

Improving Learning Motivation with Fun Learning Methods in the Covid-19 Pandemic

Winarsih

SD Negeri 03 Gambuhan
suwinarsihspdsd@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

The online learning method that was carried out during the pandemic caused an impact on student learning outcomes that were felt at this time as seen by the decrease in learning motivation when participating in learning at school. One of the efforts made to increase motivation to learn again is by using the Fun Learning Method. Fun Learning is one way of learning where teachers can create a warm and fun atmosphere in learning. The activity was carried out at SDN 03 Gambuhan, Pulosari District, Pemalang Regency. This activity leads to success and has an impact by increasing the learning motivation of students.

Keywords: *learning motivation, pandemic, fun learning*

Abstrak

Metode pembelajaran daring yang dilakukan pada saat pandemi menyebabkan dampak terhadap hasil belajar peserta didik yang dirasakan saat ini terlihat dengan menurunnya motivasi belajar pada saat mengikuti pembelajaran di sekolah. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kembali motivasi belajar dengan menggunakan Metode Fun Learning. Fun Learning adalah salah satu cara pembelajaran dimana pengajar dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran. Kegiatan tersebut dilaksanakan di SDN 03 Gambuhan, Kecamatan Pulosari, Kabupaten Pemalang. Kegiatan ini menimbulkan keberhasilan dan memberikan dampak dengan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci: *motivasi belajar, pandemi, fun learning*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Menurut Sujana (2019, p. 29) mengatakan “Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju ke arah peradaban manusiawi yang lebih baik, sebagai contoh dapat dikemukakan, anjuran atau arahan untuk anak duduk lebih baik, tidak berisik agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui badan bersih seperti apa, rapih pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli satu sama lain, itu merupakan sebagian contoh proses pendidikan untuk memanusiaikan manusia.” Adapun pengertian lain yaitu pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang tidak pernah berhenti (*never ending process*), sehingga dapat menghasilkan yang berkesinambungan, yang diperlihatkan pada manusia masa depan, yang berpedoman nilai-nilai budaya dan Pancasila.

Pendidikan dasar memang diselenggarakan untuk memberikan dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan bagi anak didik. Pendidikan dasar yang selanjutnya dikembangkan untuk meningkatkan kualitas anak didik. Di dalam UU. No. 20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 disebutkan tentang tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab. Keberhasilan seseorang tidak terlepas dari motivasi belajar yang ada pada diri seseorang. Menurut Hamzah B, Uno (2017:23) mengemukakan motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Sedangkan menurut Sardiman (2018:75) “motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai”.

Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah cita-cita atau aspirasi siswa, kondisi jasmani dan rohani siswa, kondisi lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis belajar, dan upaya guru membelajarkan siswa (Sudaryono, 2012). Karena motivasi juga menentukan tingkat keberhasilan atau kegagalan seseorang. Sebab belajar tanpa diiringi dengan adanya motivasi sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal. Untuk membangkitkan motivasi sendiri siswa-siswa harus mempunyai suatu tujuan yang jelas untuk dapat tercapai. Sardiman (2012: 85) menyebutkan tiga fungsi motivasi dalam belajar yaitu: (1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu motivasi sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang dikerjakan. (2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai. Sedangkan menurut Kompri (2016), fungsi motivasi sebagai pendorong usaha pencapaian prestasi. Seseorang melakukan usaha karena motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik pula. Dengan kata lain bahwa dengan adanya motivasi, seseorang yang belajar akan menghasilkan prestasi yang baik. Berbicara mengenai hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar, pada dasarnya “motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar, akan menunjukkan hasil yang baik”, beberapa indikator motivasi, menurut (Sardiman, 2012): 1) Menghadapi tugas dengan tekun. 2) Menghadapi kesulitan dengan ulet. 3) Pada orang dewasa, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. 4) Menyukai bekerja secara mandiri.

Dengan penjabaran di atas, motivasi perlu dilakukan terutama oleh pendidik agar peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar untuk meningkatkan motivasi. Agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh pendidik perlu mengupayakan pembelajaran yang menyenangkan, upaya tersebut bisa dilakukan dengan metode

pembelajaran fun learning. Bobbi DePorter menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (Fun learning) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan (Darmasyah, 2011, hal. 45). Ketika anak having fun, ada hormon-hormon yang keluar, yakni dopamine, serotonin, endorphin, inilah yang membuat anak jauh lebih semangat dan atentif.

Langkah – Langkah metode Fun Learning:

1. Siapkan perangkat pembelajaran yang baik.

Menurut Trianto (2012: 96) “perangkat pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran”. Sedangkan menurut Daryanto dan Aris (2014: 1) “perangkat pembelajaran adalah salah satu wujud persiapan yang dilakukan oleh seorang guru sebelum mereka melakukan proses pembelajaran”. Menurut van den Akker (1999) dalam McKenney, Nieveen & van den Akker (2002), perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikatakan berkualitas jika memenuhi tiga kriteria, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Perangkat pembelajaran memiliki peranan penting bagi seorang guru sebelum memulai proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam mengelola proses belajar mengajar dapat berupa: silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

2. Ajarkan metode belajar yang variatif.

Melalui penerapan metode pembelajaran yang bervariasi pendidik tidak hanya menerapkan satu metode saja dalam proses belajar dan pembelajaran, peserta didikpun lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan metode pembelajaran dari guru yang disesuaikan dengan materi yang akan disajikan oleh guru pada saat proses belajar.

3. Menerapkan pembelajaran kontekstual.

Trianto (2018:105) menyatakan bahwa “Pengajaran dan pembelajaran kontekstual atau Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam pembelajaran.

Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) adalah suatu model pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Pembelajaran kontekstual membantu peserta didik menguasai tiga hal, salah satunya adalah pengetahuan. Pengetahuan mencakup apa yang dipikirkannya dalam membentuk konsep, definisi, teori dan fakta. Dalam hal ini pengetahuan yang dimaksud merupakan kemampuan kognitif.

4. Perhatikan kemampuan masing-masing siswa.

Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda, termasuk saat di dalam kelas. masing-masing memiliki cara sendiri dalam belajar, mengekspresikan diri, dan memecahkan masalah. sebagai guru, Anda perlu mengetahui cara menghadapi karakter siswa yang berbeda. Misalnya karakter siswa yang aktif dan senang bermain kurang tepat jika metode belajar yang digunakan adalah ceramah. Dengan memaksakan metode yang tidak sesuai hanya akan membuat siswa menjadi tidak semangat dalam belajar, dan berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Karakteristik anak usia SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan/melakukan sesuatu secara langsung.

5. Melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Umumnya, guru mengajar karena mereka senang mengajar. Salah satu kunci pembelajaran yang efektif adalah guru mampu menyampaikan pengetahuan dengan jelas dan penuh antusiasme. Dalam kemampuan tersebut sekaligus terkandung rahasia untuk menjadi guru yang benar-benar hebat. Menjadi guru yang sukses sangat bergantung pada kemampuan guru menciptakan hubungan yang harmonis dengan siswa. Hubungan tersebut akan meningkatkan kemungkinan bahwa siswa akan memperhatikan dan memahami pesan guru. Jika siswa memperhatikan dengan seksama, mereka akan dengan tekun dan gigih melakukan tugas mereka, meskipun ada banyak tantangan dan hambatan. Mereka akan terlihat senang menyelesaikan tugas mereka dan itu berarti bahwa mereka merasa terlibat dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN 03 Gambuhan kecamatan Pulosari Kabupaten Pemalang tahun ajaran 2020/2021. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 1 SDN 03 Gambuhan yang berjumlah 38 siswa terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif metode studi kasus. Teknik pengumpulan data yakni observasi keaktifan siswa dalam pembelajaran dan hasil wawancara siswa dan orang tua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data penilaian ini ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yang meningkat serta hasil belajar yang diperoleh peserta didik mengalami kenaikan. Dampak dari pandemi covid-19 yang menggunakan pembelajaran daring yang membiasakan anak menjadi pemalas dan merasa nyaman karena meremehkan tugas dari guru mengakibatkan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah sehingga untuk meningkatkan motivasi belajar pendidik berupaya mengatasi masalah tersebut salah satunya menggunakan metode *Fun Learning* pendidik dapat memberikan variasi pembelajaran sehingga tidak monoton yang membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh yang mengakibatkan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah. Pembelajaran *Fun Learning* digunakan dengan tujuan mengajak peserta didik untuk belajar dengan metode yang menyenangkan (Afrila, 2021). Pembelajaran yang menyenangkan dapat memotivasi belajar peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Motivasi belajar itu sangatlah penting untuk menunjang kegiatan belajar seseorang. Karena, dengan adanya motivasi belajar maka belajar tidak akan terasa berat. Dengan motivasi belajar, kita dapat berfikir kreatif, selalu memberikan hasil yang terbaik, dan dapat membantu mengembangkan diri. Motivasi belajar memiliki kedudukan yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Munculnya motivasi belajar tidak semata-mata dari diri peserta didik saja tetapi pendidik juga harus terlibat untuk memberi motivasi. Adanya motivasi belajar akan memberi semangat sehingga peserta didik mengetahui arah belajarnya. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki peserta didik akan mendorong peserta didik belajar lebih giat lagi dan frekuensi belajarnya semakin meningkat, sehingga hasil belajarnya pun meningkat. Agar motivasi belajar dapat meningkat, harus diimbangi dengan metode pembelajaran yang saling mendukung salah satunya yaitu metode *Fun Learning*. Metode *Fun Learning* adalah metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran. Dengan suasana tersebut apapun yang diajarkan mudah diterima dengan senang hati oleh peserta didik. Bahkan peserta didik mudah melakukan perubahan. Selanjutnya guru yang menguasai dan terampil menggunakan berbagai pendekatan dan strategi

pengelolaan kelas dengan mudah dapat menciptakan dan mempertahankan iklim belajar yang baik dan menyenangkan. Iklim yang demikian itu memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi-potensi dirinya secara optimal. Meski begitu, untuk menciptakan suasana Fun Learning, dibutuhkan metode belajar yang tepat. Kedudukan metode sangatlah penting dalam proses interaksi antara guru dengan peserta didik saat belajar, menjadi alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran, dan alat untuk mencapai tujuan. Oleh sebab itu guru harus dapat memilih metode yang sesuai dengan kondisi anak dan disesuaikan pula dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Akker, J. Van den. 1999. *Principles and Method of Development Research*. London. Dlm. van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt.)". *Design approaches and tools in educational and training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Darmansyah. (2011). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor* . Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Daryanto & Arie Dwicahyono. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamzah B. Uno. (2017). *TEORI MOTIVASI DAN PENGUKURANNYA (Analisis di bidang pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Moh. Uzer Usman dan lilis setiawati. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarta.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT.Rajagrafindo Persada.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sujana, I. W. C. (2019). *Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia*. J Adi Widya: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Trianto. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kharisma Putra Grafika.