



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 4 Tahun 2024 Halaman 2516 - 2525

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh *Fun Learning* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Syifa Fauziyah^{1✉}, Enjang Yusup Ali², Ali Ismail³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: fauziahs17@upi.edu¹, enjang@upi.edu², ali_ismail@upi.edu³

Abstrak

Agar siswa memahami materi yang diberikan oleh guru, pemilihan model pembelajaran yang efektif dan media yang tepat sangatlah penting sepanjang proses belajar. Tujuan studi ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana pembelajaran *fun learning* yang dibantu dengan media flash card mempengaruhi pemahaman konsep siswa tentang sistem pencernaan. Metodologi kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, yang dirancang sebagai eksperimen quasi-eksperimental dengan rancangan non-equivalent control group design dengan pola pretest-posttest. Menurut hasil penelitian, kelas eksperimen memiliki skor rerata pretest sebesar 53,60 dan posttest sebesar 81,00, sedangkan kelas kontrol memiliki skor rerata pretest sebesar 51,83 dan posttest sebesar 66,75. Kedua kelas menunjukkan peningkatan pemahaman konsep. Untuk melihat perbedaan efektivitasnya dilakukan uji N-gain dan hasilnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki skor N-gain sebesar 0,6426, sementara kelas kontrol memiliki skor N-gain sebesar 0,2927. Dapat disimpulkan, dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, model pembelajaran *fun learning* yang dibantu oleh media flash card terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi sistem pencernaan.

Kata Kunci: *fun learning*, pemahaman konsep, *flash card*.

Abstract

Agar siswa memahami materi yang diberikan oleh guru, pemilihan model pembelajaran yang efektif dan media yang tepat sangatlah penting sepanjang proses belajar. Tujuan studi ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana pembelajaran *fun learning* yang dibantu dengan media flash card mempengaruhi pemahaman konsep siswa tentang sistem pencernaan. Metodologi kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, yang dirancang sebagai eksperimen quasi-eksperimental dengan rancangan non-equivalent control group design dengan pola pretest-posttest. Menurut hasil penelitian, kelas eksperimen memiliki skor rerata pretest sebesar 53,60 dan posttest sebesar 81,00, sedangkan kelas kontrol memiliki skor rerata pretest sebesar 51,83 dan posttest sebesar 66,75. Kedua kelas menunjukkan peningkatan pemahaman konsep. Untuk melihat perbedaan efektivitasnya dilakukan uji N-gain dan hasilnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki skor N-gain sebesar 0,6426, sementara kelas kontrol memiliki skor N-gain sebesar 0,2927. Dapat disimpulkan, dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, model pembelajaran *fun learning* yang dibantu oleh media flash card terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi sistem pencernaan.

Keywords: *fun learning*, concept understanding, flash cards.

Copyright (c) 2024 Syifa Fauziyah, Enjang Yusup Ali, Ali Ismail

✉ Corresponding author :

Email : fauziahs127@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7928>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 4 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci kemajuan bangsa, membebaskan dari ketidaktahuan dan keterbelakangan, serta meningkatkan potensi sumber daya manusia untuk bersaing dengan bangsa lain. Dalam UU No.20 Th. 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, segala usaha orang dewasa di dalam pergaulan dengan siswa untuk memimpin perkembangan potensi jasmani dan rohaninya kearah kesempurnaannya.” Filosofi humanisme menekankan peran aktif manusia dalam pengembangan diri, dengan fokus pada pembentukan pribadi yang sempurna. Keberhasilan belajar diukur dari pemahaman siswa terhadap diri dan lingkungan (Daga, 2022). Hal ini sesuai dengan tujuan utama pembelajaran IPAS yang memberikan wawasan mendalam tentang fenomena alam dan lingkungan.

Siswa dapat belajar bagaimana mencintai dan merawat lingkungan melalui IPAS dengan mengambil tindakan kecil di kelas yang dapat mereka bawa ke dalam kehidupan sehari-hari mereka sebagai kebiasaan positif. (Tsania & Kurniawati, 2024). Siswa tidak hanya didorong untuk memperoleh pengetahuan, melainkan juga untuk lebih memahami diri dan lingkungan dengan baik. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus menggunakan pendekatan yang tepat; salah satu pendekatan yang efektif adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*).

Ketika pendidikan berpusat pada siswa, siswa mengambil peran aktif dalam mengembangkan keterampilan mereka, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dan menumbuhkan rasa ingin tahu. (Luh Putu Ari Laksmi & Wayan Suniasih, 2021). Mengingat pentingnya pemahaman konsep dalam pembelajaran IPAS, maka pemahaman konsep harus lebih ditingkatkan. Memahami konsep IPAS berarti bukan hanya tentang hafal definisi, tapi juga mampu menjelaskan dan menerapkannya dalam kehidupan (F. D. Lestari et al., 2021).

Melansir pemahaman mengenai teori belajar dan dikaitkan dengan fenomena yang terjadi, terlihat bahwa keterkaitannya dengan teori belajar kognitif yang menekankan pada proses pembelajaran, serta terhubung dengan teori belajar behavioristik yang berfokus pada perubahan tingkah laku melalui pembiasaan dari pengalaman belajar. J.B. (Mimi et al., 2023) telah membuktikan bahwa pembelajaran merupakan hasil dari pembiasaan melalui percobaan atau pengalaman lainnya. Teori ini dapat efektif diterapkan pada berbagai tingkatan pembelajaran. Untuk mencegah monotonnya proses pembelajaran, diperlukan peningkatan atau upgrade dalam proses tersebut. Pembaharuan ini dapat dilakukan dengan mengusung konsep pembelajaran yang menyenangkan, bertujuan untuk mencegah siswa bosan dan memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi. (Nurhikmah et al., 2023) Suasana belajar yang menyenangkan dapat membuka ruang untuk umpan balik langsung dan konstruktif, membantu siswa belajar dari kesalahan dan mengembangkan pemahaman. (Solihin & Muhlis, 2023) Di samping itu, pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa merasa nyaman dan aman, sehingga mereka belajar dengan lebih tenang dan terpusat.

Fokus dari fun learning adalah memotivasi siswa dan menciptakan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap informasi pembelajaran. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman, membawa kepada terciptanya rasa cinta dan keinginan untuk belajar. (Chusna et al., 2023). Namun, pembelajaran yang menyenangkan saja dirasa kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep. Untuk membuat pembelajaran tetap menyenangkan dan agar siswa memahami apa yang dipelajari, guru dapat menggunakan alat bantu pembelajaran yang inventif. Flashcards dalam pembelajaran IPAS tidak hanya membuat belajar menyenangkan, tetapi juga membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Flashcards adalah jenis permainan pendidikan di mana kata-kata dan gambar dimaksudkan untuk meningkatkan kosa kata, memori, dan kemandirian. (Sari & Ni'matussalleha, 2023) Dalam penggunaannya, flash card dapat berfungsi untuk mengajarkan kosa kata baru (Miftahul & Jamaludin ujang, 2022) dalam pembelajaran IPAS, flash card memudahkan dalam mengenalkan nama-nama organ tubuh, zat yang dibutuhkan dalam tubuh, atau istilah-istilah ilmiah. Dengan demikian, fun learning berbantu media flash card dapat dianggap sebagai solusi yang efektif untuk membuat siswa merasa senang dalam proses belajar, sehingga nantinya hasil belajar siswa akan meningkat. Konsep ini sejalan dengan teori Tolstoy yang menekankan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) dalam kegiatan pembelajaran. (Pradana, 2022) Teori ini mengatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu siswa memahami materi, meningkatkan keinginan mereka untuk belajar, dan mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Penelitian mengenai peran fun learning dapat meningkatkan pemahaman konsep yang telah dilakukan diantaranya penelitian (Aidah Nabilah, 2021) dengan judul "Pengaruh Efektivitas Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV di SD Islam Nurul Jihad." Penulis menarik kesimpulan bahwa "perolehan nilai rerata yang berdasarkan data post-test kelompok eksperimen sebesar 71,38 dan pada kelompok kontrol sebesar 35,08." Penelitian menunjukkan bahwa metode *Fun Learning* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Sejalan dengan penelitian (Muttaqin et al., 2021) dengan judul "Pengaruh Model *Fun Learning* Dengan Super Memori Terhadap Hasil Belajar Siswa." Hasil belajar siswa secara signifikan ditingkatkan dengan penerapan model pembelajaran *fun learning* dengan Super Memori. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 49,38 pada pretest menjadi 80,00 pada posttest. Hasil penelitian selanjutnya dari (N. Lestari & Dwi Arisona, 2023) dengan judul "Pengaruh Metode *Fun Learning* Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu." Menurut penelitian, minat belajar dan fun learning memiliki "pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa di kelas VIII IPS Terpadu SMPN 2 Ponorogo, dengan persentase 65,3%".

Studi ini berbeda dengan studi sebelumnya secara signifikan. Penelitian sebelumnya hanya bergantung pada pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan pembelajaran yang menyenangkan dengan media flash card untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Lokasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini juga berbeda dari yang digunakan dalam penelitian sebelumnya, dan perbedaan ini dapat berdampak pada hasil penelitian. Penelitian dengan judul "Pengaruh Fun Learning Berbantuan Media Flash Card Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan" dirancang oleh penulis berdasarkan kesimpulan tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, yang merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini dirancang sebagai Quasi Eksperimen dengan Non-Equivalent Control Group dan pola pretest-posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Kab. Tangerang. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sarakan 2, Kab. Tangerang, Banten. Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 29 April sampai 16 Mei 2024.

Penelitian ini menggunakan alat tes dan non-tes. Soal pretest dan posttest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai alat tes. Instrumen tes yang akan diberikan kepada sampel, sebelumnya dilakukan uji validasi. Validasi instrumen soal dilakukan dengan pemberian instrumen kepada siswa kelas VI SDN Sukamaju. Sedangkan teknik pengumpulan data non tes yang digunakan pada penelitian ini adalah pedoman observasi. Instrumen non tes yang digunakan pada penelitian ini adalah pedoman observasi dan lembar validasi ahli materi yang isinya memuat sejumlah pertanyaan dan/atau pernyataan tertulis kemudian untuk diberikan kepada observer dan ahli materi untuk menilai kelayakan dari instrumen yang digunakan dalam

penelitian. Setelah dilakukan validasi instrumen selanjutnya adalah pengumpulan data, kemudian data dianalisis melalui beberapa tahap yaitu uji normalitas, kemudian uji beda rerata (uji-t), dan uji N-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan instrumen tes (*pretest-posttest*) dan lembar observasi. Sebelum instrumen digunakan saat penelitian, instrumen terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reabilitas. Uji validitas merupakan langkah penting dalam proses pengembangan instrumen pengukuran untuk memastikan kualitas data dan hasil pengukuran yang dapat diandalkan. (Amalia et al., 2023) Validitas soal dihitung menggunakan korelasi dari pearson dengan bantuan software IBM SPSS 25. Dari 20 soal yang dilakukan uji validitas, didapatkan 20 soal yang berkriteria valid. Uji reliabilitas selanjutnya dilakukan usai uji validitas. Hasil dari uji reliabilitas, didapatkan hasil reliabilitasnya sebesar 0,891 lebih besar dari standar koefisien 0,70. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal dengan 20 butir soal termasuk kedalam kategori reliabel.

Pada kelas eksperimen, peneliti menggunakan model pembelajaran fun learning menggunakan flash card, sedangkan di kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana siswa dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol memahami materi sistem pencernaan. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran fun learning dengan media flash card dilakukan observasi selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan langsung terhadap subjek dan konteks penelitian adalah bagian penting dari proses pengumpulan data. (Ardiansyah et al., 2023)

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Fun Learning

Pertemuan		Rerata (%)	Interpretasi
1	2		
96,42%	100%	98,21%	Baik Sekali (BS)

Dari hasil observasi didapatkan, pembelajaran fun learning berjalan dengan baik dan sesuai dengan indikator fun learning, baik di pertemuan 1 maupun 2. Berdasarkan kriteria penilaian pembelajaran fun learning pada tabel 1. kegiatan yang telah dilakukan pada penelitian mendapat skor rerata sebesar 98,21% maka pelaksanaan pembelajaran fun learning dengan bantuan media flash card, masuk dalam kategori baik sekali.

Salah satu indikator ketuntasan hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam pemahaman konsep. Apabila siswa tidak tuntas dalam memahami konsep suatu materi, maka dapat dikatakan hasil belajar siswa tidak tuntas. Pemahaman yang baik terhadap suatu konsep dapat membantu siswa dalam menyederhanakan, merangkum, serta mengategorikan suatu informasi. Kemampuan tersebut dapat membantu siswa juga untuk menghubungkan suatu konsep dengan konsep lainnya (Radiusman, 2020).

Nilai kemampuan awal (*pretest*) dan data nilai kemampuan akhir (*posttest*) dapat digunakan untuk menganalisis kemampuan siswa untuk memahami konsep dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa memahami konsep tentang materi Sistem Pencernaan baik sebelum maupun setelah proses pembelajaran baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Tabel 2. Hasil *pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas	N	Rerata	Simpangan Baku
Kemampuan Awal	Kelas	30	53,60	8,572292
	Eksperimen	30	81,00	6,123724

	Kelas	N	Rerata	Simpangan Baku
Akhir				
Kemampuan Awal	Kelas Kontrol	30	51,83	14,9847
Kemampuan Akhir		30	66,75	11,8749

Tabel 2 menunjukkan perbedaan kemampuan awal dan kemampuan akhir di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbandingan kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa ditunjukkan dengan membandingkan nilai rerata skor pretest dan posttest. Untuk analisis lebih lanjut, dilakukan uji statistik dengan menguji normalitas, beda rerata dan N-gain.

Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji Saphiro-Wilk dengan bantuan software IBM SPSS 25. Tujuan uji normalitas data adalah untuk menentukan apakah distribusi data normal atau tidak. (Permana & Ikasari, 2023) Apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kemampuan awal dan akhir siswa diukur dengan menggunakan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$).

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas kelas eksperimen dan kelas Kontrol

Uji Saphiro-Wilk			
	Kelas	Nilai Peluang P-value (sig.)	Keterangan
Kemampuan Awal	Eksperimen	0,245	Berdistribusi Normal
Kemampuan Akhir		0,164	Berdistribusi Normal
Kemampuan Awal	Kontrol	0,349	Berdistribusi Normal
Kemampuan Akhir		0,131	Berdistribusi Normal

Pada tabel 3 diketahui bahwa pada data kemampuan awan dan kemampuan akhir di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi dengan normal karena nilai sig. > 0,05.

Uji beda rerata (uji-t) yang dilakukan dengan menggunakan uji paired sample t-test dengan bantuan software IBM SPSS 25, dilakukan setelah data dianggap normal. Tujuan dari tes ini adalah untuk memastikan apakah kelas kemampuan akhir dan kelas kemampuan awal berbeda (atau serupa) rata-rata. untuk memastikan apakah kelas keterampilan awal dan akhir siswa berbeda dengan cara yang signifikan secara statistik.. peneliti menggunakan taraf signifikan sebesar 5% ($\alpha = 0,05$)

Tabel 4. Hasil Uji Beda Rerata Kelas Eksperimen

		p-value Sig. (2-tailed)
Kemampuan Awal Kelas Eksperimen	Uji Paired Sample T Test	0,000
Kemampuan Akhir Kelas Eksperimen		

Tabel 5. Hasil Uji Beda Rerata Kelas Kontrol

		p-value Sig. (2-tailed)
Kemampuan Awal Kelas Kontrol	Uji Paired Sample T Test	0,000
Kemampuan Akhir Kelas Kontrol		

Pada tabel 4 dan 5 didapatkan nilai p-value Sig. (2-tailed) 0,000. Berdasarkan kriteria pengujian p-value (Sig.), maka hasil uji-t pada kelas eksperimen p-value Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H1 diterima yang menyebabkan H0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal dan akhir kelas eksperimen dan kontrol berbeda secara rerata.

Uji N-gain digunakan untuk menentukan efektivitas penerapan perlakuan setelah uji beda rerata. Uji N-gain juga menghitung perbedaan nilai antara dua set data. Perhitungan N-gain dilakukan dengan menggunakan bantuan software IBM SPSS 25.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen

	Jumlah Siswa	Minimum	Maksimum	Rata-Rata	Kategori
Nilai N-Gain	30	0,52	0,80	0,6426	sedang

Pada tabel 6 terlihat bahwa rerata N-gain score sebesar 0,6426. Jumlah skor N-gain kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rerata di antara kelas eksperimen dan kategori sedang.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol

	Jumlah Siswa	Minimum	Maksimum	Rata-Rata	Kategori
Nilai N-Gain	30	-0,10	0,55	0,2927	rendah

Pada tabel 7 terlihat bahwa rerata N-gain score sebesar 0,2927. Berdasarkan tabel 7, rerata score N-gain pada kelas kontrol termasuk kedalam kategori rendah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa perbedaan rerata pada kelas kontrol tidak signifikan atau rendah.

Penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memahami konsep dengan lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model dan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berperan penting terhadap kemampuan siswa untuk memahami konsep. Dalam pemilihan model pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Prosedur sistematis yang dikenal sebagai model pembelajaran digunakan untuk mengatur pengalaman belajar seseorang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. (Magdalena et al., 2024) Guru dapat memilih model pembelajaran yang menyenangkan untuk diterapkan dalam kelas. Pembelajaran dengan model fun learning cocok digunakan di sekolah dasar, karena model pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik usia siswa SD. Fun learning adalah model pembelajaran yang menekankan pada psikologi dan lingkungan siswa selama proses belajar. (Asmawandi, 2021) Model pembelajaran fun learning yang menyenangkan, sehingga dapat menghasilkan lingkungan belajar yang nyaman. Siswa sekolah dasar diajak untuk belajar dengan menggunakan dunia mereka sebagai anak-anak. (Syahid, 2019). Dengan masuk ke dunianya, diharapkan dapat meningkatkan keinginan dan minat siswa untuk belajar. Ini juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep materi pembelajaran..

Selain pemilihan model pembelajaran, media pembelajaran pun berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi.(Harsiwi & Arini, 2020) selain berfungsi sebagai penyampai informasi, media

pembelajaran berperan sebagai alat bantu pengajaran agar siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. (Mukarromah & Andriana, 2022)

Media flash card adalah media kartu yang dapat digunakan untuk membuat permainan kartu dengan gambar dan tulisan. Ini sangat membantu siswa memahami apa yang disampaikan. (Okdiansyah et al., 2021) Sedangkan menurut Susilana dan Riyana dalam (Yasa & Sudirman, 2023) menggambarkan flash card sebagai alat bantu belajar yang berbentuk kartu bergambar besar berukuran 25 x 30 cm. Isinya dapat berupa gambar yang digambar sendiri, foto, atau hasil tempel foto atau gambar yang sudah ada. Media flash card yang bergambar dan berwarna disukai oleh anak-anak usia SD, sehingga media flash card cocok digunakan di kelas sebagai media pembelajaran pada materi sistem pencernaan. Dengan media flash card siswa dapat melihat gambar organ pada sistem pencernaan dan merasa pembelajaran yang menyenangkan. Seperti yang ditunjukkan oleh hasil penelitian, memiliki kemungkinan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa jika siswa merasa senang dalam kegiatan pembelajaran dan aktif saat belajar. Siswa dalam kelas eksperimen menerima skor tes pemahaman konsep yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dalam kelas kontrol.

IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS. Dalam Kurikulum Merdeka, IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang mempelajari alam semesta beserta isinya dan peristiwa yang terjadi di dalamnya. Dengan memasukkan ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial ke dalam program pendidikan merdeka, tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini adalah untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu, meningkatkan kemampuan meneliti, memperoleh pemahaman tentang pengetahuan dan konsep-konsep ilmiah, dan memperluas pemahaman siswa tentang diri mereka sendiri dan lingkungan mereka. (Nirwana et al., 2024). Dalam pembelajaran IPAS di SD siswa mempelajari mengenai makhluk hidup dan lingkungannya; benda dan sifatnya; energi dan perubahannya; gerak dan gaya; alam semesta dan Bumi; kesehatan dan lingkungan; sistem tubuh manusia; dan perkembangan teknologi. Dalam penelitian ini, peneliti meneliti mengenai pemahaman konsep siswa mengenai sistem tubuh manusia, yaitu pada materi sistem pencernaan yang dipelajari di kelas V SD.

Sistem pencernaan manusia merupakan proses kompleks yang mengubah makanan menjadi zat yang lebih kecil dan mudah diserap tubuh. Dimulai dari mulut, makanan dikunyah dan dicampur dengan air liur sebelum masuk ke lambung dan kerongkongan untuk dicerna lebih lanjut. Di usus halus, enzim pencernaan dari pankreas dan empedu membantu memecah makanan menjadi nutrisi yang siap diserap. Makanan yang tidak diserap masuk ke usus besar, di mana air diserap kembali dan feses terbentuk. Feses kemudian dikeluarkan dari tubuh melalui anus. Untuk menjaga kesehatan pencernaan dan tubuh secara keseluruhan, sangat penting untuk memahami sistem pencernaan manusia. Dengan menerapkan kebiasaan dan pola makan yang baik, kita dapat mencegah gangguan pencernaan seperti sembelit, diare, dan sakit maag. Pembahasan mengenai proses sistem pencernaan, bagian-bagian sistem pencernaan dan cara menjaga sistem pencernaan dipelajari pada pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan (Syavira, 2021)

Salah satu keterampilan yang diharapkan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pemahaman konsep. Diharapkan siswa dapat menunjukkan pemahaman mereka tentang konsep IPA, memberikan penjelasan tentang bagaimana konsep berhubungan satu sama lain, dan bagaimana konsep tersebut dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah. (Harefa et al., 2022) Pemahaman konsep merupakan salah satu indikator hasil belajar. Apabila siswa tidak mampu memahami konsep, maka dapat dikatakan hasil belajar siswa tidak tuntas. Menurut Anderson dan Karthwohl dalam (Susanti et al., 2022) pemahaman konsep memiliki tujuh indikator, yakni menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik kesimpulan, dan menjelaskan. Dari tujuh indikator yang dikemukakan oleh Anderson & Karthwohl dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan soal tes untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep siswa. Hasil menunjukkan bahwa siswa lebih memahami konsep di kelas eksperimen. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran fun learning dengan bantuan media flash card dapat membantu siswa kelas V memahami materi tentang sistem pencernaan.

KESIMPULAN

Studi ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep sistem pencernaan ketika mereka menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dengan media flash card di kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Siswa di kedua kelas menunjukkan peningkatan dalam nilai rata-rata kemampuan awal mereka dibandingkan dengan kemampuan akhir mereka. Meskipun kedua model pembelajaran ini menunjukkan hasil yang positif, tingkat peningkatan masing-masing model pembelajaran berbeda. Kelas eksperimen menerima skor sedang, sedangkan kelas kontrol menerima skor rendah, menurut hasil uji N-gain. Dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional, kelas eksperimen yang menerapkan fun learning dengan bantuan media flash card meningkatkan pemahaman konsep. Dapat disimpulkan, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, model pembelajaran fun learning dengan media flash card terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V tentang materi sistem pencernaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu penelitian ini, kepada keluarga besar SDN Sarakan 2, Kab. Tangerang khususnya siswa kelas V, guru-guru dan kepala sekolah SDN Sarakan 2

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah Nabilah, G. (2021). Pengaruh Efektivitas Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas Iv Di Sd Islam Nurul Jihad. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 149–157. <https://doi.org/10.30997/Tjpba.V2i2.4286>
- Amalia, A. N., Suryono, P. D., & Arthurr, R. (2023). *Konsep, Teknik, Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Dan Contoh Instrumen Penelitian*. Pt Nasya Expanding Management.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Jurnal Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/Ihsan.V1i2.57>
- Asmawandi, A. (2021). Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.51878/Elementary.V1i1.16>
- Chusna, N. L., Aqi, S., Tiyas, S. W., & Kartika, A. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Pkn Materi Hidup Rukun Kelas Ii Sdn Telang 2. *Journal Of Elementary Education*, 1(2), 106–113. <https://doi.org/10.59638/Jee.V1i2.46>
- Daga, A. T. (2022). Belonging: Transformation Through Education. *Mereon Matrix, The: Everything Connected Through (K)Nothing*, 6, 1–24. https://doi.org/10.1142/9789813233560_0004
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/Aksara.8.1.325-332.2022>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i4.505>
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099.

- 2524 Pengaruh Fun Learning Berbantuan Media Flash Card terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V di Sekolah Dasar – Syifa Fauziyah, Enjang Yusup Ali, Ali Ismail
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7928>
- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Lestari, N., & Dwi Arisona, R. (2023). Pengaruh Metode Fun Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu. *Jiipsi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(1), 79–90. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v3i1.1491>
- Luh Putu Ari Laksmi, N., & Wayan Suniasih, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air Pada Muatan Ipa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56–64. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>
- Magdalena, I., Rizqina Agustin, E., & Fitria, S. M. (2024). Cendikia Pendidikan Konsep Model Pembelajaran. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 3(1), 41–55. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Miftahul, J., & Jamaludin Ujang. (2022). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Flash Card Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 11172–11176. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10211>
- Mimi, J., Ramadhan, L., Pratama, R. A., Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 404–411. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i3.16174>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal Of Science And Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Muttaqin, A. I., Fadlullah, M. E., & Rohma, P. S. (2021). Pengaruh Model Fun Learning Dengan Super Memori Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Ix Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Mts Mamba'ul Huda Krasak Tegalsari. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 5. <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v5i2.697>
- Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati, H. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning Berbantu Quizizz Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.396>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4472>
- Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 148–154. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>
- Permana, R. A., & Ikasari, D. (2023). Uji Normalitas Data Menggunakan Metode Empirical Distribution Function Dengan Memanfaatkan Matlab Dan Minitab 19. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 7(1), 7–12. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6238>
- Pradana, B. F. (2022). Pengenalan Dan Penerapan Metode Fun Learning Di Era New Normal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mi Di Desa Pasunggingan. *Prosiding Kampelmas (Kampus Peduli Masyarakat)*, 1(1), 299–307. <https://proceedings.uinsaizu.ac.id/index.php/kampelmas/article/download/53/49/128>
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Sari, F. P., & Ni'matussaleha. (2023). Development Of Flashcard Media In Learning Science On Animal Life Cycle Material In Class V Elementary School. 6(Snip 2022), 1–23. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.83234>
- Solihin, N., & Muhlis, A. (2023). Menjadi Guru Informatif Di Era Teknologi Terkini. *Mathla'ul Fatah (Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam)*, 14(1), 13–28.
- Susanti, N. K. E., Asrin, A., & Khair, B. N. (2022). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas V Sdn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 6 No. 4 (2021): Desember, 686–690.

- 2525 *Pengaruh Fun Learning Berbantuan Media Flash Card terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V di Sekolah Dasar – Syifa Fauziah, Enjang Yusup Ali, Ali Ismail*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7928>
- <https://doi.org/10.29303/Jipp.V6i4.317>
- Syahid, A. (2019). Gembira Bersekolah: Memaknai Fun Learning Di Sekolah Dasar. *Education*, 1(1), 171–172.
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Tsania, A., & Kurniawati, W. (2024). Peran Guru Dalam Menanamkan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1078–1085. <https://journal.uii.ac.id/Ajie/Article/View/971>
- Yasa, I. G. S., & Sudirman, I. N. (2023). Penerapan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Desa Selat Peken Tahun 2023. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 4122–4137. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i6.6767>