

Pengaruh *Fun Learning* terhadap Hasil dan Minat Belajar Matematika Kelas X di SMKN 3 Sukawati

Ni Kadek Putri Dwiani^a, I Made Surat^b, Ni Wayan Sunita^{c,*}, N.Putri Sumaryani^d, Nyoman Parmithi^e

^{a,b,c,d,e}Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

*email: wayansunita4@gmail.com

Tanggal Diterima: 3-3-2024

Tanggal revisi: 27-3-2024

Tanggal Terbit: 31-3-2024

Abstrak. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model *Fun Learning* terhadap hasil dan minat belajar matematika kelas X. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK Negeri 3 Sukawati pada semester genap 2022/2023 yang memiliki sepuluh kelas dan dipilih 2 kelas secara *random sampling* sebagai sampel penelitian, satu kelas sebagai kelas eksperimen yang menerima perlakuan model *Fun Learning* dan satu kelas sebagai kelas kontrol yang menerima perlakuan model pembelajaran konvensional. Desain penelitian yang digunakan yaitu Nonequivalent Post Test Only Control Group Design. Analisis yang digunakan untuk hipotesis satu dan hipotesis dua ialah uji t-test dan analisis untuk hipotesis tiga ialah uji MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil antara kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 71,32 dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 63,84. Pada minat belajar siswa juga memiliki perbedaan, kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 68,28 dan kelas kontrol dengan nilai 62,4. Dengan adanya perbedaan nilai hasil dan minat belajar antara model *Fun Learning* dan model pembelajaran konvensional, dapat disimpulkan jika model *Fun Learning* memiliki pengaruh terhadap hasil dan minat belajar matematika siswa di SMK Negeri 3 Sukawati.

Kata Kunci : *Fun Learning*, Hasil Belajar, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha akademis yang di tempuh dalam jangka waktu tertentu untuk meningkatkan ilmu pengetahuan di berbagai bidang, sehingga dalam usahanya terdapat tujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang terencana dan sistematis agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya (Haryanto, 2020). Pengembangan potensi diri ini termasuk dalam memiliki kemampuan mengenai keagamaan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU Sisdiknas, 2003). Mikarsa (2007) menyatakan bahwa pendidikan selalu menjadi perhatian dan sasaran

ketidakpuasan, karena bidang pendidikan menyangkut semua orang, bahkan hingga ranah investasi dan kondisi masa kini dan masa mendatang. Oleh karena itu, pendidikan dipandang sebagai sarana untuk menyiapkan individu itu sendiri untuk menghadapi kemajuan teknologi dan perubahan jaman.

Pada tahun 2002, M. Sobry Sutikno mengemukakan sebuah perspektif mengenai proses pemerolehan pengetahuan, yaitu suatu usaha yang dilakukan oleh individu dengan tujuan untuk membawa suatu perubahan yang dihasilkan dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Fenomena ini bermula dari beberapa elemen, termasuk metode pengajaran yang dapat menjadi monoton dan tidak menarik bagi siswa, serta pengaruh lingkungan eksternal yang berkontribusi pada kurangnya minat siswa dalam proses pendidikan. Oleh karena itu, tingkat minat merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan proses pembelajaran (Slameto, 2003).

Efektivitas pengajaran guru terhadap siswa merupakan elemen penentu dalam naik turunnya prestasi akademik. Rendahnya prestasi belajar matematika siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah peran guru di dalam kelas. Penting bagi guru untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, kreatif, dan menarik bagi para siswanya, seperti yang ditunjukkan oleh Kritiyono (2008); (Hermawan, 2019). Oleh karena itu, tingkat pencapaian siswa sangat erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam menumbuhkan lingkungan yang kondusif untuk proses pendidikan.

Pada dunia pendidikan, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan di jenjang pendidikan, karena memberikan banyak manfaat yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan. Rizka (2014) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa matematika merupakan ilmu tentang logika susunan, bentuk, besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan. Pelajaran matematika mulai diterapkan pada proses pembelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar dengan tujuan membekali siswa kemampuan berlogika, matematis, kritis, analisis, kreatif serta kemampuan bekerja sama. Adanya proses pembelajaran di sekolah tentang matematika, diharapkan siswa mampu mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru (Indrarahayu, 2010); (Trisna, 2023).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup penting dipelajari oleh siswa sehingga perlu adanya dukungan serta motivasi dari pihak orangtua dan warga sekolah agar tingkat pemahaman terhadap konsep matematika dapat diterima dengan baik. Menurut Haryanto (2020) adapun strategi yang dilakukan untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan adalah menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan tidak monoton, sehingga mampu membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Ketika pembelajaran berlangsung, guru diharapkan mampu mencairkan suasana di kelas agar siswa memiliki semangat belajar dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Apabila siswa merasakah kejenuhan dalam memahami konsep matematika itu sendiri, maka minat siswa cenderung rendah (Sobel dan Maletsky, 2004); (Payadnya, 2022). Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan untuk menunjang proses pembelajaran matematika, maka diperlukannya strategi *fun learning* sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti belajar mengajar dengan baik.

Fun Learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologis siswa dan atmosfer lingkungan dalam

melaksanakan proses pembelajaran, metode ini merupakan cara untuk menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar (Indrahayu, 2010). Menurut Sri (2016) proses belajar yang menyenangkan dan menarik menitik beratkan pada keadaan sekitar siswa disebut sebagai model *fun learning*. Metode ini merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar siswa meningkat (Bobbi DePorter, 2003). Sehingga, dapat disimpulkan jika *fun learning* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, serta membuat siswa memiliki rasa ingin tahu dan menciptakan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Metode ini tentunya dapat diterapkan dalam berbagai jenjang pendidikan, salah satunya pada jenjang sekolah tinggi (SMA/SMK).

SMK Negeri 3 Sukawati adalah salah satu sekolah seni di Bali yang berlokasi di Jalan Pura Puseh, Batubulan, Kecamatan Sukawati. Sekolah ini menerapkan hampir 75% pembelajaran yang berkaitan dengan seni seperti Seni Tari, Seni Musik, Seni Kerawitan dan Seni Pedalangan dan 25% mengenai pembelajaran umum seperti Bahasa Indonesia, Sejarah, Matematika dan lainnya. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, hal ini yang membentuk stigma bahwa materi pelajaran umum ini kurang penting dipelajari, sehingga saat proses pembelajaran, siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk melakukan hal diluar proses belajar mengajar. Faktor lainnya yang menyebabkan minat siswa untuk belajar rendah, yaitu adanya kelas *daring* (online) yang membuat siswa terbiasa belajar dalam keadaan santai dan tidak memperhatikan materi yang diberikan, sebab semua tugas yang diberikan dapat dikerjakan secara asal atau mencontek pekerjaan milik temannya. Observasi terhadap kondisi ini dilakukan oleh penulis pada saat pelaksanaan kegiatan magang (Latihan Mengajar) di sekolah ini. sehingga, berdasarkan permasalahan ini, penelitian ini disusun dengan judul “Pengaruh Model *Fun Learning* Terhadap Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas X di SMK Negeri 3 Sukawati Tahun Pelajaran 2022/2023”. Adapun tujuan dan harapan dari disusunnya karya ilmiah ini adalah dapat membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Sukawati yang beralamat di Jl. Pura Puseh No.27, Batubulan, Kecamatan Sukawati. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan april hingga pertengahan bulan Mei pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dibingkai dalam perspektif kuantitatif, karena hasil akhir disajikan dalam bentuk data numerik, dinyatakan dalam angka, dalam kaitannya dengan dampak pendekatan Pembelajaran Menyenangkan terhadap prestasi belajar matematika dan tingkat ketertarikan yang diungkapkan oleh siswa. Desain yang dipilih untuk penelitian ini adalah Non-Equivalent Control Group Design with a Single Post-Test, di mana sampel penelitian dibagi menjadi dua kelompok: kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Penting untuk diperhatikan bahwa, dalam desain eksperimen ini, kelompok kontrol tidak memiliki kemampuan untuk melakukan kontrol secara absolut terhadap semua variabel eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Hastjarjo, 2019). Dalam penelitian ini, kelompok

eksperimen dikenai model Fun Learning, sedangkan kelompok kontrol dikenai model pembelajaran konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK Negeri 3 Sukawati tahun pelajaran 2022/2023 yang terdiri dari 10 kelas dengan jumlah seluruh siswa kelas X yaitu sebanyak 302 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu teknik *simple random sampling* agar memperoleh sampel yang hasilnya tepat. Peneliti akan mengambil 2 kelas untuk sampel penelitian, satu kelas selaku kelas eksperimen dan satu kelas selaku kelas kontrol. Adapun langkah-langkah dalam pengambilan sampel dengan cara membuat undian yang berisi nama seluruh kelas X kemudian di kocok dan mengambil 2 undian sekaligus. Setelah itu, diperoleh sampel penelitian. Variabel independen adalah variabel yang ketika hadir secara bersamaan dengan variabel lain, mungkin akan menyebabkan perubahan dalam variabilitasnya.

Variabel yang berpengaruh ini dapat juga disebut variabel perlakuan, variabel pengaruh, variabel kuasa atau variabel penjelas, dan disingkat sebagai variabel "X". Yusuf (2014) memberikan penjelasan bahwa variabel bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh atau menjelaskan variabel lain. Dalam konteks penelitian ini, yang menjadi variabel independen adalah model Fun Learning (X). Variabel dependen adalah variabel yang dapat mengalami perubahan karena pengaruh variabel independen (variabel X). Variabel ini sering juga disebut variabel terpengaruh, variabel hasil atau variabel terkendali, dan disingkat sebagai variabel "Y". Yusuf (2014) berpendapat bahwa variabel dependen adalah tipe variabel yang dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain, tetapi tidak dapat dengan sendirinya mempengaruhi variabel lain. Oleh karena itu, dalam konteks penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Hasil Belajar Siswa (Y_1) dan Minat Belajar Siswa (Y_2).

Pendekatan analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif untuk data kuantitatif, sebuah pendekatan yang sangat berguna untuk menyajikan data yang sesuai dengan hasil pre-test dan post-test. Untuk pengolahan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, uji MANOVA (Multivariate Analysis of Variance) akan dipilih, karena bertujuan untuk melihat dampak dari pendekatan Fun Learning terhadap prestasi akademik dan minat belajar matematika di kalangan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan meliputi nilai-nilai yang berhubungan dengan hasil belajar dan tingkat minat siswa terhadap matematika setelah mendapatkan perlakuan model pembelajaran Fun Learning pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Data mengenai minat belajar matematika diperoleh dari kuesioner yang diberikan setelah pembelajaran, sedangkan data mengenai hasil belajar diperoleh melalui post-test.

Hasil penelitian berupa minat belajar dan hasil belajar matematika siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Akan dicari ukuran pemusatan data seperti mean, median dan modus serta ukuran penyebaran data seperti standar deviasi. Ukuran-ukuran ini akan dihitung untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa

Data Statistik	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Hasil Belajar	Minat Belajar	Hasil Belajar	Minat Belajar
1	2	3	4	5
Mean	71,32	68,28	63,84	62,4
Median	74	68	64	64
Modus	80	65	60	55
Standar Deviasi	8,62032	2.57423	10,76135	5,68685
Varians	74,310	6.627	115,807	32,340
Skor Maksimum	80	73	80	71
Skor Minimum	48	65	38	52
Rentangan	32	8	42	19

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui penyebaran data sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas data hasil dan minat belajar matematika siswa, dalam penelitian ini menggunakan program *SPSS 26.0 for Windows* dilakukan dengan menerapkan teknik *Kolmogrov-Smirnov* dengan memperhatikan *Test of Normality*.

Kriteria pengujian yang dilakukan adalah apabila bilangan signifikansi (Sig.) lebih dari taraf signifikansi 0,05 yang ditetapkan maka data sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dari hasil analisis yang dilakukan diperoleh hasil seperti tabel 2 dan Tabel 3 berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Minat Belajar Matematika Siswa

Kelompok	Sig.	α (Taraf Signifikansi)	Keterangan
Eksperimen	0,082	0,05	Normal
Kontrol	0,061	0,05	Normal

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa bilangan *Sig.* $0,082 > 0,05$ pada kelompok eksperimen dan bilangan *Sig.* $0,061 > 0,05$ kelompok kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa data sampel minat belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi normal.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Hasil Belajar Matematika Siswa

Kelompok	Sig.	α (Taraf Signifikansi)	Keterangan
Eksperimen	0,200	0,05	Normal
Kontrol	0,114	0,05	Normal

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa bilangan *Sig.* $0,200 > 0,05$ pada kelompok eksperimen dan bilangan *Sig.* $0,114 > 0,05$ pada kelompok kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa data sampel minat belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi normal.

Pengujian Homogenitas Varian pada penelitian ini yaitu dengan bantuan program *SPSS* dengan tujuan untuk meyakinkan bahwa sekumpulan data yang akan diukur homogen(sama). Disajikan pada Tabel 4.

Dari hasil uji homogenitas varian terdapat 2 hipotesis yaitu:

H_o : sub-sub dalam populasi mempunyai varian yang sama (homogen)

H_a : sub-sub dalam populasi tidak mempunyai varian yang sama (tidak homogen)

Kriteria pengujian yang dilakukan adalah apabila bilangan signifikansi (*Sig.*) lebih dari taraf signifikansi 0,05 yang ditetapkan maka sub-sub dalam populasi mempunyai varian yang sama (homogen).

Tabel 4. *Levene's Test of Equality of Error Variances*

	<i>F</i>	<i>df 1</i>	<i>df 2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Angket</i>	.002	1	48	.409
<i>Tes</i>	.045	1	48	.454

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai *F* untuk angket minat belajar matematika sebesar 0,002 dengan nilai *Sig.* sebesar $0,409 > \alpha = 0,05$ dan nilai *F* untuk tes hasil belajar sebesar 0,045 dengan nilai *sig.* sebesar $0,454 > \alpha = 0,05$, yang artinya skor angket minat belajar dan hasil belajar matematika siswa memiliki varians homogen

Untuk memverifikasi kesetaraan Matriks Varians-Kovarians dari variabel-variabel dependen, yang meliputi hasil belajar matematika dan tingkat ketertarikan, antara kelompok-kelompok sebagai fungsi dari variabel-variabel independen yang ada secara simultan.

Dari hasil uji homogenitas matriks varian - kovarian terdapat 2 hipotesis yaitu:

H_o : data sampel berasal dari populasi sebaran berdistribusi homogen.

H_a : data sampel tidak berasal dari populasi sebaran berdistribusi homogen.

Dalam pengujian ini digunakan taraf signifikansi 5%. Kriteria pengujian, jika bilangan signifikansi (*Sig.*) $\leq 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima sehingga homogenitas data tidak terpenuhi. Jika bilangan signifikansi (*Sig.*) $> 0,05$ maka H_o diterima dan H_a ditolak sehingga homogenitas data terpenuhi. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. *Box's Test of Equality of Covariance Matrices*

Box's M	15.735
F	5.008
Df1	3
Df2	414720.000
Sig.	.115

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan bahwa angka signifikansi yang diperoleh nilai Box's $M = 15.735$ dengan signifikan $0,115 > 0,05$. Akibat dari pernyataan tersebut, maka H_0 diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa data sampel berasal dari populasi sebaran berdistribusi homogen.

Tabel 6. *Tests of Between-Subjects Effects*

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Angket	426.320 ^a	1	426.320	21.881	.001
	Hasil	699.380 ^b	1	699.380	7.357	.009
Intercept	Angket	213596.480	1	213596.480	10963.036	.001
	Hasil	228352.820	1	228352.820	2402.239	.001
Kelas	Angket	426.320	1	426.320	21.881	.001
	Hasil	699.380	1	699.380	7.357	.009
Error	Angket	935.200	48	19.483		
	Hasil	4562.800	48	95.058		
Total	Angket	214958.000	50			
	Hasil	233615.000	50			
Corrected Total	Angket	1361.520	49			
	Hasil	5262.180	49			

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji hipotesis I dengan menggunakan uji-t, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pencapaian pendidikan antara siswa yang mengikuti model Pembelajaran Menyenangkan dengan siswa yang mengikuti model Pembelajaran Konvensional, dalam konteks kelas X SMK Negeri 3 Sukawati tahun ajaran 2022/2023. Data yang disajikan pada Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai p-value untuk variabel Hasil Belajar adalah 0,009, yang lebih kecil dari ambang batas signifikansi 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis juga mengungkapkan bahwa siswa yang mengikuti model Fun Learning mencapai rata-rata hasil belajar sebesar 71,32, yang melebihi rata-rata hasil belajar yang dicapai

oleh siswa yang mengikuti model Pembelajaran Konvensional, yaitu 63,84. Meningkatnya hasil belajar matematika siswa yang mengikuti model *Fun Learning* disebabkan oleh model pembelajaran yang menyenangkan, dimana membuat mindset siswa yang dulunya berpikir matematika pasti susah dan sulit dapat teratasi, sehingga ketika siswa mendapat pelajaran Matematika tidak akan merasa tegang dan takut dikarenakan suasana belajar sudah menyenangkan dan siswa berani mengemukakan pendapat karena rasa takut sudah berkurang. Dengan cara ini otomatis siswa ketika diberikan soal ulangan ataupun kuis akan bisa menjawab walau tidak benar semua. Nasution (1994) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada individu, yang tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi. Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang yang terkait dengan perubahan pada diri orang yang mengalami proses tersebut. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mengikuti model *Fun Learning* lebih baik daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran Konvensional. Dengan adanya perbedaan tersebut menunjukkan bahwa model *Fun Learning* dapat memengaruhi hasil belajar Matematika siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Hj. Syamsiar Syahrul S.Pd tentang “Penerapan Metode *Fun Learning* untuk meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa”

Tabel 7. Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Angket	426.320 ^a	1	426.320	21.881	.001
	Hasil	699.380 ^b	1	699.380	7.357	.009
Intercept	Angket	213596.480	1	213596.480	10963.036	.001
	Hasil	228352.820	1	228352.820	2402.239	.001
Kelas	Angket	426.320	1	426.320	21.881	.001
	Hasil	699.380	1	699.380	7.357	.009
Error	Angket	935.200	48	19.483		
	Hasil	4562.800	48	95.058		
Total	Angket	214958.000	50			
	Hasil	233615.000	50			
Corrected Total	Angket	1361.520	49			
	Hasil	5262.180	49			

Berdasarkan hasil uji hipotesis II dengan menggunakan uji *t-test* diperoleh bahwa terdapat perbedaan Minat belajar siswa yang mengikuti model *Fun Learning* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran Konvensional pada siswa kelas X di SMK Negeri 3 Sukawati tahun pelajaran 2022/2023. Dari tabel 7 dapat dilihat bahwa nilai sig untuk variabel Hasil Belajar sebesar 0,001 <

0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis juga mengatakan bahwa minat belajar siswa yang mengikuti model *Fun Learning* sebesar 68,28 lebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar siswa yang mengikuti model Konvensional sebesar 62,44. Peningkatan Minat belajar siswa yang mengikuti model *Fun Learning* disebabkan oleh metode pembelajaran yang menyenangkan. Model *Fun Learning* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa cepat bosan dan tegang saat pembelajaran berlangsung, karena dengan model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana dimana siswa dapat mengeluarkan semua keluhan yang kemudian dapat diperbaiki bersama sehingga pembelajaran bisa berjalan efektif dan siswa akan menjadi lebih berani untuk mengerjakan soal karena adanya rasa nyaman. Hardwinoto dan Setiabudhi (2006) menginformasikan bahwa minat siswa terhadap matematika akan bertambah apabila dirinya dapat memahami dan menyelesaikan tugas-tugas matematika dengan mudah. Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa minat belajar siswa yang mengikuti model *Fun Learning* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran Konvensional. Adanya perbedaan tersebut menunjukkan bahwa model *Fun Learning* dapat memengaruhi minat belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian dari Indah Lestari (2010) tentang “Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika”.

Tabel 8. Multivariate Test

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.997	6848.535 ^b	2.000	47.000	.001
	Wilks' Lambda	.003	6848.535 ^b	2.000	47.000	.001
	Hotelling's Trace	291.427	6848.535 ^b	2.000	47.000	.001
	Roy's Largest Root	291.427	6848.535 ^b	2.000	47.000	.001
Kelas	Pillai's Trace	.391	15.063 ^b	2.000	47.000	.001
	Wilks' Lambda	.609	15.063 ^b	2.000	47.000	.001
	Hotelling's Trace	.641	15.063 ^b	2.000	47.000	.001
	Roy's Largest Root	.641	15.063 ^b	2.000	47.000	.001
a. Design: Intercept + Kelas						
b. Exact statistic						

Berdasarkan pengujian hipotesis ketiga diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil dan minat belajar matematika siswa yang mengikuti model *Fun learning* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran Konvensional pada siswa kelas X di SMK Negeri 3 Sukawati. Hal ini dapat dilihat pada tabel 8 dimana nilai sig 0,001 < 0,05 sehingga H_0 di tolak. Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Matematika siswa yang mengikuti model *Fun Learning* dapat terjadi dikarenakan dengan suasana belajar dan cara mengajar yang menyenangkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar Matematika, rasa tegang dan takut yang biasanya dialami siswa menyebabkan siswa tidak menikmati pembelajaran yang berlangsung sehingga berimplikasi terhadap hasil belajar. Namun

ketika minat siswa terhadap pelajaran matematika meningkat otomatis hasil belajar siswa juga meningkat. Berdasarkan uraian pembahasan uji hipotesis I dan uji hipotesis II, model *Fun Learning* dapat memengaruhi hasil dan minat belajar Matematika siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Rosali Sembiring dan Muktar (2013) tentang “Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan diperoleh hasil yaitu adanya perbedaan hasil dan minat belajar yang mengikuti model *Fun Learning* dengan siswa yang mengikuti model konvensional, adapun simpulan dari penelitian yaitu : Terdapat pengaruh Model *Fun Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X di SMK Negeri 3 Sukawati tahun pelajaran 2022/2023, terdapat pengaruh Model *Fun Learning* terhadap minat belajar matematika siswa kelas X di SMK Negeri 3 Sukawati tahun pelajaran 2022/2023, terdapat pengaruh Model *Fun Learning* terhadap hasil dan minat belajar matematika siswa kelas X di SMK Negeri 3 Sukawati tahun pelajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- De Porter, Bobi Mark Reordon dan Sarah Singernoure, 2003. *Quantum Learning: Mempraktikan Quantum Learning Diruang-ruang kelas*. Bandung: Kaifa Press.
- Indrahayu Sri, 2010. *Peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan metode Fun learning*. Malang: UM Press.
- Kritiyono, H. (2008). *Penelitian Mahir Perkalian dan Pembagian Bilangan Dasar Mahir Perkalian dan Pembagian Bilangan Dasar Melalui Metode Permainan Kartu*. Jurnal Pendidikan, (10), 115.
- Nasution. 1994. *Metode Research*. Jakarta. Bumi Aksara
- Slameto, 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2022. *Pengembangan Minat dan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sobel, M. A., & Maletsky, E. M. (2004). *Mengajar Matematika*. Jakarta: Erlangga Press.
- Trisna Jayantika, I G A N; Santhika, K. Y. (2023). Indonesian Journal of Educational Development (IJED) Implementation Of Differentiate Learning To Improve Student Learning Outcomes In. 4(1), 67–75.
- Payadnya, I. P. A. A., & Agung Ngurah Trisna Jayantika, I. G. (2022). How do Digital Native Students Responses to Balinese Ethnomathematics Problems? Jurnal Pendidikan Progresif, 12(2), 785–795. <https://doi.org/10.23960/jpp.v12.i2.202230>

Hermawan, E., Jayantika, I. G. A. N. T., & Andari, N. K. L. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual dalam Bentuk Diklat Kartun Terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Mengontrol Kemampuan Numerik Siswa. Jurnal EMASAINS, VIII(1), 122–130.