



Pengaruh Media *Fun Learning Card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 21 Surabaya

Sabda Bagus Baswara

Program Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya,
Indonesia

Alamat: Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuh Pakis, Kota Surabaya,
Jawa Timur.

Korespondensi email: sabdabagus87@gmail.com

Abstract. Education plays an important role in shaping learners' competencies, including cognitive, affective and psychomotor aspects to face the challenges of the times. In Indonesia, education should look at holistic aspects that include character development, life skills and social abilities as mandated in Law No. 20/2003. However, challenges in classroom management and learning boredom often become obstacles. For this reason, innovative approaches are needed, such as the use of interactive learning media. This study aims to examine the effect of using *Fun Learning Card* media on the learning outcomes of grade XI students at SMA Negeri 21 Surabaya. This media is expected to significantly increase student participation and understanding, overcome boredom, and create more meaningful learning. By using descriptive statistical analysis techniques, standard deviation, and learning outcome categories, the following results were found before using the learning media in cycle 1 with an average score of 49.6. The score was obtained from the lowest score of 35 and the highest score of 70, then also obtained a standard deviation score (P) of 10.2. In cycle 2 using *Fun Learning Card* media, the highest score was 97 while the lowest score was 76 with an average score of 85.4 and a standard deviation of 6.3.

Keywords: Learning Media, Learning Innovation, Active

Abstrak. Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk kompetensi peserta didik, mencakup afektif, kognitif, dan psikomotor guna menghadapi tantangan zaman. Di Indonesia, pendidikan harus memandang aspek holistik yang mencakup pengembangan karakter, keterampilan hidup, dan kemampuan sosial diamanatkan pada UU SISDIKNAS No. 20/2003. Akan tetapi, tantangan dalam pengelolaan kelas dan kejenuhan belajar seringkali menjadi hambatan. Untuk itu, diperlukan pendekatan inovatif, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif. Penulisan artikel ini bertujuan mengkaji efektivitas penggunaan *Fun Learning Card* pada hasil pembelajaran peserta didik kelas XI di SMA Negeri 21 Surabaya. Media ini diharapkan mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa secara signifikan, mengatasi kejenuhan, dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan menggunakan teknik analisis statistik dalam bentuk deskriptif, standar deviasi, dan hasil belajar peserta didik ditemukan hasil sebagai berikut sebelum menggunakan media pembelajaran di siklus 1 dengan nilai rata-rata 49,6. Skor tersebut diperoleh dari sebaran skor terendah yakni 35 dan skor tertinggi yakni 70, selanjutnya juga diperoleh skor standar deviasi (P) sebesar 10,2. Pada siklus 2 menggunakan media *Fun Learning Card*, menunjukkan skor tertinggi 97 sedangkan skor terendah di angka 76 dengan menunjukkan nilai rata-rata 85,4 dan standar deviasi 6,3.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Inovasi Pembelajaran, Aktif

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pembentukan kompetensi peserta didik. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik untuk menghadapi tantangan zaman. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Tilaar (2004), Pendidikan bukan hanya proses transfer ilmu, tetapi juga sarana untuk menumbuhkan karakter serta keterampilan yang dibutuhkan di masa mendatang. Sebab itu, pendidikan di Indonesia seharusnya lebih berorientasi pada peningkatan secara menyeluruh kemampuan peserta didik. Artinya, pendidikan tidak

berfokus pada sisi akademik semata, akan tetapi juga pada karakter, keterampilan, dan sosial. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk tumbuh menjadi pribadi yang tidak hanya mampu secara intelektual, tetapi juga bijaksana, berintegritas, dan mampu beradaptasi dengan berbagai tantangan kehidupan.

Di Indonesia, pendidikan memiliki peranan penting yang dirancang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Melalui pendidikan, setiap siswa diharapkan dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Tujuan akhirnya adalah membentuk individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan luas, terampil, kreatif, mandiri, serta mampu berperan sebagai anggota masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab.

Namun, dalam prakteknya berbagai tantangan seringkali muncul. Efektivitas pembelajaran sering terhalan oleh banyak faktor, baik dari guru maupun peserta didik. Nugrahini Margunani (2015) menyatakan bahwa Pendidikan dikatakan efektif apabila kondisi kelas menunjukkan adanya suasana aktif, kondusif dan tentunya terdapat interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Keterampilan guru dalam mengelola proses pembelajaran memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga harus mampu menerapkannya dan memberikan demonstrasi pada peserta didik agar mereka mudah dalam memahaminya. Menurut Hamalik (2006), Seorang guru harus mempunyai kecakapan dalam manajemen kelas agar proses belajar menjadi kondusif sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik. Peran guru sebagai fasilitator juga harus dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kolaboratif, serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, kecakapan guru dalam menyampaikan pengetahuan, keterampilan, atau informasi secara langsung kepada peserta didik sangat penting, karena hal tersebut mempengaruhi seberapa baik peserta didik dapat menyerap dan memahami materi yang disampaikan. Pengelolaan kelas yang efektif meliputi pengaturan waktu, distribusi perhatian pada setiap peserta didik, hingga penciptaan iklim kelas yang mendukung kegiatan belajar mengajar agar dapat berlangsung secara optimal dan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Pada prakteknya, proses pengelolaan kelas muncul berbagai tantangan. Syah, Rahayu dkk (2022) menyatakan bahwa, kejenuhan belajar merupakan masalah yang sulit diungkapkan oleh peserta didik, dimana kejenuhan menggambarkan keadaan yang penuh sehingga tidak dapat untuk menerima atau memuat hal baru. Dalam proses pembelajaran, rasa jenuh atau bosan seringkali dialami oleh peserta didik. Hal ini dapat dipengaruhi oleh

beberapa faktor, termasuk strategi dan sumber media pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pendidikan di era modern menuntut penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru di sekolah adalah menemukan media yang tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka secara signifikan. Di SMA Negeri 21 Surabaya, hasil belajar kelas XI-4 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan adanya kecenderungan penurunan prestasi, yang ditandai dengan kurangnya pemahaman konsep dasar serta minimnya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Misalnya, penggunaan media berbasis permainan (gamifikasi) seperti "*Fun Learning Card*" telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna. Namun, kebanyakan penelitian yang ada lebih berfokus pada tingkat pendidikan dasar atau hanya sebatas pengamatan singkat tanpa melibatkan uji tindakan secara menyeluruh di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).

Meskipun banyak penelitian menunjukkan efektivitas media pembelajaran interaktif, masih terdapat sedikit studi yang mengkaji secara spesifik pengaruh media *Fun Learning Card* pada tingkat SMA, terutama di mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI. Kekosongan penelitian ini menjadi sebuah peluang untuk meneliti lebih dalam bagaimana media *Fun Learning Card* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik di tingkat SMA. Selaras dengan pernyataan Dewi (2022), media pembelajaran berfungsi sebagai alat pendukung untuk guru dalam pelaksanaan proses mengajar sekaligus dapat digunakan sebagai magnet pemikat peserta didik supaya tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menemukan solusi inovatif yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 21 Surabaya, yang kemudian dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain dengan kondisi serupa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Fun Learning Card* terhadap pencapaian hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 21 Surabaya. Lebih spesifik, penelitian ini ingin mengukur seberapa signifikan perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media *Fun Learning Card* dengan yang tidak, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung efektivitas media tersebut dalam proses pembelajaran.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian ilmiah yang bertujuan untuk mengatasi masalah pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan dengan tujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki proses dan hasil belajar siswa (Ningrum, 2014: 22). PTK adalah istilah untuk penelitian praktis yang dilakukan di kelas untuk meningkatkan hasil belajar, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menemukan metode pengajaran baru untuk mengatasi masalah guru dan siswa (Tampubolon, 2014: 19). Dengan demikian, PTK dapat disimpulkan sebagai penelitian tindakan yang dilakukan secara khusus di kelas untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa.

Strategi *fun learning* adalah pendekatan pengajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga siswa memiliki perhatian secara penuh terhadap materi pembelajaran (Asmani, 2014). *Fun learning* tidak diartikan sebagai kondisi belajar yang menyenangkan tanpa kendali, melainkan suasana belajar yang dirancang secara terstruktur. Beberapa ciri utama *fun learning* adalah munculnya perasaan simpati dan tertarik sepenuhnya dalam proses pembelajaran. Dalam implementasinya memiliki tujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, sehingga efektivitas pada tujuan pembelajaran tercapai. *Fun learning* adalah metode untuk membangun lingkungan belajar yang ideal, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi dengan cara yang efektif, dan mendukung proses belajar, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil prestasi siswa. (Darmasyah, 2011).

Dalam artikel ini, peneliti akan memanfaatkan kartu sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran di kelas. Kartu-kartu ini dirancang secara khusus untuk mendukung proses pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Melalui penggunaan media ini, peneliti berharap dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Disisi lain, media kartu juga diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik melalui pendekatan yang lebih visual dan praktis. Penggunaan kartu sebagai media pembelajaran akan dievaluasi secara sistematis untuk menilai efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik peserta didik

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini salah satunya adalah Jurnal Pendidikan yang ditulis oleh Jaharudin (2020), dibahas mengenai efek dari Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Labschool STKIP Pulau Arar. Penelitian tersebut mengidentifikasi bahwa pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan, terutama karena siswa sering mengalami kesulitan dalam

menyelesaikan masalah di sekolah, yang berkontribusi pada penurunan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat secara signifikan dari siklus satu ke siklus dua. Nilai rata-rata untuk siklus satu adalah 55,66, dan nilai rata-rata untuk siklus dua adalah 73,53. Selain itu, terjadi perubahan pada standar deviasi, dari 19,26 pada siklus 1 menjadi 3,68 pada siklus 2.

Penelitian kedua yang relevan berasal dari Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2022 dalam penelitian Desi Erawati (2022), dibahas mengenai peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa melalui implementasi model Problem Based Learning (PBL) dalam pelajaran Matematika di kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. Penelitian ini menekankan bahwa pemilihan model pembelajaran oleh guru berdampak besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Sebab itu, penting bagi guru untuk memilih model yang sesuai dengan materi dan tujuan yang ingin dicapai, alih-alih hanya mengikuti kebiasaan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa; pada siklus I, 76% siswa mencapai ketuntasan setelah post-test, sementara itu pada siklus II, persentase siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 92%.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas XI-4 SMA Negeri 21 Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Argumentasi, dari tanggal 22 Juli hingga 5 Agustus 2024. Populasi penelitian terdiri dari 36 siswa. Untuk mengumpulkan data, digunakan pedoman lembar observasi dan tes. Proses penelitian melibatkan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi hasil kegiatan. Data dianalisis dengan menerapkan metode statistik deskriptif, yang mencakup penggunaan standar deviasi serta kategori hasil belajar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian membuktikan bahwa implementasi media Fun Learning Card berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan Tabel 1, sebelum penerapan media Fun Learning Card, rata-rata skor hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI-4 SMA Negeri 21 Surabaya adalah 49,6. Skor tersebut diperoleh dari rentang skor terendah 35 hingga tertinggi 70, dengan deviasi standar (P) sebesar 10,2. Angket ini menunjukkan adanya variasi hasil belajar di antara siswa.

Tabel 1. Statistik Deskriptif untuk Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI-4 SMA Negeri 21 Surabaya pada Siklus 1

Statistik	Nilai Statistik Siklus 1
Jumlah Populasi	36
Skor Terendah	35
Skor Tertinggi	70
Skor Rata-rata (X)	49,6
Standar Deviasi (P)	10,2

Tabel 2. Pengukuran Deskriptif dari Statistik Angket mengenai Prestasi Belajar Siswa Kelas XI-4 di SMA Negeri 21 Surabaya

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi Siklus 1	Persentase (%) Siklus 1
35-44	Sangat Rendah	13	36,1%
45-54	Rendah	11	30,6%
55-64	Sedang	8	22,2%
65-70	Tinggi	4	11,1%

Refleksi Siklus 1

Hasil angket pembelajaran siswa untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks Argumentasi di Siklus 1 menunjukkan rata-rata nilai sebesar 49,6, yang tergolong rendah. Selama menlit di Siklus 1, peneliti menghadapi berbagai tantangan dalam berinteraksi dengan siswa dan mengelola kelas untuk membangun lingkungan belajar yang kondusif serta memastikan bahwa siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan efektif. Di sisi lain, kendala yang dihadapi pada Siklus 1 ini adalah penggunaan metode ceramah dalam proses penyampaian pembelajaran dinilai kurang efektif karena metode ini cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Hal ini dapat menghambat pemahaman yang mendalam dan kurang memberi ruang bagi peserta didik untuk meningkatkan keterampilan bernalar interpretatif dan kreatif. Selain itu, metode ini tidak selalu sesuai dengan karakteristik semua peserta didik, terutama bagi mereka yang lebih suka belajar melalui praktik langsung atau diskusi kelompok, sehingga mengurangi variasi pengalaman belajar yang dapat memotivasi peserta didik.

Selanjutnya, dapat diamati pada Tabel 3 bahwa skor rata-rata hasil belajar peserta didik di mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI-4 SMA Negeri 21 Surabaya sesudah menggunakan media *Fun Learning Card* meningkat sebesar 85,4. Skor tersebut diperoleh dari sebaran skor terendah yakni 76 dan skor tertinggi yakni 97, selanjutnya juga diperoleh skor standar deviasi (P) sebesar 6,3. Data ini menggambarkan variasi hasil belajar di antara siswa dan peningkatan yang terjadi sejak Siklus 1.

Tabel 3. Statistik Deskriptif untuk Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI-4 SMA Negeri 21 Surabaya pada Siklus 2

Statistik	Nilai Statistik Siklus 2
Jumlah Populasi	36
Skor Terendah	76
Skor Tertinggi	97
Skor Rata-rata (X)	85,4
Standar Deviasi (P)	6,3

Refleksi Siklus 2

Menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memastikan bahwa siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan optimal adalah tanggung jawab utama seorang guru. Dari hasil pengamatan pada Siklus 2 diperoleh poin penting sebagai berikut:

- a. Peningkatan hasil belajar terjadi setelah metode ceramah yang dominan di Siklus 1 diganti atau dikombinasikan dengan metode yang lebih interaktif pada Siklus 2, seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mengundang partisipasi peserta didik.
- b. Hasil refleksi yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan bahwa menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini juga didukung dari pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran berfungsi sebagai alat pendukung bagi guru dalam proses pembelajaran, serta dapat menjadi magnet pemikat peserta didik supaya tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Mengenai Pencapaian Belajar Siswa Kelas XI-4 di SMA Negeri 21 Surabaya pada Siklus Pertama dan Kedua

Statistik	Nilai Statistik	
	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Populasi	36	36
Skor Terendah	35	76
Skor Tertinggi	70	97
Skor Rata-rata (X)	49,6	85,4
Standar Deviasi (P)	10,2	6,3

Berkaitan dengan data pada Tabel 4, dapat diketahui bahwa pada siklus pertama, sebelum penggunaan media Fun Learning Card, dengan total 36 siswa, nilai terendah tercatat pada angka 35 dan nilai tertinggi pada angka 70. Rata-rata nilai siswa pada saat itu adalah 49,6 dengan deviasi standar 10,2. Setelah penerapan media Fun Learning Card pada

siklus kedua, nilai tertinggi meningkat menjadi 97 dan nilai terendah menjadi 76, dengan rata-rata nilai mencapai 85,4 dan deviasi standar 6,3.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berkaitan dengan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan berbagai jenis media pembelajaran selama proses pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap seberapa baik siswa memahami materi. Berbagai jenis media pembelajaran juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga membuat belajar lebih mudah bagi mereka.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada Siklus 2 menunjukkan bahwa integrasi media dalam proses pembelajaran tidak hanya membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep yang abstrak, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Ini menunjukkan betapa krusialnya peran guru sebagai fasilitator yang tidak hanya mengajarkan materi, tetapi juga membangun suasana belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Guru yang mampu mengombinasikan berbagai media pembelajaran dengan metode yang tepat dapat memaksimalkan potensi peserta didik dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Sebagai saran, guru sebaiknya terus mengembangkan kemampuan dalam menentukan dan menerapkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, penting bagi guru untuk selalu melakukan evaluasi terhadap metode dan media yang diterapkan dalam proses pembelajaran, agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik yang beragam. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar peserta didik dapat terus meningkat, dan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna serta efektif. Implementasi strategi yang berpusat pada peserta didik dan didukung oleh media yang tepat akan membantu menciptakan suasana kelas yang dinamis dan mendorong partisipasi peserta didik dalam mengeksplorasi pengetahuan.

DAFTAR REFERENSI

- Aqib, Zainal, dkk (2009). Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK. Jurnal. Bandung: Yrama Widya.
- Asmani, J.M. 2014. 7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Jogjakarta: DIVAPress.
- Darmasyah. 2011. Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor. Jakarta: Bumi Aksara

- Dewi, D. T. (2022). *Pengembangan Media Cerita Bergambar Tentang Penjajahan Belanda untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu* 6(1), 581– 590.
- Epon Ningrum. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Praktis dan Contoh*. Yogyakarta: Ombak.
- Nugrahini, R. W., & Margunani. (2015). *The Effect Of Family Environment And Internet Usage On Learning Motivation*. *Dinamika Pendidikan*, 10(2), 65–71.
- Rahayu, F. S., Fikriyah, Dianasari, & Nishfa, R. M. (2022). *Kejenuhan Belajar Daring Pada Mahapeserta didik Prodi Pgsd Di Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 326– 332.
- Tampubolon, Budiman dkk. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas III SDN 16 Pakeng Kecamatan Bengkayang, {pdf}. <http://jurnal.untan.ac.id>.
- Tilaar, H. A. R. (2004). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia: Strategi Reformasi Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).