

PENGARUH APERSEPSI *FUN STORY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 216 TALUNGENG KABUPATEN BONE

Abd.Hafid¹, Sudirman², Nerwina³

¹ Universitas Negeri Makassar

Email: hafidabdul196403@gmail.com

Email: dirman64@unm.co.id

Email: winanerwina@gmail.com

(Received: 24-01-2024; Reviewed: 24-02-2024; Revised: 24-03-2024; Accepted: 24-04-2024; Published: 24-05-2024)



©2023 –GSEJ adalah Jurnal yang diterbitkan dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

This research is a pre-experimental type of quantitative research which aims to determine the description of the motivation to learn Indonesian for class IV students at SDN 216 Talungeng, Bone Regency and the influence of fun story apperception on the motivation to learn Indonesian for class IV students. The variables in this research are fun story apperception (independent variable) and student learning motivation (dependent variable). The population in this study was 28 class IV students. The sampling technique in this research used non-probability sampling in the form of saturated sampling. Research data was obtained by distributing questionnaires describing student learning motivation. The data collection techniques used were pre non test and post non test. The data analysis technique is descriptive and inferential analysis. The results of this research were that before giving the fun story apperception the pre non test results obtained by students tended to be low with an average (mean) of 56.32 and after giving the fun story apperception the students' post non test results increased with an average (mean) of 72.00. The conclusion of this research is that there is a significant influence on motivation to learn Indonesian before and after giving fun story apperception to class IV students at SDN 216 Talungeng, Bone Regency.

Keywords: *Fun Story Apperception, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa ditentukan dengan adanya perkembangan sosial pendidikan anak. Kemajuan dalam satuan waktu jangka panjang mampu memprediksi siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan setiap orang. Melalui pendidikan setiap orang bisa berkembang dan dapat mengoptimalkan potensi yang ada dalam dirinya. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi kebutuhan setiap manusia sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, menemukan jati diri, serta mengambil peranan di masa yang akan datang. Sebagaimana disebutkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa : Pendidikan adalah 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.

Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam kesuksesan dalam pembelajaran, dengan adanya

motivasi siswa menjadi lebih semangat dan antusias terhadap pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Motivasi termasuk ranah internal siswa yang bisa ditingkatkan oleh guru. Motivasi belajar merupakan kebutuhan yang penting dimiliki oleh setiap siswa. Motivasi adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Adapun Motivasi belajar merupakan kebutuhan yang sangat penting yang selalu ada pada setiap individu untuk menggerakkan diri seseorang yang mengakibatkan kegiatan belajar untuk menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar tersebut sehingga tujuan yang diinginkan setiap individu dapat tercapai (Palomita, 2022).

Apersepsi pembelajaran merupakan langkah awal dalam kegiatan pembelajaran, yaitu mencoba mengukur kesiapan siswa untuk mempelajari bahan ajar dengan melihat pengalaman siswa sebelumnya untuk memahami bahan yang telah disampaikan. Salah satu jenis yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan *fun story*. Memberikan cerita menarik sebelum pembelajaran dimulai dapat memberikan pengaruh dalam kegiatan belajar siswa. Apersepsi *fun story* dapat memberikan pengaruh dalam peningkatan minat belajar dan memfokuskan perhatian dalam memotivasi siswa dalam belajar (Majid, 2012:104).

Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran adalah dengan memberikan apersepsi. Pemberian apersepsi sebelum kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh besar kepada seluruh proses belajar mengajar ke depannya. Karena pada menit-menit pertama dalam pembelajaran itu merupakan waktu yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar dalam satu jam pembelajaran ke depan. Apersepsi tidak hanya dilakukan di awal pembelajaran melainkan juga pada awal setiap penggal kegiatan dari inti pelajaran yang diberikan selama jam pembelajaran berlangsung. Untuk menimbulkan motivasi dan perhatian siswa terhadap apa yang dipelajari, guru dapat melakukan hal-hal yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu. Siswa yang termotivasi dan penuh perhatian akan melaksanakan tugas dengan baik dan penuh gairah, semangat yang tinggi, cepat bereaksi terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru (Putri, 2019).

Apersepsi *fun story* merupakan salah satu dari banyaknya macam apersepsi yang dapat digunakan oleh guru dalam belajar. *Fun story* dapat menarik minat belajar siswa dan membawa mereka ke dalam zona alfa. *Fun story* yang berisi humor dan bersifat menyenangkan dapat menstimulasi otak untuk memproses hormon endorphine. Menurut Muhaimin (2013) *fun story* dapat merangsang kekebalan tubuh serta menghubungkan pikiran dan tubuh dengan cara yang baik dan sehat. *Fun story* juga dapat meningkatkan relaksasi yang menambah oksigen ke otak. Dengan demikian, *fun story* dapat mengurangi stres siswa, meningkatkan emosi positif siswa, dan membantu siswa merasa nyaman saat proses pembelajaran (Chatif, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2017) bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara pemberian apersepsi *fun story* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Tegalmiring Purworejo. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yupiter (2023) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara apersepsi *fun story* dengan motivasi belajar siswa di Kuttub Ummul Quro Indonesia. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Putri (2019) menyatakan bahwa terdapat pengaruh pemberian apersepsi *fun story* terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan prapenelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada Sabtu, 26 Agustus 2023 melalui wawancara dengan guru kelas IV diperoleh beberapa informasi. Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV adanya temuan bahwa siswa kurang bersemangat belajar apabila tidak diberikan apersepsi cerita menyenangkan terlebih dahulu sebelum pembelajaran. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang kurang bersemangat, tidak memperhatikan guru saat mengajar, tidak fokus dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru, kurang tekun dalam belajar, ada siswa yang terlihat sedang melamun, dan beberapa siswa terlihat bosan pada saat penyampaian materi pembelajaran. Jika pemberian apersepsi tidak dilaksanakan oleh guru maka siswa kurang tertarik dan tidak konsentrasi untuk mengikuti pembelajaran, hal tersebut akan berdampak negatif bagi siswa dan motivasi belajar siswa akan semakin menurun.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang dipilih adalah penelitian kuantitatif, karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta penampilan hasilnya. Metode kuantitatif adalah metode yang menjelaskan hubungan antara variabel independen yaitu apersepsi *fun story* terhadap motivasi belajar sebagai variabel dependent. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental*. Dikatakan *pre-eksperimental* karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara acak melainkan satu kelompok atau kelas yang diberikan angket respon siswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* dengan menggunakan angket (satu kelompok desain *pretest-posttest*), dimana pengukuran dilakukan melibatkan satu kelas (kelas yang diberi perlakuan) yaitu kelas IV SDN 216 Talungeng. Menurut Sudaryono (2019) desain penelitian *one Group Pretest-Posttest Design* terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Pada awal kegiatan dilakukan *pretest* untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa pada hasil belajar Bahasa Indonesia. Kemudian diberikan apersepsi *fun story*. Pemberian apersepsi *fun story* untuk mengetahui motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa setelah pemberian apersepsi *fun story*.

Populasi yang terdapat dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 216 Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 28 orang siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah *non-probability Sampling* berupa *sampling* jenuh. Alasan peneliti menggunakan teknik *sampling* jenuh karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. *Sampling* jenuh merupakan teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel (Sudaryono, 2018).

Pada Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Data yang dianalisis adalah keterlaksanaan apersepsi *fun story* dan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* dengan melihat peningkatan nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini terdiri dari dua hal yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Kedua hal tersebut diuraikan sebagai berikut:

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 216 Talungeng melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan pemberian apersepsi *fun story* menggunakan Program *SPSSStatistic Version 25*. Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat sebagai berikut:

Data *Pre-test* dan *Posttest* Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 216 Talungeng Kabupaten Bone

Pre-test dilakukan pada hari senin 08 Januari 2024 dengan jumlah subjek penelitian 28 siswa. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan apersepsi *fun story*, adapun data hasil *pre-test* dan *posttest* siswa kelas IV sebagai berikut:

Tabel Deskripsi Skor Nilai Pre-test dan *Posttest*

Statistik Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel (n)	28	28
Rata-rata (<i>Mean</i>)	56,32	72,00
Median	57,50	72,50
Modus	75,00	91,25
Standar Deviasi	3,935	4,611

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan tabel di atas, data *pretest* sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata (*mean*) adalah 56,32. Nilai tengah (*median*) yang terurut dari nilai terendah sampai nilai tertinggi adalah 57,50. Modus (*mode*) atau data yang sering muncul adalah 75,00 yang artinya motivasi belajar siswa tersebut memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh oleh siswa. simpangan baku (standar deviasi) motivasi belajar siswa adalah 3,935 yang artinya motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan bervariasi karena nilai sebenarnya menjauhi 0, data bersifat heterogen.

Pada data *posttest* setelah pemberian perlakuan, memiliki rata-rata (*mean*) 72,00. Nilai tengah (*median*) dari data motivasi belajar adalah 72,50. Modus atau (*mode*) atau data yang sering muncul adalah 91,25 yang artinya nilai tersebut memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh oleh siswa. Adapun simpangan baku (standar deviasi) motivasi belajar siswa adalah 4,611 yang artinya motivasi belajar siswa bervariasi karena nilai sebenarnya menjauhi 0, data bersifat heterogen.

Kategori skor *pretest* motivasi belajar

Penentuan skor motivasi belajar siswa kelas IV SDN 216 Talungeng diperoleh melalui analisis angket untuk mengetahui kategori motivasi belajar pada kategori tinggi, sedang, rendah. Untuk lebih jelasnya, skor motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Distribusi Kategori Skor Data *Pretest* Motivasi Belajar Siswa

Interval	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
$(X \geq M + 1 \text{ SD})$	Tinggi	$X \geq 60$	8	28%
$(M - 1 \text{ SD}) \leq X < (M + \text{SD})$	Sedang	$52 \leq X < 60$	14	50%
$X < M - 1 \text{ SD}$	Rendah	$X < 52$	6	21%
Total			28	100%

Sumber : Hasil olah data Microsoft Excel 2013

Diagram kategorisasi motivasi belajar

Berdasarkan tabel menunjukkan analisis data motivasi belajar siswa kelas IV SDN 216 Talungeng sebelum pemberian apersepsi *fun story* berada pada kategori rendah 21% sebanyak 6 siswa, kategori sedang 50% sebanyak 14 siswa, dan kategori tinggi sebesar 28% sebanyak 8 siswa. Berdasarkan data tersebut, motivasi belajar siswa kelas IV SDN 216 Talungeng sebelum pemberian apersepsi *fun story* memperoleh rata-rata 56,32 berada pada kategori sedang.

Persentase rata-rata aspek motivasi belajar

Angket motivasi belajar diolah sesuai aspek motivasi belajar pada kerangka pikir yang terdiri atas lima indikator yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, adanya hasrat dan keinginan berhasil, dapat mempertahankan pendapat, dan senang mencari dan memecahkan masalah. Setiap aspek motivasi belajar telah diolah menggunakan SPSS 25 yang menunjukkan bahwa indikator tekun menghadapi tugas memperoleh rata-rata 14,68, ulet menghadapi kesulitan memperoleh rata-rata 13,93, adanya hasrat dan keinginan berhasil memperoleh rata-rata 10,07, dapat mempertahankan pendapat memperoleh rata-rata 8,43, senang mencari dan memecahkan masalah memperoleh rata-rata 8,43.

Tabel Persentase rata-rata aspek motivasi belajar siswa kelas IV SDN 216 Talungeng sebelum pemberian apersepsi *fun story*

Indikator	Jumlah soal	Jumlah skor	Jumlah skor Max (28 x Jumlah soal x 4)	Persentase	Kategori
Tekun menghadapi tugas	5	411	560	73%	R
Ulet menghadapi kesulitan	5	390	560	63%	R
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	4	282	448	63%	R
Dapat mempertahankan pendapat	3	236	336	70%	S
Senang mencari dan memecahkan masalah	3	257	336	76%	S

Sumber: Hasil olah data *Microsoft Excel 2013***Kategori skor *posttest* motivasi belajar**

Penentuan skor motivasi belajar siswa kelas IV SDN 216 Talungeng diperoleh melalui analisis angket untuk mengetahui kategori motivasi belajar pada kategori tinggi, sedang, rendah. Untuk lebih jelasnya, skor motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Distribusi Kategori Skor Data *Posttest* Motivasi Belajar Siswa

Interval	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
$(X \geq M + 1 \text{ SD})$	Tinggi	$X \geq 77$	5	18%
$(M - 1 \text{ SD}) \leq X < (M + \text{SD})$	Sedang	$67 \leq X < 77$	21	75%
$X < M - 1 \text{ SD}$	Rendah	$X < 67$	2	7%
Total			28	100%

Sumber: Hasil olah data *Microsoft Excel 2013***Diagram kategorisasi motivasi belajar**

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan analisis data motivasi belajar setelah pemberian apersepsi *fun story* berada pada kategori rendah 7% sebanyak 2 siswa, kategori sedang 75% sebanyak 21 siswa, dan kategori tinggi sebesar 18% sebanyak 5 siswa. Berdasarkan data tersebut, motivasi belajar siswa kelas IV SDN 216 Talungeng setelah pemberian apersepsi *fun story* memperoleh rata-rata 72,00 berada pada kategori sedang.

Persentase rata-rata aspek motivasi belajar

Angket motivasi belajar diolah sesuai dengan indikator pada kerangka pikir yang terdiri dari lima indikator yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, adanya hasrat dan keinginan berhasil, dapat mempertahankan pendapat, dan senang mencari dan memecahkan masalah. Setiap indikator diolah menggunakan SPSS 25 yang menunjukkan hasil bahwa ulet menghadapi kesulitan memperoleh rata-rata 18,36, ulet menghadapi kesulitan memperoleh rata-rata 17,75, adanya hasrat dan keinginan berhasil memperoleh rata-rata 14,21, dapat mempertahankan pendapat memperoleh rata-rata 10,96, dan senang mencari dan memecahkan masalah memperoleh rata-rata 10,89.

Tabel Persentase rata-rata aspek motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 216 Talungeng

Indikator	Jumlah soal	Jumlah skor	Jumlah skor Max (28 x Jumlah soal x 4)	Persentase	Kategori
Tekun menghadapi tugas	5	514	560	91%	S
Ulet menghadapi kesulitan	5	497	560	88%	S
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	4	397	448	88%	T
Dapat mempertahankan pendapat	3	307	336	91%	T
Senang mencari dan memecahkan masalah	3	305	336	91%	S

Sumber: Hasil olah data *Microsoft Excel 2013*

Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila probabilitas pada output *Kolmogorov-Smirnov* tes lebih besar daripada nilai yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Data hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel Hasil Uji Normalitas Data Pre-test dan Post-test

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest	0,025	$0,025 > 0,05 = \text{normal}$
Posttest	0,385	$0,385 > 0,05 = \text{normal}$

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa, data hasil *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada data diperoleh nilai probabilitas lebih besar daripada 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data dalam penelitian homogen atau tidak. Pengolahan uji homogenitas menggunakan program uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Uji Levene*. Data dikatakan homogen apabila nilai probabilitas pada *Output Levene Statistic* lebih besar daripada nilai yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Berikut ini adalah hasil uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan:

Tabel Hasil Uji Homogenitas Pre-test dan Post-test

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest dan Posttest	0,363	$0,363 > 0,05 = \text{Homogen}$

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah persepsi *fun story* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample T-test* dengan program IBM SPSS Statistic Version 25. Berikut ini adalah hasil *Paired Sample T-test* nilai *pre-test* dan *post-test* yang

telah dilakukan:

Tabel 8 Data <i>Paired Sample T-test</i> Nilai Pre-test dan Post-test		
Data	Sig. (2-tailed)	Ket
Pretest dan Posttest	0.000	0.000 < 0,05

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Dari hasil uji *Paired Sample t-Test* didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.000 lebih kecil dari tingkat alfa 5% (0,05) sehingga terdapat perbedaan rata-rata data *pretest* sebelum pemberian apersepsi *fun story* dengan data *posttest* setelah pemberian apersepsi *fun story*. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan apersepsi *fun story* terhadap motivasi belajar siswa.

PEMBAHASAN

Gambaran Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 216 Talungeng Sebelum dan Sesudah Pemberian Apersepsi *Fun Story*

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif ditemukan bahwa gambaran motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian apersepsi *fun story* terlihat pada data *pretest* yang dilakukan sebelum pemberian apersepsi *fun story* berada pada kategori cukup dengan perolehan nilai mean sebesar 56,32. Setelah diberikan perlakuan dengan pemberian apersepsi *fun story* berada pada kategori baik, motivasi belajar siswa meningkat dengan perolehan nilai mean sebesar 72,00. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan terdapat peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan data *pretest* dan *posttest* sebesar 15,68% yang merupakan persentase kenaikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui pemberian apersepsi *fun story*.

Pada pembahasan ini akan dikaji pengaruh pemberian apersepsi *fun story* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SDN 216 Talungeng dengan jumlah sampel yang diteliti sebanyak 28 siswa. Sampel tersebut diambil dari satu kelas yaitu kelas IV. Dengan pemberian angket sebelum diberikan perlakuan dan pemberian angket setelah diberikan perlakuan yaitu pemberian apersepsi *fun story*. Pengaruh perlakuan terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan.

Pada sisi lain, peneliti menemukan aspek motivasi belajar yang tertinggi sebelum pemberian apersepsi *fun story* terdapat pada indikator senang mencari dan memecahkan masalah dengan persentase sebesar 76%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menemukan sesuatu yang tidak diketahui sebelumnya, maka perasaan senang, gembira, bangga akan muncul sehingga siswa pun termotivasi ingin melakukannya dilain waktu. Adapun aspek motivasi belajar yang terendah ada pada indikator ulet menghadapi kesulitan dan adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dengan persentase 63%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa kurang semangat dan mudah putus asa dan memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin.

Hasil *posttest* menemukan aspek motivasi belajar yang tertinggi terdapat pada indikator adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dengan persentase 88% dengan kategori tinggi, indikator dapat mempertahankan pendapat dengan persentase 91% dengan kategori tinggi.

Sesuai dengan hasil perhitungan data rata-rata (mean) diperoleh sesudah diberikan perlakuan memperoleh nilai lebih besar dibandingkan sebelum diberikan perlakuan, maka pemberian apersepsi *fun story* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan pemberian apersepsi *fun story* dalam belajar merupakan salah satu faktor penting yang berperan dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nugroho (2017) bahwa apersepsi *fun story* merupakan bagian pembuka pembelajaran di awal dengan bercerita yang menyenangkan. Kegiatan guru pada awal pembelajaran yaitu membuka dengan tujuan menciptakan suasana 'siap mental' dan 'menimbulkan perhatian' siswa agar terarah pada hal-hal yang akan dipelajari. Adapun tujuan siswa dalam belajar untuk menginginkan hasil belajar yang memuaskan. Untuk meraih hasil belajar yang memuaskan seorang siswa membutuhkan motivasi dalam belajar sebagai pendorong agar bisa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa yaitu dengan cara memberikan apersepsi *fun story*.

Pemberian apersepsi *fun story* kepada siswa tentunya bukan tanpa maksud, apersepsi diberikan pada seseorang dengan dalih agar seseorang tersebut mau belajar dengan baik, lebih giat, lebih rajin dan lebih bertanggung jawab dengan tugas yang diemban. Dalam suatu proses belajar mengajar, apersepsi diberikan sebagai salah satu bentuk motivator bagi siswa untuk meraih hasil sebaik mungkin. Sebagaimana yang dikatakan oleh Marno dan Idris (2014) bahwa tujuan pemberian apersepsi *fun story* dapat meningkatkan perhatian siswa dalam belajar, membangkitkan, memelihara dan meningkatkan motivasi belajar siswa, mengarahkan pengembangan berpikir siswa kearah berpikir divergen, mengatur dan mengembangkan diri siswa sendiri dalam proses belajar, serta mengendalikan serta memodifikasi tingkah laku siswa yang kurang positif dan mendorong munculnya tingkah laku yang produktif (Yusipa, 2019).

Berdasarkan data motivasi belajar siswa setelah pemberian apersepsi *fun story* lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa sebelum pemberian apersepsi *fun story*. Pemberian apersepsi *fun story* memiliki pengaruh signifikan yang baik terhadap motivasi belajar siswa.

Dari hasil analisis data di atas, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan apersepsi *fun story* kepada siswa dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Pemberian apersepsi *fun story* sangatlah penting dalam proses belajar mengajar, karena apersepsi dapat menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal ini juga dibuktikan dengan pemberian apersepsi *fun story* kepada siswa kelas IV, mereka terlihat senang dan tertarik mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru hendaknya mampu membaca situasi khususnya dalam proses pembelajaran di kelas agar dapat menarik perhatian dan motivasi siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa apersepsi *fun story* dapat menarik perhatian dan motivasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat proses pembelajaran dengan memberikan apersepsi *fun story* menjadikan siswa lebih tertarik dan memiliki motivasi yang tinggi dalam setiap proses pembelajaran serta menjadikan siswa lebih fokus dalam menyimak pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa apersepsi *fun story* memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adanya motivasi belajar pada siswa menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan apersepsi *fun story* dan tanpa menggunakan apersepsi *fun story* yang artinya pemberian apersepsi *fun story* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 216 Talungeng. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan pencapaian peningkatan motivasi belajar siswa pada data *pretest* dan *posttest*.

Pengaruh Apersepsi Fun Story terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 216 Talungeng

Dapat dilihat dari hasil analisis data yaitu analisis deskriptif dan inferensial. Secara deskriptif motivasi belajar siswa sebelum dan setelah pemberian apersepsi *fun story* mengalami peningkatan sebesar 15,68%. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pretest*.

Pemberian apersepsi *fun story* memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak terkesan tegang bagi siswa serta tidak membosankan sehingga membuat siswa tertarik dan mengurangi kejenuhan dari siswa. Hal ini dapat membangkitkan semangat bagi siswa. Jika situasi tersebut berlangsung secara terus menerus maka akan membuat pembelajaran lebih efektif. Sesuai dengan pendapat Uno (2014) bahwa motivasi sangat penting dalam efektivitas peningkatan pembelajaran maka di sinilah letak pentingnya pemberian apersepsi. Motivasi sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar. Proses belajar mengajar di sekolah tidak akan efektif jika tidak ada kesiapan pada siswa untuk belajar. Kesiapan belajar diantaranya adanya motivasi belajar pada siswa, sehingga segala pelajaran yang diberikan dapat diterima dengan baik.

Uji hipotesis melalui uji-t dengan menggunakan uji *Paired Sample t-Test* pada data *pretest* dan *posttest* diperoleh t_{hitung} sebesar 14,962. Kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf 5%. Guru sebagai fasilitator harus memiliki kemampuan dalam memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dengan memberikan apersepsi *fun story*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Motivasi belajar siswa kelas IV SDN 216 Talungeng sebelum menggunakan apersepsi *fun story* berada pada kategori sedang, setelah menggunakan apersepsi *fun story* berada pada kategori sedang.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan pemberian apersepsi *fun story* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 216 Talungeng Kabupaten Bone. Hal ini berdasarkan pada hasil nilai *pretest* siswa lebih meningkat setelah pemberian apersepsi *fun story* yang terlihat dari hasil *posttest* siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran-saran sebagai berikut.

1. Siswa mendapatkan cara belajar yang baru sehingga siswa lebih tertarik dalam memahami materi melalui usahanya sendiri dengan harapan dapat mendorong motivasi belajar siswa.
2. Guru hendaknya lebih kreatif dalam mengajar dan menggunakan model yang inovatif sehingga siswa tidak mudah bosan dalam kegiatan belajar. Apersepsi *fun story* merupakan salah satu pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.
3. Peneliti dapat mengaplikasikan metode apersepsi *fun story* di Sekolah Dasar. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan metode lain dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, dengan setulus hati saya mengucapkan beribu terima kasih kepada kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Supardi dan Ibunda Hanasia, sosok yang luar biasa yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan segala pengorbanan yang tidak pernah putus setiap harinya kepada penulis. Secara khusus, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Drs. H. Abd. Kadir A, M.Kes selaku ketua ujian, Bapak Abd. Hafid, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Drs. H. Sudirman, M.Pd., Ph.D. selaku pembimbing II yang dengan sabar, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan saran yang berharga kepada penulis selama penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Ibu Dr. Hj. Rukaya, M.Pd dan Ibu Sitti Rahmi, S.Pd., M.Pd selaku tim penguji yang telah memberikan masukan berupa saran-saran perbaikan. Semoga Allah memberi balasan yang terbaik, aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Chatib, M. 2013. *Gurunya Manusia*. Bandung. Penerbit Kaifa
- Majid, Abdul. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Marno & Idris. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Citra Media.
- Nugroho, W. T. 2017. Pengaruh Apersepsi Fun Story terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. Magelang : Universitas Muhammadiyah Magelang. *Skripsi*.
- Palomita, N. 2022. Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Vihara Tri Maha Dharma Kabupaten Tangerang. *Education and Learning Jurnal*, 3(1), 27.
- Peraturan Pemerintah RI. 2021. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan*.

- Putri, D. 2019. Pengaruh Apersepsi dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 16 Kota Bengkulu. Bengkulu. IAIN Bengkulu. *Skripsi*.
- Sudaryono. 2018. *Metodologi Penelitian*. Depok. Rajawali Press.
- _____. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Uno, H. B. 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis dan Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Yupidus. 2023. Pengaruh apersepsi *fun story* terhadap motivasi belajar siswa. *Education and Learning Journal*, 2(1), 27–30.
- Yusipa, F. 2019. Hubungan Pemberian Reward dengan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri 93 Kaur. *Skripsi*: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.