



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA DENGAN METODE *FUN LEARNING*

Nabilla Soraya^{1*}, Febri Fajar Pratama², Hatma Heris Mahendra³

¹Mahasiswa PGSD/Universitas Perjuangan Tasikmalaya

Email: nabillasorayaaa@gmail.com

²Dosen PGSD/Universitas Perjuangan Tasikmalaya

Email: febripratama@unper.ac.id

³Dosen PGSD/ Universitas Perjuangan Tasikmalaya

Email: hatmaheris@unper.ac.id

Abstract. *The background of this study is the low learning outcomes of students in the subject of Civics Education, specifically on the topic of rights and responsibilities as students and family members. Therefore, this research aims to improve the learning outcomes of students in Civics Education on the topic of rights and responsibilities as students and family members by using the fun learning method. The research method used is Classroom Action Research with the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. This Classroom Action Research was conducted in Grade IV at Yayasan Islam Elementary School, Tasikmalaya, with a total of 18 students as subjects. The research was carried out in two cycles, with each cycle consisting of one session. The fun learning method in this study included learning through singing and playing. In the pre-action stage, the percentage of student mastery was 55.56%, which increased to 72.22% in cycle I, and further increased to 88.89% in cycle II. The increase in learning outcomes from cycle I to cycle II was 16.67%. Therefore, the fun learning method is considered successful in improving student learning outcomes in Civics Education.*

Keywords: *Fun Learning Method, Learning Outcomes, Education, Pancasila and Citizenship, Classroom Action Research*

Abstrak. Latar belakang penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam materi hak dan kewajiban sebagai peserta didik dan anggota keluarga. Maka, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) siswa pada materi hak dan kewajiban sebagai peserta didik dan anggota keluarga dengan menggunakan metode *fun learning*. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di kelas IV SD Yayasan Islam Tasikmalaya dengan jumlah subjek sebanyak 18 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Metode *fun learning* dalam penelitian ini memasukkan pembelajaran dengan bernyanyi dan bermain. Pada tahap pra tindakan, persentase ketuntasan siswa adalah 55,56%, yang meningkat menjadi

72,22% pada siklus I, dan terjadi peningkatan lagi menjadi 88,89% pada siklus II. Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 16,67%. Dengan demikian, metode *fun learning* dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Kata Kunci: Metode *Fun Learning*, Hasil Belajar, Pendidikan, Pancasila dan Kewarganegaraan, Penelitian Tindakan Kelas.

Pendahuluan

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki tujuan untuk menciptakan karakter siswa yang mencintai tanah air, mempunyai nilai moral yang baik dan ikut berpartisipasi aktif dalam membangun masyarakat dan negara. Sebagaimana menurut Pratama dan Mutia (2020) bahwa Pendidikan Kewarganegaraan sesuai dengan karakter dan tujuannya memiliki metode pembelajaran yang membawa misi sebagai pendidikan demokrasi, pembangunan karakter, serta pendidikan nilai agar menjadi warga negara yang baik dan cerdas. Sejalan dengan yang disampaikan Yusnawan dan Dwi (2018), Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memegang konsentrasi khusus untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik, berkarakter, cerdas dan terampil, serta setia kepada Republik Indonesia. Hal tersebut bisa dicapai dengan mempraktikkan kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Pada mata pelajaran PPKn, terdapat materi Hak dan Kewajiban yang memiliki pengaruh dalam membentuk karakter dengan membantu siswa memahami norma, tata tertib, serta dasar-dasar nilai. Sebagaimana hak dan kewajiban harus dijalankan dengan seimbang agar tidak menimbulkan permasalahan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Rengga dkk, 2023).

Sekolah Dasar merupakan masa awal pembentukan karakter sebagai dasar kepribadian siswa untuk kehidupan selanjutnya. Maka dari itu, perlu diperhatikan tujuan pembelajaran PPKn ini untuk pembentukan karakter dasar siswa. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan pencapaian siswa setelah menerima pengalaman belajar yang mengacu pada aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan siswa (Sunarti, 2021).

Berdasarkan hasil pra tindakan dengan melakukan observasi dan wawancara, hasil belajar siswa kelas IV SD Yayasan Islam Tasikmalaya pada mata pelajaran PPKn dalam materi “hak dan kewajiban sebagai peserta didik dan anggota keluarga” menunjukkan 8 dari 18 siswa

masih mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 73. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa karena pemilihan metode pembelajaran yang kurang efektif. Ketika proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Ketika ceramah, pembelajaran terpusat kepada guru, sedangkan siswa hanya menerima secara pasif. Sehingga menyebabkan situasi kelas monoton, penyerapan pengetahuan kurang, dan siswa mudah lupa dengan apa yang sudah disampaikan guru (Aditya, 2022). Sedangkan ketika kelemahan pada metode diskusi menurut Syahraini (2015) kemungkinan siswa yang menguasai diskusi adalah siswa yang suka berbicara atau ingin menonjolkan diri.

Metode pembelajaran adalah strategi guru dalam membentuk kegiatan pembelajaran yang efektif bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Dedy, 2016). Maka dari itu, penting untuk memperhatikan pemilihan metode pembelajaran yang akan digunakan sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Cara memilih metode yang tepat menurut Hasriadi (2022) yaitu dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, bahan ajar yang akan digunakan, keadaan siswa, serta lingkungan belajar. Dengan begitu, pembelajaran yang efektif, dan efisien pun dapat tercipta.

Menurut Wahyudin dalam Mahendra dan Febriani (2019) perasaan gembira, tidak tertekan, nyaman adalah hal yang diinginkan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, pilihan metode pembelajaran yang cocok diterapkan pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Dasar salah satunya yaitu metode *fun learning*. Metode *fun learning* menurut Ahmad dkk (2021) adalah menciptakan suasana belajar yang nyaman serta menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Maka dari itu, pembelajaran dapat berjalan dengan lebih aktif, kreatif, dan efektif. Sebagaimana pendapat dari Rafidatul (2022) kelebihan metode *fun learning* dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa tidak akan merasa terpaksa dan terbebani ketika belajar, maka dengan sendirinya siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran.

Macam-macam pembelajaran *fun learning* menurut Nurma (2021) yaitu bermain, bercerita, bernyanyi, humor, dan tebak-tebakan. Dengan bermain, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan bercerita, dapat menyampaikan pengetahuan secara lisan. Dengan bernyanyi, guru mudah mentransformasikan ilmu kepada siswa. Dengan humor yang menarik, kejenuhan yang dirasakan siswa dapat berkurang. Dan dengan tebak-tebakan, dapat meningkatkan daya ingat serta konsentrasi siswa selama pembelajaran. Metode *fun learning* dalam penelitian ini memasukkan bernyanyi dan bermain sebagai upaya untuk menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan dan mudah diterima oleh siswa. Dengan bernyanyi dan bermain siswa dapat mengingat isi materi dari lagu tersebut dan terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa tidak hanya mendengarkan atau mencatat, tetapi juga aktif berpartisipasi dan berinteraksi langsung dalam proses belajar

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *fun learning*, pelaksanaan penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *fun learning*, serta peningkatan hasil belajar PPKn siswa setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan metode *fun learning*.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki permasalahan pembelajaran di kelas. Model yang digunakan pada metode ini yaitu model Kemmis dan McTaggart yang prosesnya terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Yayasan Islam Tasikmalaya yang berjumlah 18 siswa, 10 laki-laki dan 8 perempuan. Variabel terikat (x) pada penelitian ini yaitu metode *fun learning*, dan variabel bebas (y) adalah hasil belajar. Data yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil pengamatan pada siswa, dan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes yang diberikan pada akhir siklus. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi atau pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi, kemudian tes berupa uraian berjumlah 5 soal yang dikerjakan secara mandiri, dan terakhir dokumentasi berupa foto sebagai bukti pelaksanaan kegiatan. Data yang diperoleh dari penelitian, selanjutnya diolah dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan peningkatan pembelajaran dan pencapaian indikator keberhasilan setiap siklus.

Keberhasilan penelitian tindakan ini akan tercapai apabila hasil belajar PPKn siswa telah mencapai standar ketuntasan individu yaitu dengan nilai ≥ 73 (nilai KKM), dan tingkat ketuntasan klasikal mencapai $\geq 85\%$ dari jumlah siswa yang telah mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu 15 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada pelaksanaan siklus I, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan yang sudah disiapkan. Pengamat memberikan penilaian dengan mencentang (√) aspek-aspek yang diamati pada lembar tersebut. Berikut hasil observasi pada siklus I:

Tabel I. Hasil Penilaian Komponen RPP Siklus I

Kategori	Jumlah Aktivitas	Skor
Sangat Baik (4)	8	32
Baik (3)	8	24
Cukup (2)	-	-
Kurang (1)	-	-
Jumlah	16	56

$Persentase = \frac{56}{64} \times 100\%$	87,5%
---	-------

Kategori penilaian:

- 1-16 = kurang
- 17-32 = Cukup
- 33-48 = Baik
- 49-64 = Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1, hasil penilaian terhadap komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang diperoleh melalui observasi guru kelas pada siklus I menunjukkan total skor 56. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah menyusun komponen RPP dengan sangat baik untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Kategori	Jumlah Aktivitas	Skor
Sangat Baik (4)	10	40
Baik (3)	15	45
Cukup (2)	-	-
Kurang (1)	-	-
Jumlah	25	85

$Persentase = \frac{85}{100} \times 100\%$	85%
--	-----

Kategori penilaian:

- 1-25 = kurang
- 26-50 = Cukup
- 51-75 = Baik
- 76-100 = Sangat Baik

Dari tabel 2 di atas, dapat dilihat penilaian melalui pengamatan selama proses pembelajaran pada siklus I terhadap aktivitas guru memperoleh total skor 76. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan metode *fun learning* dengan sangat baik.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Kategori	Jumlah Aktivitas	Skor
Sangat Baik (4)	4	16
Baik (3)	8	24
Cukup (2)	-	-
Kurang (1)	-	-
Jumlah	12	40
$Persentase = \frac{40}{48} \times 100\%$		83,33%

Kategori penilaian:

- 1-12 = kurang
- 13-24 = Cukup
- 25-36 = Baik
- 37-48 = Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3 memperlihatkan hasil penilaian observasi aktivitas siswa yang diperoleh dari pengamatan *observer* selama proses pembelajaran pada siklus I menunjukkan total skor 36. Ini berarti siswa telah melaksanakan aktivitas dalam proses pembelajaran dengan metode *fun learning* yang diterapkan oleh guru dengan sangat baik.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
≥ 73	13	72,22%	Tuntas
< 73	5	27,28%	Belum Tuntas
Jumlah	18	100%	

Berdasarkan hasil tes di atas, diketahui bahwa penerapan metode *fun learning* pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Namun, untuk mencapai ketuntasan klasikal yang diinginkan ($\geq 85\%$), masih diperlukan upaya perbaikan dan tindakan lebih lanjut pada siklus berikutnya.

Pada pelaksanaan siklus II, pengamatan juga dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa yang berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan.

Pengamat memberikan penilaian dengan mencentang (√) aspek-aspek yang diamati dalam lembar tersebut. Berikut hasil observasi pada siklus II:

Tabel 5. Hasil Penilaian Komponen RPP Siklus II

Kategori	Jumlah Aktivitas	Skor
Sangat Baik (4)	10	40
Baik (3)	6	18
Cukup (2)	-	-
Kurang (1)	-	-
Jumlah	16	58

$$\text{Persentase} = \frac{58}{64} \times 100\% = 90,62\%$$

Kategori penilaian:

- 1-16 = kurang
- 17-32 = Cukup
- 33-48 = Baik
- 49-64 = Sangat Baik

Berdasarkan tabel 5, penilaian terhadap komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilakukan oleh pengamat selama proses pembelajaran pada siklus II menunjukkan skor total sebesar 58 dengan kriteria sangat baik. Ini menunjukkan bahwa guru telah menyusun RPP dengan sangat baik untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Kategori	Jumlah Aktivitas	Skor
Sangat Baik (4)	14	56
Baik (3)	11	33
Cukup (2)	-	-
Kurang (1)	-	-
Jumlah	25	89

$$\text{Persentase} = \frac{89}{100} \times 100\% = 89\%$$

Kategori penilaian:

- 1-25 = kurang
- 26-50 = Cukup
- 51-75 = Baik
- 76-100 = Sangat Baik

Dari tabel 6 di atas, penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran oleh pengamat selama siklus II menunjukkan skor total sebesar 89. Ini mengindikasikan bahwa guru telah melaksanakan semua aktivitas dalam proses pembelajaran menggunakan metode *fun learning* dengan sangat baik.

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Kategori	Jumlah Aktivitas	Skor
Sangat Baik (4)	6	24
Baik (3)	6	18
Cukup (2)	-	-
Kurang (1)	-	-
Jumlah	12	42
$Persentase = \frac{42}{48} \times 100\%$		87,5%

Kategori penilaian:

- 1-12 = kurang
- 13-24 = Cukup
- 25-36 = Baik
- 37-48 = Sangat Baik

Berdasarkan tabel 7 memperlihatkan hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh pengamat selama siklus II menunjukkan skor total sebesar 42. Ini berarti siswa telah melaksanakan semua aktivitas selama pembelajaran dengan metode *fun learning* yang diterapkan oleh guru dengan sangat baik.

Tabel 8. Hasil Belajar Siswa Siklus II

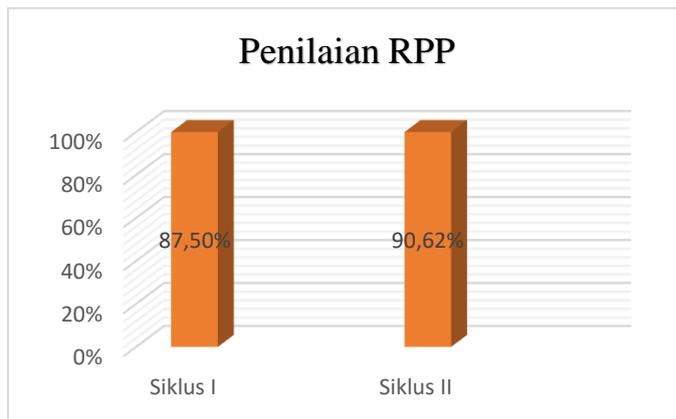
Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
≥ 73	16	88,89%	Tuntas
< 73	2	11,11%	Belum Tuntas
Jumlah	18	100%	

Berdasarkan hasil tes, terlihat bahwa penerapan metode *fun learning* pada siklus II berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai ketuntasan klasikal yang diinginkan, yaitu $\geq 85\%$.

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *fun learning* pada proses pembelajaran PPKn, khususnya pada materi hak dan kewajiban sebagai peserta didik dan anggota keluarga di kelas IV SD Yayasan Islam Tasikmalaya. Pemilihan metode pembelajaran ini sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana menurut Nur (2017) bahwa metode pembelajaran mencakup berbagai cara atau kegiatan yang direncanakan guru untuk memberi motivasi belajar kepada siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam

menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan di antaranya yaitu tujuan pembelajaran, materi ajar, karakter siswa, dan kondisi lingkungan belajar.



Metode *fun learning* merupakan salah satu metode yang cocok digunakan pada mata pelajaran PPKn. Dalam metode ini, kegiatan pembelajaran berlangsung melalui aktivitas yang menyenangkan yaitu bernyanyi dan

bermain. Dengan cara ini, siswa dapat mengingat materi yang diajarkan melalui lirik lagu dan memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, siswa tidak hanya mendengarkan atau mencatat, tetapi juga ikut berinteraksi langsung dalam kegiatan belajar. Karena manfaat tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode *fun learning* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa di kelas IV SD Yayasan Islam.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun langkah-langkah untuk kelancaran pelaksanaan siklus I dan siklus II. Perencanaan ini mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menerapkan metode *fun learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SD Yayasan Islam. Implementasi RPP dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan, yang dapat dilihat pada diagram berikut:

Dari diagram di atas, terlihat bahwa hasil penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus I mencapai 87,50% dengan kategori sangat baik, sementara pada siklus II meningkat menjadi 90,62%, juga dengan kategori sangat baik. Perbaikan yang dilakukan dari siklus I meliputi dua aspek utama: penambahan tujuan pembelajaran yang sebelumnya tidak dicantumkan dalam RPP dan penambahan *ice breaking* "tepuk sukses" untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

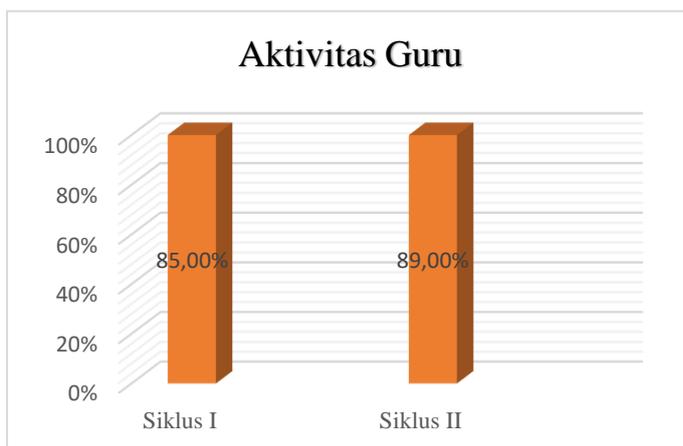
Pada tahap pelaksanaan, peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebagai pedoman untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hasil dari observasi ini kemudian digunakan untuk refleksi dan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Berikut adalah diagram hasil observasi aktivitas guru yang diperoleh dalam

penelitian ini:



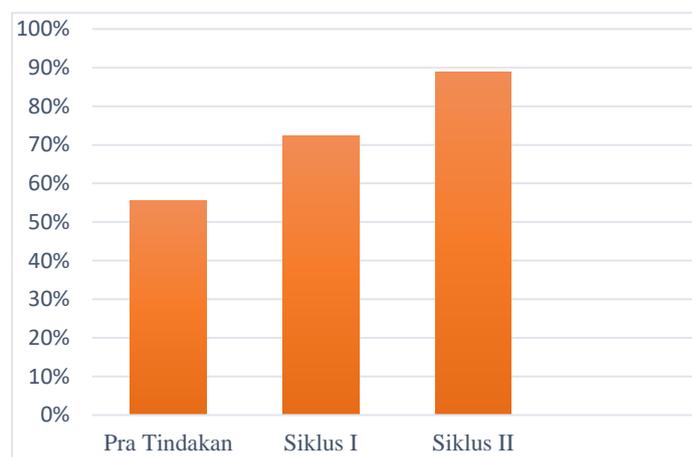
Berdasarkan diagram tersebut, terlihat adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II, menunjukkan bahwa guru berhasil memperbaiki kegiatan pembelajaran dengan metode *fun learning* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa di kelas IV SD Yayasan Islam. Pada siklus I, hasil observasi aktivitas guru mencapai 85% dengan kategori sangat baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 89% dengan kategori sangat baik. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sudah berjalan sangat baik sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun. Untuk siklus berikutnya, beberapa perbaikan dilakukan, termasuk: menyiapkan *ice breaking* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan keaktifan siswa dalam berinteraksi dan berpartisipasi aktif dengan membuat kelompok belajar yang hasil kerjanya dipresentasikan oleh seluruh anggota kelompok, serta mengondisikan siswa agar

kegiatan bermain lebih efektif. Berikut adalah diagram yang menggambarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan II:



Berdasarkan diagram tersebut, terdapat peningkatan dalam aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II, dengan persentase naik dari 83,33% pada siklus I menjadi 87,50% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah menjalankan aktivitas selama proses pembelajaran PPKn dengan metode *fun learning* yang diterapkan oleh guru dengan sangat baik. Peningkatan tersebut terlihat dari semangat siswa saat bernyanyi lagu tentang hak dan kewajiban, di mana sebagian besar siswa sudah hafal liriknya. Selain itu, saat bermain kursi hak dan kewajiban, siswa sudah memahami cara bermain dengan baik, sehingga kegiatan tersebut menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar PPKn siswa. Menurut Eli dan Nurul (2020), metode *fun learning* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan. Metode ini membantu mengurangi tekanan pada siswa, sehingga mereka merasa lebih nyaman dalam proses belajar. Berdasarkan teori ini, penerapan metode *fun learning* dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka. Berikut adalah diagram yang menunjukkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal per siklus.



Berdasarkan diagram di atas, terjadi peningkatan hasil belajar PPKn siswa dari pra siklus hingga siklus II. Pada pra siklus, hanya 10 siswa yang mencapai nilai ≥ 73 dengan ketuntasan 55,56%. Pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 72,22% dengan 13 siswa yang tuntas, dan pada siklus II, ketuntasan mencapai 88,89% dengan 16 siswa yang mencapai nilai ≥ 73 . Ketuntasan belajar ditargetkan untuk 85% siswa mencapai nilai ≥ 73 , dan target ini tercapai pada siklus II. Dengan demikian, penerapan metode *fun learning* terbukti efektif dalam

meningkatkan hasil belajar PPKn siswa.

Kesimpulan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan metode *fun learning* yang mencakup kegiatan menyenangkan seperti bernyanyi dan bermain, serta penggunaan PowerPoint, *ice breaking*, dan LKPD yang menarik, berhasil meningkatkan hasil belajar PPKn siswa. Persentase perencanaan pembelajaran meningkat dari 72,22% pada siklus I menjadi 88,89% pada siklus II. Aktivitas guru dan siswa juga meningkat, dengan persentase aktivitas guru naik dari 85% menjadi 89% dan aktivitas siswa naik dari 83,33% menjadi 87,50%. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari 55,56% sebelum tindakan menjadi 72,22% pada siklus I dan 88,89% pada siklus II. Hal tersebut menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar PPKn pada siswa.

Daftar Rujukan

- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Ahyat, N. (2017). Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Edusiana: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24-31.
- Alwahidi, A. A., Sani, M. I., Dewi, A. M., Darmawangsa, S. S., Alawiyah, T. N. A., Rohimah, S., ... & Sukenti, K. (2021). Optimalisasi Minat Belajar Dengan Metode Fun Learning Pada Era New Normal di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2).
- Aprilia, R., Maharani, N. A., Sa'diah, M., Janah, E. U., & Puspita, A. M. I. (2023). Peran Hak Dan Kewajiban Warga Negara Dan Negara Di Sdn Lidah Wetan II. *Civilia: Jurnal Kajian Hukum dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(6), 179-189
- Hasriadi, H. (2022). Strategi Pembelajaran. Bantul: Mata Kata Inspirasi
- Hidayah, R., & Bakhtiar, A. M. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa Kelas III UPT SDN 23 Gresik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2156-2166.
- Lubis, Y., & Sodeli, M. (2018). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Edisi revisi.
- Mahendra, H. H., & Febriani, W. D. (2019). Pembelajaran Berbasis Pendidikan Humanistik Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 7-14.
- Mufidah, E., & Sa'diyah, N. A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Tematik. *IBTIDA'*, 1(1), 49-60.
- Nurma, A. (2021). *Implementasi Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Pratama, F. F., & Mutia, D. (2020). Paradigma Kualitatif sebagai Landasan Berpikir Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 17(1), 51
- Ramadhan, M. A. (2022, May 18). Metode Ceramah Untuk Pembelajaran. <https://doi.org/10.31219/osf.io/zk7y4>
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Tambak, S. (2015). Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 12(1), 1-20.