



Pengaruh Apersepsi *Fun Story* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Peluang

Bung Lasario Pratama¹, Ahmad Yani T.², Dian Ahmad Budi Satria³, Asep Nursangaji⁴, Revi Lestari Pasaribu⁵

Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

bunglasarioprata@gmail.com^{1,*}, ahmad.yani.t@fkip.untan.ac.id²,

dian.ahmad.budhysatrya@fkip.untan.ac.id³, asep.nursangaji@fkip.untan.ac.id⁴,

revi.pasaribu@fkip.untan.ac.id⁵

^{*})Corresponding author

Kata Kunci:

Apersepsi *Fun story*; Hasil Belajar Siswa; Materi Peluang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh apersepsi *fun story* terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi-Experimental Design* yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 46 siswa. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga didapatkan 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan 22 siswa sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes menggunakan instrumen penelitian berupa soal tes dan dianalisis menggunakan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari apersepsi *fun story* terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen (88,18) secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol (49,74). Uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ($Sig.=0,000000000011024$). Perhitungan *Cohen's d* menghasilkan nilai 3,13 menunjukkan efek sangat besar dari apersepsi *fun story* terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulannya, apersepsi *fun story* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang. Rekomendasi dari penelitian ini adalah mempertimbangkan penggunaan apersepsi *fun story* sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

The Effect of Fun Story Apperception on Students Learning Outcomes in Probability Subject

Keywords:

Fun story Apperception; Students Learning Outcomes; Probability Subject

ABSTRACT

This research aimed to investigate the influence of *fun story* apperception on students' learning outcomes in probability. The research method used was a quantitative approach with a *Quasi-Experimental Design* is *Nonequivalent Control Group Design*. The population in this study was 46 students. The research sample was taken using a *purposive sampling*

technique so that 24 students were obtained as the experimental class and 22 students as the control class. Data were collected through tests using research instruments in the form of test questions and analyzed using SPSS 25. The results of the study showed a significant influence of fun story apperception on students' learning outcomes. The average post-test score of the experimental group (44.09) was significantly higher than the control group (24.87). The t-test showed a significant difference between the two groups (Sig. = 0.000000000011024). Calculation of Cohen's d yielded a value of 3.13 indicating a very large effect of fun story apperception on students' learning outcomes. In conclusion, fun story apperception had a significant influence on students' learning outcomes in probability. The recommendation from this research is to consider the use of fun story apperception as an effective learning strategy to improve students' learning outcomes.

PENDAHULUAN

Hasil survei dari *Programme for International Student Assessment* (OECD, 2019) dan *Trends in International Mathematics and Science Study* (IEA, 2020) menunjukkan bahwa Indonesia masih memiliki kelemahan pada bidang matematika jika dibandingkan dengan negara lain yang mengikuti survei. Lemahnya siswa Indonesia dalam matematika juga didukung temuan lapangan yaitu hasil wawancara peneliti dengan guru matematika di SMPN 7 Sui Ambawang yang melaporkan bahwa hasil belajar siswa termasuk rendah dalam pembelajaran matematika termasuk materi peluang. Hasil belajar matematika di Indonesia yang termasuk rendah ini tidak terlepas dari tantangan dunia pendidikan Indonesia, satu di antaranya adalah tantangan pada proses pembelajaran (Rosser, 2018). Proses pembelajaran matematika yang efektif adalah pembelajaran yang membutuhkan pemahaman tentang sesuatu yang diketahui siswa dan yang dibutuhkan siswa untuk belajar matematika (NCTM, 2000). Berdasarkan teori, apersepsi dapat mempersiapkan siswa untuk menghubungkan apa yang siswa ketahui sebelumnya dengan apa yang akan dipelajari siswa berikutnya (Chatib, 2011). Satu dari beberapa cara memperoleh Apersepsi itu adalah dengan menggunakan apersepsi *fun story*. Beberapa penelitian sebelumnya seperti penelitian oleh Sunita dan Nardus (2018) dan oleh Nugroho (2017) keduanya menunjukkan bahwa apersepsi menunjukkan dampak positif terhadap siswa. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari apersepsi *fun story* terhadap hasil belajar siswa.

Teori apersepsi pembelajaran atau dikenal Teori Herbartisme dari J.F. Herbart dalam Chatib (2011) adalah pendekatan yang menekankan pentingnya mempertimbangkan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya siswa. Apersepsi adalah proses mental dimana pengalaman baru dihubungkan dengan pengetahuan yang sudah ada. Dalam pembelajaran, apersepsi membantu siswa memahami dan menafsirkan informasi baru. Guru perlu memperhatikan pengetahuan awal siswa, mengaitkannya dengan materi baru, mengatur urutan pembelajaran yang logis, memperhatikan motivasi siswa, dan memberikan pengulangan yang tepat untuk memperkuat apersepsi. Apersepsi menjadi jalan satu-satunya untuk mengembalikan kondisi seperti semula. Siswa berhasil dalam belajar jika prosesnya tepat. Jika prosesnya tepat siswa akan nyaman dalam belajar. *Fun story* merupakan satu diantara berbagai jenis apersepsi yang ada (Chatib, 2011). Apersepsi *fun story* dilakukan dengan bercerita kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai. Kegiatan bercerita harus menggunakan cerita yang *Fun* menciptakan suasana yang senang dan menggembirakan. *Fun* sendiri bermakna menarik, menghibur atau menyenangkan (Pangestu & Setyadi, 2020). Cerita yang guru bawakan harus menarik dan mengambil perhatian anak dan tidak terlepas dari tujuan pendidikan. Beberapa sumber yang bisa digunakan sebagai apersepsi *fun story* adalah cerita lucu, gambar lucu bahkan teka-teki yang bisa diperoleh dari pengalaman

pribadi, pengalaman orang lain, buku-buku dan internet. Berdasarkan beberapa referensi yang ada menunjukkan bahwa cerita yang menyenangkan (*fun story*) memiliki peran penting dalam pembelajaran dan pengembangan anak-anak. Cerita yang menyenangkan dapat merangsang imajinasi, memperkaya kosakata, mempengaruhi emosi, dan meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa adalah ukuran dari penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Somayana, 2020). Hasil belajar siswa dapat diukur melalui pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur membantu dalam mengevaluasi apakah siswa telah mencapai pemahaman yang diinginkan. Untuk mengukur hasil belajar siswa, instrumen evaluasi seperti tes, tugas proyek, dan observasi dapat digunakan. Menggunakan instrumen evaluasi yang valid dan reliabel sangat penting agar dapat memberikan gambaran yang akurat tentang penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran (Anggraini dkk., 2020). Dalam kesimpulannya, hasil belajar siswa merupakan ukuran dari penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Faktor-faktor seperti tujuan pembelajaran, faktor-faktor pengajaran, dan interaksi guru-siswa berperan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Evaluasi yang valid dan reliabel diperlukan untuk mengukur hasil belajar siswa, sementara pendekatan pembelajaran yang efektif dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Peluang adalah ukuran kemungkinan terjadinya suatu kejadian. Peluang dapat diartikan sebagai angka yang menggambarkan sejauh mana suatu kejadian mungkin terjadi (Rosadi, 2018). Dalam konteks matematika, peluang berkaitan dengan perhitungan kemungkinan kejadian dalam suatu ruang sampel. Peluang teoritik, juga dikenal sebagai peluang matematis, adalah peluang yang dihitung berdasarkan pengetahuan teoritis mengenai suatu peristiwa. Peluang teoritik dapat diperoleh dengan membagi jumlah kejadian yang diinginkan dengan jumlah total kemungkinan dalam ruang sampel (Walpole dkk., 2018). Ini mengasumsikan bahwa setiap kejadian dalam ruang sampel memiliki kemungkinan yang sama untuk terjadi. Peluang empirik, juga dikenal sebagai peluang eksperimental, didasarkan pada hasil pengamatan atau percobaan yang telah dilakukan (Triola, 2019). Peluang empirik diperoleh dengan menghitung rasio antara jumlah kejadian yang diinginkan dengan jumlah percobaan atau pengamatan yang dilakukan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *Quasi-Experimental Design*, khususnya desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 7 Sungai Ambawang yang berjumlah 46 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*, dengan kelas VIIIA sebagai kelas kontrol dan kelas VIIIB sebagai kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui teknik komunikasi tidak langsung berupa *pre-test* dan *post-test* menggunakan lembar tes yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-T (*Independent Sample T-test*) setelah memenuhi uji pra-syarat seperti uji normalitas dan uji homogenitas. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan memiliki tingkat kebenaran tertinggi. Selanjutnya hipotesis adalah suatu proposisi yang akan diuji sebagai jawaban sementara atas pertanyaan penelitian (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2018). Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan di atas untuk menjawab rumusan masalah yang ada, maka dapat disusun rumusan hipotesis penelitian yaitu H_0 yang berbunyi “Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara siswa yang menerima apersepsi *fun story* dengan siswa yang tidak menerima apersepsi *fun story* pada materi peluang” dan H_1 yang berbunyi “Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara siswa yang menerima apersepsi *fun story* dengan siswa yang tidak menerima apersepsi *fun story* pada materi peluang”. Hipotesis dalam penelitian ini akan di uji dengan pengujian statistik untuk menentukan kebenaran hipotesis yang akan diterima sebagai jawaban penelitian. Analisis ini membantu peneliti dalam membandingkan hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok

eksperimen secara statistik. Selain itu, ukuran efek (*effect size*) dengan menggunakan rumus *Cohen's d* juga dihitung untuk melihat besarnya pengaruh atau efek dari perlakuan yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada peserta didik baik dari kelas VIII SMPN 7 Sui Ambawang yaitu kelas VIIIA (kelas kontrol) yang berjumlah 24 siswa dan kelas VIIIB (kelas eksperimen) yang berjumlah 22 siswa. Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba pada instrumen berupa soal tes yang akan digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test*. Uji coba dilakukan di kelas VIIIA SMPN 8 Kota Pontianak dengan jumlah siswa 24 orang. Uji coba yang peneliti lakukan adalah untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari 5 soal yang telah dibuat oleh peneliti. Uji coba dilakukan dengan tingkat signifikansi 5% dengan melibatkan peserta sebanyak 24 orang. Dari tingkat signifikansi dan jumlah siswa 24 orang maka nilai r_{tabel} yang digunakan adalah 0,404. Hasil yang diperoleh oleh peneliti adalah kelima soal tersebut dinyatakan valid dan reliabel. sebagai instrumen karena r_{hitung} yang didapatkan lebih dari r_{tabel} . Nilai r_{hitung} validitas setiap butir soal dilihat dari Tabel 1.

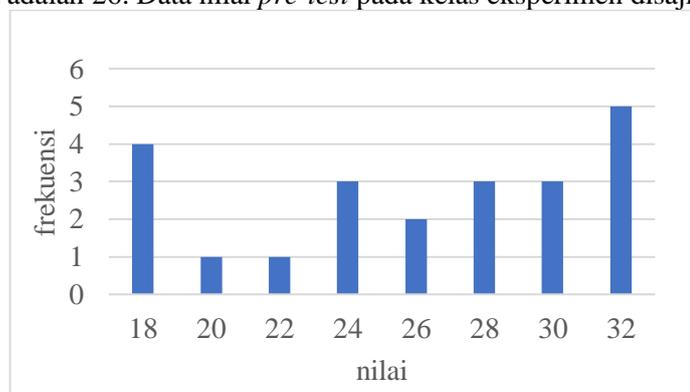
Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No. Soal	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,4200	0,404	valid
2	0,4174	0,404	valid
3	0,8647	0,404	valid
4	0,8885	0,404	valid
5	0,8794	0,404	valid

Karena setiap nilai r_{hitung} lebih dari r_{tabel} , maka kelima soal valid untuk dijadikan instrumen. Nilai r_{hitung} reliabilitas soal yang diperoleh adalah 0,757. Berdasarkan nilai r_{hitung} yang didapat dari *Cronbach's Alpha* yang lebih dari r_{tabel} yaitu 0,404, maka instrumen bisa dikatakan reliabel dengan kriteria tinggi berdasarkan tabel kriteria *Cronbach*. Dari kedua uji yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan tes siap untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

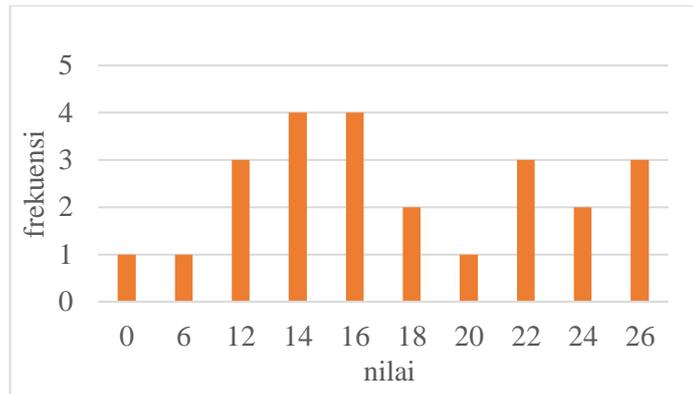
Hasil

Pre-test pada kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 29 Mei 2023 di SMPN 7 Sui Ambawang. Nilai maksimal yang diperoleh oleh peserta didik adalah 32 dan nilai minimal yang diperoleh adalah 18 dengan nilai rata-rata adalah 26. Data nilai *pre-test* pada kelas eksperimen disajikan dalam Gambar 1.



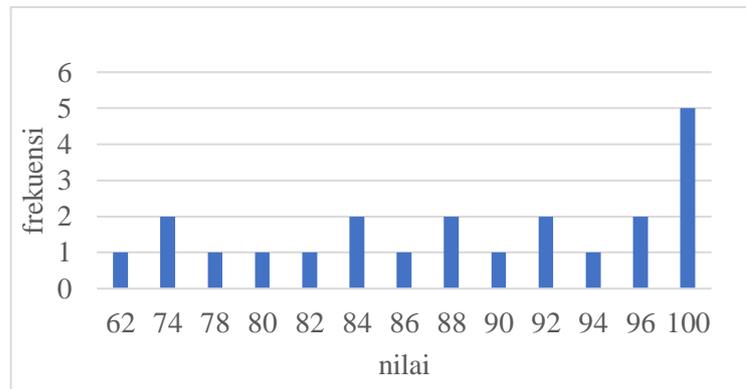
Gambar 1. Diagram Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen

Pre-test pada kelas kontrol dilakukan pada tanggal 30 Mei 2023 di SMPN 7 Sui Ambawang. Nilai maksimal yang diperoleh oleh peserta didik adalah 26 dan nilai minimal yang diperoleh adalah 0 dengan nilai rata-rata adalah 17,08. Data nilai *pre-test* pada kelas kontrol disajikan dalam Gambar 2.



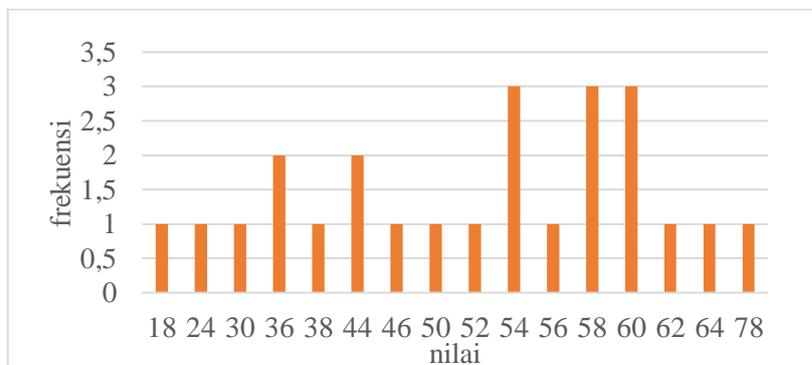
Gambar 2. Diagram Hasil Pre-test Kelas Kontrol

Post-test pada kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 30 Mei 2023 di SMPN 7 Sui Ambawang. Nilai maksimal yang diperoleh oleh peserta didik adalah 100 dan nilai minimal yang diperoleh adalah 62 dengan nilai rata-rata adalah 88,18. Data nilai *post-test* pada kelas eksperimen disajikan dalam Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Hasil Post-test Kelas Eksperimen

Post-test pada kelas kontrol dilakukan pada tanggal 31 Mei 2023 di SMPN 7 Sui Ambawang. Nilai maksimal yang diperoleh oleh peserta didik adalah 78 dan nilai minimal yang diperoleh adalah 18 dengan nilai rata-rata adalah 49,74. Data nilai *post-test* pada kelas kontrol disajikan dalam Gambar 4.



Gambar 4. Diagram Hasil Post-test Kelas Kontrol

Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah keadaan awal dari kedua kelas berdistribusi secara normal. Adapun perhitungan dalam uji ini dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Dengan nilai $\alpha = 5\%$ atau 0,05, Jika $\text{sig.} > \alpha$, maka H_0 diterima. Jika $\text{sig.} < \alpha$, maka H_0 gagal diterima.

Hasil perhitungan normalitas keadaan awal dari hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas control dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Sig.	α	Keterangan
Eksperimen (VIII B)	0,2	0,05	Normal
Kontrol (VIII A)	0,2	0,05	Normal

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa *sig.* dari kedua kelas lebih dari nilai α . Oleh karena itu, H_0 dapat diterima sehingga kesimpulannya adalah kondisi awal kedua kelas berdistribusi normal.

Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah keadaan awal dari kedua kelas memiliki varians yang sama (berasal dari populasi yang homogen). Adapun perhitungan dalam uji ini dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Dengan nilai $\alpha = 5\%$ atau 0,05. Jika $sig. > \alpha$, maka H_0 diterima. Jika $sig. < \alpha$, maka H_0 gagal diterima. Berdasarkan hasil perhitungan homogenitas keadaan awal dari hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $sig. = 0,518$. Dari hasil tersebut bisa diperhatikan bahwa signifikansinya lebih dari nilai α , oleh karena itu kita dapat menerima H_0 sehingga kesimpulannya adalah kondisi awal kedua kelas memiliki varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas dari kondisi awal kedua kelas, dapat disimpulkan kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, untuk melakukan membuktikan hipotesis, dapat dilakukan uji statistik parametrik yaitu uji *Independent Sample t-test*.

Hasil Uji Statistik

Berdasarkan uji prayarat yang telah dilakukan maka untuk uji statistik yang akan digunakan dalam membuktikan hipotesis adalah uji-t (*Independent sample t-test*). Perhitungan dalam uji ini dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Dengan nilai $\alpha = 5\%$ atau 0,05, Jika $Sig.(2-tailed) > \alpha$, maka H_0 diterima sedangkan jika $Sig.(2-tailed) < \alpha$, maka H_0 gagal diterima. Hasil perhitungan Uji-t di SPSS untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai $Sig.(2-tailed) = 0,0000000000011024$ ($1,1024 \times 10^{-13}$). Nilai signifikansi yang telah diperoleh dari hasil perhitungan SPSS lebih rendah dari nilai α ($Sig.(2-tailed) < \alpha$), oleh karena itu kita gagal menerima H_0 dan akan menerima H_1 yang berarti adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara siswa yang menerima apersepsi *fun story* dengan siswa yang tidak memperoleh apersepsi *fun story*. Untuk menghitung pengaruh, digunakan uji *Cohen's d*. Berdasarkan perhitungan dari rumus tersebut diperoleh nilai $d = 3,13$. Nilai d tersebut masuk kedalam kriteria efek sangat besar.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh apersepsi *fun story* terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa apersepsi *fun story* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada materi peluang yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam nilai *post-test* mereka.

Penggunaan apersepsi *fun story* dalam pembelajaran matematika memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan apersepsi *fun story* sebagai satu diantara berbagai jenis apersepsi yang ada. Apersepsi *fun story* merupakan apersepsi yang menggunakan cerita, gambar atau teka-teki menarik dan menyenangkan untuk memperkenalkan konsep-konsep matematika kepada siswa (Chatib, 2011). Dalam konteks materi peluang, peneliti menggunakan gambar menarik yang ada hubungannya dengan materi peluang yang bawakan dengan santai dan bercanda. Cerita ini dirancang untuk membuat siswa memasuki zona alpha sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

Hasil pengolahan data pada penelitian ini yaitu uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara peserta didik yang menerima apersepsi *fun story* dengan peserta didik yang tidak menerima apersepsi *fun story* sebelum pembelajaran. Hasil ini didapatkan dari perhitungan uji-t di SPSS memperoleh nilai $Sig.(2-tailed) < \alpha$ yang menunjukkan penolakan H_0 dan penerimaan H_1 yang menyatakan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara siswa yang menerima apersepsi *fun story* dengan siswa yang tidak menerima apersepsi *fun story* pada materi peluang. Oleh karena itu, kesimpulan statistik yang dapat diambil dari perhitungan tersebut bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara siswa yang memperoleh apersepsi *fun story* dengan siswa yang tidak memperoleh apersepsi *fun story* dalam pembelajaran.

Pada Uji-t, hasil yang diperoleh tidak memberikan informasi langsung tentang besarnya pengaruh suatu perlakuan atau perbedaan antara kelompok, maka untuk mengukur besarnya pengaruh dari pemberian apersepsi *fun story*, peneliti melanjutkan perhitungan dengan menggunakan rumus *Cohen's d*. Berdasarkan dari hasil perhitungan rumus *Cohen's d* diperoleh nilai $d = 3,13$. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria nilai d maka nilai d yang diperoleh masuk dalam kriteria efek sangat besar. Jadi kesimpulan perhitungan rumus *Cohen's d* didapatkan bahwa apersepsi *fun story* memiliki efek atau pengaruh yang sangat kuat terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang.

Hasil belajar siswa diartikan sebagai tingkat pencapaian atau prestasi yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran (Nugraha, Sudiatmi, & Suswandari, 2020). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibutuhkan pembelajaran yang menarik guna meningkatkan motivasi belajar siswa (Febrita & Ulfah, 2019). Menurut Teori Hebartisme atau yang dikenal dengan Teori Apersepsi, pembelajaran yang menarik dapat diperoleh dari apersepsi, satu diantara apersepsi tersebut adalah apersepsi *fun story* (Chatib, 2011).

Dari penjelasan pengertian, teori, dan hasil penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa apersepsi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Temuan pada penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa apersepsi *fun story*, khususnya apersepsi *fun story* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan apersepsi *fun story* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa (Nugroho, 2017). Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa dalam pelajaran matematika berarti juga meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan (Rahman, 2021). Temuan ini memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan juga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam proses mengajar di kelas.

Dalam konteks pembelajaran, penelitian ini memberikan kontribusi penting untuk memperkaya pemahaman tentang penggunaan apersepsi *fun story* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peluang. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya guru sebagai fasilitator pembelajaran untuk memperhatikan faktor motivasi dan penggunaan strategi pembelajaran yang menarik, seperti apersepsi *fun story*, guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari memiliki beberapa keterbatasan seperti sampel penelitian terbatas pada populasi siswa di satu sekolah, sehingga generalisasi temuan mungkin terbatas. penggunaan instrumen tes sebagai satu-satunya alat pengumpulan data dapat membatasi pemahaman mendalam tentang proses belajar siswa dan keterbatasan kemampuan yang dimiliki peneliti untuk melaksanakan penelitian ini sehingga mengharuskan peneliti untuk selalu melakukan bimbingan agar dapat membantu mengoptimalkan hasil penelitian.

KESIMPULAN

Dalam kesimpulannya, penelitian ini memberikan bukti yang mendukung penggunaan apersepsi *fun story* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peluang. Apersepsi *fun story* dapat membantu siswa membangun hubungan yang lebih baik antara pengetahuan baru dan pengetahuan sebelumnya. Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa pendidik dapat mengadopsi strategi ini dalam konteks

pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Peneliti selanjutnya disarankan dapat melakukan penelitian pada siswa dengan menggunakan variasi apersepsi dan materi pembelajaran lainnya, melibatkan populasi siswa yang lebih luas, menggunakan metode pengumpulan data tambahan seperti observasi atau wawancara untuk memperkaya pemahaman tentang pengaruh apersepsi *fun story* dan menjelajahi pengaruh jangka panjang dari apersepsi *fun story* terhadap hasil belajar siswa dan pemahaman yang lebih mendalam tentang mekanisme yang terlibat dalam proses apersepsi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian berjudul “Pengaruh Apersepsi Fun story Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peluang”. Terwujudnya penelitian ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik dari segi tenaga maupun pikiran, mulai dari perencanaan hingga penyusunan menjadi sebuah penelitian yang baik. Oleh karena itu, secara khusus penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada, Community Development & Outreaching Universitas Tanjungpura dan semua pihak yang terlibat dalam beasiswa Bidikmisi yang telah membantu saya dalam pendanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., Kurniawan, F., Susilawati, S., & Hasna, A. (2020). Validitas dan Realibilitas Instrumen Teori Pilihan Karir Holland di Indonesia. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 2(2), 68–73.
- Chatib, M. (2011). *Gurunya Manusia : Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. (Baswedan Anies & I. Subrata, Eds.) (3rd ed.). Bandung: Kaifa. Retrieved November 24, 2022, from <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=241822>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2018). *How to Design and Evaluate Research in Education*. McGraw-Hill Education.
- International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA). (2020). *TIMSS 2019 International Results in Mathematics and Science*. Retrieved from <https://timssandpirls.bc.edu/timss2019/international-results/>
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Principles and Standards for School Mathematics. National Council of Teachers of Mathematics. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=BkoqAQAAMAAJ>
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.
- Nugroho, W. T. (2017). Pengaruh Apersepsi Fun Story Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Universitas Muhammadiyah Magelang*, 23(4), 1–10. Retrieved from https://www.proquest.com/scholarly-journals/discerns-special-education-teachers-about-access/docview/2477168620/se-2?accountid=17260&url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:journal&genre=article&sid=ProQ:ProQ%3Aed
- OECD. (2019). *Indonesia PISA 2018: Key Result*. OECD. Retrieved from https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_IDN.pdf
- Pangestu, Y. S., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Pytha Fun untuk Teorema Pythagoras SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 113–125.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, (November), 289–302.
- Rosadi, D. (2018). Konsep Peluang Dalam Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika KIKI*, 1(1), 9–17.
- Rosser, A. (2018). Beyond Access: Making Indonesia’s Education Work. *The Endodontic report*, 6(2),

- 8–14. Retrieved from <https://think-asia.org/handle/11540/8034>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361.
- Sunita, N. W., & Nardus, E. O. (2018). Pengaruh Penerapan Strategi Apersepsi Scene Setting Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Dengan Mengontrol Motivasi Berprestasi. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 7(1), 29. Retrieved from <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/emasains/article/view/80>
- Triola, M. F. (2019). *Elementary Statistics*. Pearson.
- Walpole, R. E., Myers, R. H., Myers, S. L., & Ye, K. (2018). *Probability & Statistics for Engineers & Scientists*. Pearson.