Fun Learning sebagai Solusi dalam Penerapan Full Day School pada Jenjang Sekolah Dasar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2017: Penerapan Full Day School dalam Multi Perspektif, Malang.
- Nurfitriana. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning terhadap Minat Belajar IPA bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangka Kabupaten Gowa. (Skripsi). UIN Alauddin, Makassar.
- Oktavia, Herlina. 2017. Penggunaan Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS di SDN 1 Sumberrejo Kota Gajah Tahun Pelajaran 2016/2017. (Skripsi). IAIN Metro, Metro.
- Pertiwi, Tessya Cynthia. 2017. Peranan Sanggar Budaya Bandakh Makhga dalam Pelestarian Nilai Budaya Lampung di Sukadanaham. *Jurnal Kultur Demokrasi*. 4: 1-16.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2009. *Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Balai Pustaka, Jakarta.
- Prawira, Nanang Ganda. 2009. *Kesenian dalam Pendekatan Budaya*. UPI, Bandung.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Retnowati dan Prihadi. 2010. *Pembelajaran Seni Rupa*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Yogyakarta.
- Sadirman, A.M.. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta.
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Soemanto, Wasty. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta, Bandung.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Refika Aditama, Bandung.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM Edisi Revisi*. Pustaka Pelajar Offset, Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.
- Sutikno, M. Sobry. 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Holistica, Lombok.
- Syahrul, Syamsiar. 2015. Penerapan Metode Fun Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Jurnal Konfiks*. 1: 63-70.
- Tejapermana. 2018. Pengembangan Model Pembelajaran Musik melalui Pemanfaatan Gamolan Lampung untuk Siswa SD di Bandar Lampung. *Jurnal Terampil*. 2: 223-238.
- Trihasnanto, Anton. 2016. Eksistensi Gamolan di Masyarakat Kota Bandar Lampung Melalui Internalisasi Dan Sosialisasi. *Jurnal Terampil*. 2: 1-20.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Yonny, Acep. 2011. *Begini Menjadi Guru Inspiratif dan Disenangi Siswa*. Pustaka Widyatama, Yogyakarta.