



Penerapan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan dan Hasil Belajar Pada Peserta Didik di SD Negeri Nenas

Ani Ferlina Seko¹, Hendrik A. E. Lao², Clemens Kolo³, Timoteus Ajito⁴

^{1,2,3,4}Pasca Sarjana Program Magister Pendidikan Agama Kristen
Institut Agama Kristen Negeri Kupang

Email: aniseko250@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan metode *fun learning* dan teknik ingatan terhadap hasil belajar peserta didik di SD Negeri Nenas. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Nenas yang terdiri dari 18 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tes awal (*pretest*) yaitu tes sebelum pemberian perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*) terhadap kelas eksperimen setelah di diberi perlakuan yaitu penerapan metode *fun learning* dan teknik ingatan untuk melihat perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data statistik inferensial dan dilakukan uji-t menggunakan *software SPSS 20 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti dalam menggunakan metode *fun learning* dan teknik ingatan berdasarkan hasil uji-t yang dilakukan diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah 0,00 yang artinya lebih kecil dari α 0,05. Sedangkan dari skor persentase hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) diperoleh 3 peserta didik dalam kategori baik dengan persentase 17% kemudian mengalami peningkatan setelah metode *fun learning* diterapkan hal ini dapat dilihat pada skor persentase setelah perlakuan (*posttest*) diperoleh 14 peserta didik dalam kategori baik dengan persentase 78%. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *fun learning* dalam teknik ingatan (*mnemonic device*) dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik di kelas IV SD Negeri Nenas.

Kata Kunci : Metode *Fun Learning*, Teknik Ingatan, Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to determine the effect of the application of *fun learning* and memory techniques on student learning outcomes at SD Negeri Nenas. This research is an experimental research using a *one group pretest-posttest research design*. The population and sample in this study were all fourth grade students of SD Negeri Nenas which consisted of 18 people. The data collection techniques carried out in this study included an initial test (*pretest*), namely a test before giving treatment, and a final test (*posttest*) on the experimental class after being given treatment, namely the application of *fun learning* and memory techniques to see a comparison of learning outcomes before and after the treatment was given. The data analysis technique used was inferential statistical data analysis and a t-test was performed using *SPSS 20 for windows software*. The results showed that there was a significant effect on student learning outcomes in learning Christian Religious Education and Budi Pekerti in using the *fun learning* and memory techniques based on the results of the t-test carried out, the sig value was obtained. (2-tailed) is 0.00 which means it is smaller than 0.05. Meanwhile, from the percentage score of student learning outcomes before treatment (*pretest*) obtained 3 students in the good category with a percentage of 17% then increased after the *fun learning* was applied this can be seen in the percentage score after treatment (*posttest*) obtained 14 students in the category good with a percentage of 78%. From the results

of the analysis, it can be concluded that the application of the *fun learning* in memory techniques (*mnemonic devices*) can improve learning outcomes for students in grade IV SD Negeri Nenas.

Keywords: *Fun Learning Method, Memory Techniques, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dikategorikan sebagai suatu kebutuhan yang harus dimiliki oleh setiap individu, dimana pendidikan seringkali mengalami perbaikan dan perubahan seturut dengan adanya perkembangan yang terjadi disegala aspek kehidupan manusia. Dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan anak-anak bangsa, maka diperlukan suatu upaya dalam peningkatan terhadap mutu pendidikan tersebut, sebagai bagian terpenting dalam pembangunan berkelanjutan yang meliputi berbagai aspek. Diperlukan juga suatu pengembangan terhadap sistem pendidikan berskala lokal maupun nasional, agar dapat disesuaikan dengan tingkat kebutuhan serta perkembangan yang sedang terjadi saat ini.

Menurut Slameto (2003:54), adanya kesulitan atau ketidaktertarikan seorang peserta didik terhadap suatu pelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor internal, seperti keadaan jasmani, psikologis maupun kelelahan yang dialami peserta didik. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Dimana faktor-faktor tersebut mampu mempengaruhi situasi peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran.

Salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan dalam membantu setiap peserta didik sehingga lebih aktif dan dilaksanakan dengan cara yang bertahap sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh setiap peserta didik ialah dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning*. Kata "*fun*" berarti menyenangkan, dan "*learning*", yang berarti pembelajaran. Sehingga dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang bersifat menyenangkan. Setiap manusia mempunyai naluri untuk memperoleh kepuasan, kesukaan dan kesenangan dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran (Maulani, 2008:41).

Metode *fun learning* adalah suatu pembelajaran yang dapat dilakukan dengan cara menyenangkan dan mengasyikkan. Metode ini terpusat pada keadaan psikologi setiap peserta didik serta suasana lingkungan tempat dilaksanakannya proses pembelajaran. *Fun learning* dalam kamus bahasa Inggris, diartikan sebagai *Fun* yaitu "kesenangan" atau "kegembiraan" dan *learning* diartikan sebagai "pembelajaran" jadi *fun learning* adalah pengetahuan yang ditetapkan dengan cara belajar menyenangkan dan mengasyikkan, Usman (2013:10).

Menurut Darmansyah, (2011:45), metode pembelajaran *fun learning* merupakan suatu metode yang seringkali digunakan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif serta dapat memudahkan jalannya suatu proses belajar mengajar sehingga berdampak pada peningkatan prestasi peserta didik.

Proses pembelajaran yang menyenangkan atau *fun learning* dapat dilaksanakan melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pada proses pembelajaran. Menurut Nasution (2012: 82), suasana menyenangkan adalah ketika peserta didik merasakan kesenangan dan memiliki rasa aman ketika berada di dalam kelas sebagai pribadi yang dihormati dan dihargai. Sedangkan Aqib (2009: 23), menyatakan bahwa pembelajaran menyenangkan merupakan suatu pembelajaran yang mampu menciptakan kondisi yang aman, nyaman, dan tenang sehingga terhindar dari perasaan takut dalam mengaktualisasikan kemampuan yang dimiliki oleh setiap peserta didik.

Menurut Meity (2015: 67), dalam menciptakan kondisi belajar yang lebih menyenangkan, maka harus melibatkan peserta didik disetiap proses pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, diperlukan juga upaya dalam membangun komunikasi yang baik terhadap peserta didik, agar guru mampu mengetahui setiap kebutuhan peserta didik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode *fun learning* merupakan cara belajar yang mengasyikkan dan menyenangkan dalam menciptakan suasana proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015: 2) metode penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Sedangkan Subana dan Sudrajat (2005: 39) menyatakan bahwa, penelitian eksperimen merupakan penelitian yang melihat dan meneliti adanya akibat setelah subjek dikenai perlakuan pada variabel bebasnya. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan sebab akibat. Oleh karena desain dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas, maka peneliti menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design* (pretes-postes kelompok tunggal), seperti yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian

Pre-tes	Treatment	Post-tes
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

X : Penerapan metode *fun learning* dalam teknik ingatan

O₁ : Sebelum diberikan Perlakuan (*pre-test*)

O₂ : Sesudah diberikan perlakuan (*post-test*)

Menurut Sugiyono (2016: 74) dengan desain *one group pretest-posttest design* yaitu hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum eksperimen yang disebut *pretest* (O₁) dan setelah eksperimen yang disebut *posttest* (O₂).

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Nenas. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan "*totaling sampling*" (sampel jenuh). Sampel jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sehingga, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Nenas sebanyak 18 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tes awal (*pretest*) yaitu tes sebelum pemberian perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*) terhadap kelas eksperimen setelah di diberi perlakuan yaitu penerapan metode *fun learning* dan teknik ingatan untuk melihat perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data statistik inferensial dan dilakukan uji-t menggunakan *software SPSS 20 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di kelas IV. Dapat disimpulkan bahwa metode *fun learning* cukup memberi pengaruh yang positif terhadap aktivitas belajar peserta didik, hal ini dapat dilihat dari apresiasi peserta didik pada saat mengikuti kegiatan proses belajar mengajar. Peserta didik merasa nyaman, berinteraksi sesama teman dan mampu berbicara atau menyampaikan pendapat.

Tabel 2 Hasil Analisis

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences		T	Df	Sig. (2-tailed)
				95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest – Post-test	24.66667	10.59967	2.49837	29.93776	19.39558	9.873	17	.000

Berdasarkan dari tabel output hasil uji t di atas, diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah 0,00 yang artinya lebih kecil dari α 0,05 maka dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

Untuk mencari nilai t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05) dan $df = N - 1 = 17$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,739$. Setelah di peroleh hasil dari $t_{\text{hitung}} = 9,873$ dan $t_{\text{tabel}} = 1,739$ maka dapat diketahui bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, ($9,873 > 1,739$). Dengan demikian sesuai dengan hipotesis pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini berarti penerapan metode *fun learning* dan teknik ingatan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Nenas.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa 18 peserta didik pada kelas IV SD Negeri Nenas mempunyai nilai rata-rata *pre-test* sebesar 43,22, dengan kategori kurang. Sedangkan nilai rata-rata pada *post-test* sebesar 67,88 dengan kategori cukup. Artinya bahwa terdapat peningkatan setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan. Oleh karena itu, sesuai dengan hipotesis pada penelitian ini, bahwa setelah dilakukan uji-t dengan diperoleh hasil dari $t_{\text{hitung}} = 9,873$ dan $t_{\text{tabel}} = 1,739$ maka dapat diketahui bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, ($9,873 > 1,739$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jika demikian maka penerapan metode *fun learning* dan teknik ingatan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Nenas.

DAFTAR PUSTAKA

- Maulani. Nurfadillah Fujia. 2008. *Penerapan Belajar Ceria dalam Pembelajaran Menulis Puisi (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas IV SD Laboratorium UPI Kampus Ciburu Bandung tahunAjaran 2007/2008)*. Skripsi Sarjana Pendidikan pada FPBS UPI. Bandung: tidak diterbitkan.
- Meity H. Idris. 2015. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan*. Jakarta Timur: Luxima.
- Nasution. S. 2012. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Usman Nurdin. 2013. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, Jakarta: Rineka cipta.
- Zaenal Aqib. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Yrama Widya.