

PENERAPAN METODE *FUN LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Anim^{1*}, Syahrani Sirait², Julham Dalimunthe³, Tari Antika⁴, Putri Andini⁵
^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Asahan
animfaqot30031991@gmail.com^{1*},syahraniisirait88@gmail.com²

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Metode Fun Learning yang dipadukan dengan media flash card mempengaruhi motivasi belajar matematika siswa. Metode penelitian yang digunakan penelitian ini adalah metode eksperimen semu (quasi eksperimen). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket, studi dokumentasi, dan studi kepustakaan.. uji prasayaratnya dengan uji normalitas dan homogenitas kemudian uji hipotesisnya menggunakan uji t. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas 2 SD N 010246Banjar. Pengambilan sampel random sampling digunakan untuk mengumpulkan sampel yaitu kelas II-A dan II-B. hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara motivasi belajar siswa dengan metode Fun Learning yang didukung dengan media flash card. Denagn Nilai uji t sebesar 5,598 dan menunjukkan signifikansi pada kolom asumsi equal variances sebesar 0,000.

Kata Kunci: *Fun Learning*, motivasi belajar, Flash Card.

ABSTRACT

The aim of this research is to find out how the Fun Learning Method combined with flash card media influences students' mathematics learning motivation. The research method used in this research is a quasi-experimental method. Data collection techniques use questionnaire techniques, documentation studies, and literature studies. Test the prerequisites using normality and homogeneity tests, then test the hypothesis using the t test. The population of this study were all 2nd grade students at SD N 010246 Banjar. Random sampling was used to collect samples, namely class II-A and II-B. The research results show that there is a relationship between student learning motivation and the Fun Learning method which is supported by flash card media. With a t test value of 5.598 and showing significance in the equal variances assumption column of 0.000.

Keywords: *Fun Learning*, learning motivation, Flash Card

I. PENDAHULUAN

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan dan pengalaman belajar siswa (Prabowo et al., 2023; Rahman, 2022). Motivasi berperan penting dalam membantu siswa menetapkan dan mencapai tujuan pendidikan mereka (Harahap et al., 2021). Siswa yang termotivasi memiliki pandangan jelas tentang arah masa depan mereka. Selain itu, Motivasi belajar memberikan dorongan intrinsik yang membuat siswa memiliki keinginan dan antusiasme untuk belajar. Siswa yang termotivasi lebih cenderung aktif mencari pengetahuan dan cenderung untuk lebih

kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah. Mereka cenderung mencari solusi baru dan berpikir kritis.

Namun faktanya siswa masih sangat rendah motivasi belajarnya khususnya pada pembelajaran matematika, banyak hal yang menyebabkan siswa tidak termotivasi selama pembelajaran matematika dilaksanakan dikelas (Sabrina et al., 2017), diantaranya ; terlalu banyak paparan terhadap teknologi, khususnya media sosial, dapat menjadi distraksi dan berdampak negatif pada fokus dan motivasi belajar, Metode pengajaran yang monoton dan kurang variasi dapat membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat untuk belajar, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Seringkali siswa merasa kurang termotivasi ketika materi yang diajarkan dianggap tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari atau tujuan karir mereka. Hal yang sama pula terajadi di sekolah SD N 010246 Banjar salah satu seloka yang menjadi subjek penelitian masih terdapat siswa yang cenderung tidak semangat dan tidak termotivasi selama mengikuti pembelajaran matematika. Mengingat tingkat Sekolah Dasar merupakan tingkatan dasar dimana siswa mulai masuk tahapan berpikir dan akan menjadi kebiasaan yang buruk jika motivasi rendah diabaikan, dan akan terbawa sampai kejenajg berikutnya.

Memahami fenomena ini penting untuk merancang strategi pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan memotivasi, seperti penerapan metode fun learning berbantuan media flash card yang dapat mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Metode fun learning adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan penggunaan elemen-elemen yang menyenangkan dan menarik untuk meningkatkan partisipasi siswa, memotivasi mereka (Legowo, 2022), dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Tujuan utama dari fun learning (Mufidah & Sa'diyah, 2020; Sari & Cahyono, 2020; Syahid, 2019) adalah membuat pembelajaran lebih menyenangkan, kreatif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. beberapa karakteristik dan strategi utama dari metode fun learning:

1. **Aktivitas Kreatif dan Menyenangkan:**
Melibatkan siswa dalam aktivitas yang kreatif dan menyenangkan, seperti permainan, peran, eksperimen, dan proyek-proyek yang menarik.
2. **Pemanfaatan Media dan Teknologi:**
Mengintegrasikan media dan teknologi yang menarik, seperti presentasi multimedia, aplikasi pembelajaran interaktif, dan sumber daya daring yang relevan.
3. **Kegiatan Kelompok dan Kolaboratif:**
Mendorong kerja sama dan kolaborasi antara siswa melalui kegiatan kelompok, diskusi, atau proyek bersama.
4. **Pertandingan dan Lomba:**
Mengadakan pertandingan, lomba, atau kuis yang menggairahkan untuk memotivasi siswa dan menciptakan semangat persaingan positif.
5. **Penggunaan Permainan Pendidikan:**
Memanfaatkan permainan pendidikan atau simulasi yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep pelajaran dengan cara yang menyenangkan.
6. **Inovasi dalam Metode Pengajaran:**
Menggunakan pendekatan pengajaran yang inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran langsung, atau flipped classroom untuk menciptakan variasi dan menarik minat siswa.

7. Penyesuaian dengan Gaya Pembelajaran:

Mengenali dan menyesuaikan metode pembelajaran dengan gaya pembelajaran siswa, seperti visual, auditori, atau kinestetik.

8. Peningkatan Interaksi Guru-Siswa:

Mendorong interaksi positif antara guru dan siswa, menciptakan lingkungan kelas yang inklusif dan mendukung.

Dari karakteristik metode Fun learning maka sangat sesuai jika menggunakan media flashcard dimana media flash card sendiri salah satu alat bantu pembelajaran yang efektif dalam konteks metode fun learning (Febrianto et al., 2020). Flash card adalah kartu kecil yang biasanya terbuat dari karton atau bahan lain, dan pada setiap kartu terdapat informasi atau gambar yang relevan dengan materi pembelajaran. Penggunaan media flash card dapat memberikan berbagai manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga sangat di mungkin menggunakan metode fun learning berbantuan media flash card dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah One shot case studi. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding (kelas kontrol) (Buhungo, 2021). Desain ini dapat digambarkan seperti berikut ini: Skema One shot case studi design ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 1. Skema One shot case studi design

Treatment	Post Test
X	O

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD N No 010246 Bajar Kec Air Joman Kab Asahan. Sampel yang di ambil adalah 2 kelas yaitu kelas II a 16 siswa dan kelas Iib 9 siswa.

B. Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket/kuesioner

Angket/kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang penerpana metode Fun Learning berbantuan media pembelajaran terhadap motivasi belajar. instrumen angket motivasi belajar mahasiswa. Instrumen angket ini terdiri atas 30 item pernyataan. Menggunakan skala likert dengan 5 pilihan jawaban kriteria penskoran yaitu selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah dengan skor berturut-turut 5,4,3,2, dan 1 untuk pernyataan positif. Kemudian untuk pernyataan negatif yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5

2. Observasi

Jenis observasi yang digunakan ialah observasi berperan serta (participant observation) yaitu peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peristiwa maupun kejadian yang dianggap penting oleh peneliti pada saat penelitian. Adanya instrumen ini menjadi pilihan peneliti untuk dapat mengukur tingkat aktivitas siswa terhadap fasilitas

sekolah dan media pembelajaran. Selanjutnya lembar observasi terdiri atas beberapa indikator yang menunjukkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran

3. Teknik Analisis Data

Analisis Data statistik deskriptif Sugiyono (2014), "Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi"

Uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homoenistas, dan ujihpotesis meggunakan uji t. Dari semua teknik pengolahan data di atas, untuk memudahkan pengolahan data penulis menggunakan aplikasi komputer yaitu program perangkat lunak Statistical Product and Services Solutions (SPSS) 25.0 for windows

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Motivasi belajar Sebelum di beri pembelajaran

Hasil pengolahan data yang diperoleh dari responden yang jumlahnya 25 peserta didik menunjukkan bahwa variasi skor antara 91 hingga 121, dengan rata-rata sebesar 105,24 dan simpangan baku sebesar 8,68. Meskipun skor terendah sudah mencapai angka yang tinggi (91), masih ada ruang untuk perbaikan dan peningkatan. Untuk memperoleh gambaran mengenai penafsiran rata-rata hitung variabel motivasi belajar sebelum di beri pebelajaran, dilakukan pengklasifikasian data sebagai berikut:

Min+ SD	Interval	Frekuensi	Keterangan
124,6	124,64 > ~	0	Sangat baik
115,1	115,06 – 124,63	0	Baik
107,5	107,47-115,05	1	Cukup baik
98,69	98,69-107,46	10	Rendah
	< 98,69	14	Sangat Rendah
Total		25	

Dari tabel hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik seblum di beri pebelajaran termasuk kategori rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 105,24 dan berada pada interval 98,69 – 107,46. Ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada sebelum di beri pebelajaran memiliki nilai 98 sampai 107,46 serta sebagian besar pada kelas ini mempunyai penilaian yang rendah yaitu sebanyak 14 peserta didik (56%).

B. Motivasi Belajar Setelah di beri pebelajaran.

Berikut adalah analisis singkat dari hasil pengolahan data yang diberikan: Nilai terendah yaitu 80 dan tertinggi: 143 dengan Rentang Nilai: 143 - 80 = 63 Rata-rata (mean): 123,4 dan Simpangan Baku (standard deviation): 13,399 dan Varians: 187,667.

Yang berarti Rentang skor yang cukup besar menunjukkan variasi yang signifikan dalam prestasi peserta didik dan juga Rata-rata yang relatif tinggi (123,4) menunjukkan bahwa secara keseluruhan, peserta didik berada di atas nilai Tengah. Simpangan baku yang tinggi (13,399) dan varian yang besar (187,667) mengindikasikan bahwa skor peserta didik cukup tersebar, menunjukkan tingkat variabilitas yang signifikan di antara mereka.

Untuk memperoleh gambaran penafsiran rata-rata hitung variabel motivasi belajar setelah di beri pembelajaran, maka dilakukan pengklasifikasian data dengan hasil sebagai berikut:

Tabel Interpretasi Data Motivasi Belajar Setelah di beri pembelajaran

Min+ SD	Interval	Frekuensi	Keterangan
135,8	135,80> ~	3	Sangat baik
122,1	122,10– 135,79	0	Baik
108,4	108,40-122,09	14	Cukup
93,8	93,80-108,39	5	Rendah
	< 93,79	3	Sangat Rendah
Total		25	

Hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik setelah diberi pembelajaran termasuk dalam kategori baik, dengan nilai rata-rata sebesar 123,4 dan berada pada interval 122,10 – 135,79. Hal ini berarti motivasi belajar setelah diberi pembelajaran peserta didik mempunyai kategori baik karena nilainya berada pada interval baik, serta sebagian besar motivasi belajar setelah diberi pembelajaran mempunyai penilaian cukup yaitu berjumlah 14 orang (56%).

Uji Normalitas Metode Fun Learning berbantuan Flash Card terhadap motivasi belajar peserta didik didapat harga signifikansi (SIG) sebesar 0,325 yang lebih besar dari harga probabilitas α (0,05) maka dapat dikatakan data berasal dari populasi berdistribusi normal.

C. Uji Homogenitas

Dengan Metode Fun Learning berbantuan Flash Card terhadap motivasi belajar pengujiannya dibantu dengan software SPSS pada tabel *One Way Anova* dengan statistik dilihat pada *test of homogeneity of variance* dengan uji statistik *levane statistic* diperoleh sebesar 0,118 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,733 maka dinyatakan homogen atau dengan kata lain memiliki varian yang sama.

Hasil uji t tes pengaruh Metode Fun Learning berbantuan Flash Card terhadap motivasi belajar diperoleh nilai uji t sebesar 5,598 didapat signifikansi dalam kolom *equal variances assumed* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka hipotesis nol ditolak. Berarti dapat disimpulkan bahwa ada Penerapan Metode Fun Learning berbantuan Flash Card terhadap motivasi belajar peserta didik. Bahkan dilihat dari nilai mean pada kelas sebelum diberi pembelajaran memiliki nilai rata-rata sebesar 105,24, sedangkan setelah di beri pembelajaran memiliki rata rata sebesar 123,4. Jadi penggunaan Metode Fun Learning berbantuan Flash Card dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memberi pengaruh yang positif.

D. Pembahasan

Pengaruh Metode Fun Learning berbantuan Flash Card terhadap motivasi belajar memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka hipotesis nol ditolak. Berdasarkan hasil yang di peroleh, hasil uji t menunjukkan nilai sebesar 5,598 dengan signifikansi yang sangat rendah (0,000) dalam kolom "equal variances assumed." Hasil ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan Metode Fun Learning berbantuan Flash Card terhadap motivasi belajar peserta.

Peningkatan rata-rata motivasi belajar dari 105,24 sebelum pembelajaran menjadi 123,4 setelah pembelajaran menunjukkan dampak positif dari Metode Fun Learning berbantuan Flash Card. Selain itu, peningkatan signifikan pada indikator motivasi

intrinsik juga menarik perhatian, dengan nilai 36 setelah diberi pebelajaran dan 28,72 sebelum di beri pembelajaran ,menunjukkan bahwa metode pembelajaran Fun Learning berbantuan Flash Card ini dapat merangsang motivasi intrinsik peserta didik

Sesuai dengan penelitian (Nurma, 2021) hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa dampak positif dari penggunaan metode Fun Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran SKIP (Sistem Komputer dan Informatika Pendidikan) memiliki implikasi yang signifikan dalam konteks pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang telah penulis lakukan sejalan dengan teori dan juga hasil penelitian orang lain, bahwa penggunaan metode fun learning dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

IV. KESIMPULAN

A. Simpulan

Kesimpulan yang didapat adalah motivasi belajar peserta didik Sebelum Pembelajaran termasuk dalam kategori rendah dan dan setelah diajarkan melalui metode Fun Learning berbantuan flash card termasuk dalam kategori baik, hasil pembahasan diperoleh bahwa ada pengaruh metode Fun Learning berbantuan flash card terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas 2 SD N Banjar Kabupaten Asahan. Hasil uji t tes nilai uji sebesar 5,598 didapat signifikansi dalam kolom *equal variances assumed* sebesar 0,000.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, berikut beberapa saran yang penulis Ajukan bagi peneliti lain disarankan untuk meneliti variabel lain diluar model penelitian ini Disarankan juga melakukan penelitian yang sama pada tingkat pendidikan yang berbeda dengan menambahkan variabel lain seperti minat, pengetahuan awal, dan lain-lain

DAFTAR PUSTAKA

- Buhungo, T. J. (2021). Pengaruh Google Classroom Berbasis Web Dengan Implementasi Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 11(2), 40–46.
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media flashcard di sekolah dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(29), 92–98.
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis artikel metode motivasi dan fungsi motivasi belajar siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203.
- Legowo, Y. A. S. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30.
- 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*. UIN Raden Intan Lampung.
- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola

Basket. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658.

Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

Sabrina, R., Fauzi, F., & Yamin, M. Y. M. (2017). Faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika di Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4).

Sari, T. T., & Cahyono, A. H. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Android "Fun Math" Sebagai Alternatif Belajar Matematika di Tengah Pandemi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1283–1298.

Syahid, A. A. (2019). Gembira bersekolah: memaknai fun learning di sekolah dasar. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1(1), 6.