



Upaya meningkatkan hasil belajar menggunakan metode *fun teaching* pada mata pelajaran matematika kelas III SDN Gampengrejo

Laela Rizqi Amalia¹, Agung Setyawan²

^{1,2}Universitas Trunojoyo Madura

¹200611100073@student.trunojoyo.ac.id, ²agung.setyawan@trunojoyo.ac.id

Info Artikel :

Diterima :

15 Juni 2022

Disetujui :

20 Juni 2022

Dipublikasikan :

25 Juni 2022

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan metode Fun Teaching dapat meningkatkan hasil belajar kelas III SDN Gampengrejo pada mata pelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret - Juni tahun 2022 di SDN Gampengrejo kelas III dengan jumlah 28 siswa pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan tes, observasi siswa dan guru, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan hasil perhitungan skor pretest (pra siklus) dan post test siklus I dan siklus II siswa kelas III SDN Gampengrejo. Hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika materi bangun datar dengan menggunakan metode Fun Teaching di kelas III SDN Gampengrejo pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari pra siklus sebesar 3,57%, siklus I sebesar 50%, dan siklus II menjadi sebesar 92,85%. Jadi, metode Fun Teaching sangat tepat digunakan dalam sebuah pembelajaran di kelas yang pasif dan hasil belajar siswa yang rendah.

Kata kunci: Metode Fun Teaching, Pembelajaran Matematika SD

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out the use of fun teaching methods can improve the learning outcomes of class III SDN Gampengrejo in mathematics subjects. The research method used is Class Action Research (PTK). The design of this study consists of 2 cycles, each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. This research was conducted in March - June 2022 at SDN Gampengrejo class III with a total of 28 students in the even semester of the 2021/2022 school year. Data collection techniques are performed using tests, student and teacher observations, interviews, and documentation. Data analysis techniques use the results of pretest (pre-cycle) scores and post-test cycle I and cycle II students of class III SDN Gampengrejo. The results of learning mathematics for students in learning mathematics material build flat using the Fun Teaching method in grade III SDN Gampengrejo in the even semester of the 2021/2022 academic year experienced an increase in the completion of student learning outcomes from pre-cycle by 3.57%, cycle I by 50%, and cycle II by 92.85%. So, the Fun Teaching method is very appropriate to use in a passive classroom learning and low student learning outcomes.

Keywords: Fun Teaching Methods, Elementary Math Learning



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Arka Institute. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika ialah suatu pelajaran yang sudah diajarkan sejak Sekolah Dasar dengan maksud menjadi bekal bagi siswa dengan kemampuan berfikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama (Hakim & Windayana, 2016; Handayani, 2018). Pembelajaran matematika mempunyai tujuan mengembangkan dan menumbuhkan cara berpikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten (Nurdin et al., 2019; Rosalina & Pertiwi, 2018). Mata pelajaran matematika pada jenjang SD / MI mencakup bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data (Permendiknas, 2008: 135). Dalam pembelajaran geometri ada pembahasan bangun datar yang beragam. Bentuk-bentuk bangun datar bisa dijumpai di kehidupan sehari-hari misalnya: bangun persegi seperti papan tulis, pintu, dll. Dalam kehidupan sehari-hari banyak permasalahan sistematis yang berhubungan dengan bangun datar beserta penghitungan keliling dan luas. Siswa

mempelajari keterampilan menghitung dan harapannya dapat memecahkan permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti wawancara dengan guru kelas III. Dalam wawancara tersebut ditemukan sebuah permasalahan dalam proses belajar mengajar misalnya siswa kesulitan mengembangkan kemampuan yang dimiliki dan sering kehilangan fokus belajar, sehingga prestasi siswa pada materi keliling dan luas bangun datar rendah. Kemampuan kebanyakan siswa, juga masih di bawah rata-rata. Menurut data nilai pretest (pra siklus) matematika kelas III SDN Gampengrejo masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Rata-rata hasil belajar matematika tercatat sebesar 44,64. Berikut data nilai pretest mata pelajaran matematika kelas III SDN Gampengrejo tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa 28 orang. 27 siswa memperoleh nilai kurang dari <75 dengan persentase 96,42% belum mencapai ketuntasan. Sedangkan 1 siswa memperoleh nilai lebih dari ≥ 75 dengan persentase 3,57% telah mencapai ketuntasan. Sedangkan siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh hasil belajar di atas 75, dan kelas tersebut dikatakan tuntas apabila mencapai 80%.

Berdasarkan data tersebut di atas bahwa siswa yang tuntas dalam mata pelajaran matematika lebih sedikit daripada siswa yang tidak tuntas. Ketuntasan matematika hanya 3,57% dari sejumlah siswa 28 orang. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih sangat rendah. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Gampengrejo karena hasil belajar matematika kelas III masih sangat rendah. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil nilai pretest (pra siklus) memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), setelah ditelusuri ternyata siswa yang mendapat nilai di bawah KKM tersebut diketahui kurang tertarik, bosan, dan jenuh dalam pembelajaran.

Guru sebagai pengajar utama yang dapat menentukan baik buruknya suatu pembelajaran sebab guru berhadapan langsung dengan siswa di kelas. Melalui proses belajar mengajar, maka ditangan gurulah terwujudnya siswa yang mempunyai kualitas yang baik dari berbagai segi baik akademis, skill, kematangan emosional, moral, dan spiritual. Oleh sebab itu, guru perlu memikirkan sebuah cara efektif dan efisien untuk membantu siswa memahami cara belajar setiap siswa, memotensikan diri dalam belajar, dan kemampuan dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam proses pembelajaran, suasana belajar mengajar juga perlu diciptakan, sehingga dapat memotivasi siswa supaya senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Untuk dapat mewujudkan suasana belajar mengajar tersebut, seorang guru harus dapat mengimplementasikan berbagai metode di dalam pengajarannya yang dapat menarik perhatian siswa.

Terdapatnya sebuah kendala dalam hasil belajar siswa yang rendah dan belum tuntas tersebut menuntut guru cerdik dan inovatif dalam mengimplementasikan metode belajar sesuai dengan keadaan dan minat siswa. Kemampuan mengimplementasikan metode yang baik dan cocok untuk materi yang disajikan adalah jenis kemampuan yang dimiliki oleh pendidik. Metode pembelajaran yang dikembangkan sebaiknya memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan lebih banyak aktivitas agar semangat siswa untuk belajar matematika akan tumbuh kemudian didorong oleh upaya guru untuk meningkatkan dan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran matematika sehingga diharapkan pengajaran matematika yang selama ini kurang disenangi dan kurang mendapat perhatian dari siswa nantinya akan sangat disenangi dan dipedulikan oleh siswa sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal dalam mata pelajaran matematika.

Mengingat pentingnya pemahaman siswa terhadap materi sebagai penunjang hasil belajar siswa, maka dari itu guru harus berupaya melakukan perubahan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang bisa dilakukan guru dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan metode Fun Teaching. Fun adalah prinsip belajar yang menyenangkan, Teaching adalah mengajak anak untuk belajar, jadi Fun Teaching adalah mengajak anak untuk belajar dengan prinsip yang menyenangkan. Pada dasarnya, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang cocok dengan suasana yang terjadi dari siswa. Oleh sebab itu, guru perlu memberikan kepada siswa upaya-upaya kreatif sebagai strategi untuk menimbulkan efek senang, dengan harapan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa untuk meraih prestasi tinggi dalam hasil belajarnya.

Dari uraian permasalahan di atas menunjukkan pentingnya suatu metode dalam suatu pembelajaran dalam mata pelajaran matematika. Suatu solusi alternatif dalam kegiatan pembelajaran yaitu menggunakan metode Fun Teaching yang mana memberikan rasa menyenangkan dan siswa ikut terlibat didalamnya. Metode Fun Teaching adalah salah satu metode pembelajaran yang menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan dan menggembirakan. Jadi metode Fun Teaching merupakan sebuah upaya kreatif dari seorang pendidik sebagai strategi dalam memecahkan permasalahan di kelas dan tidak membuat bosan siswa sehingga diharapkan dengan menggunakan metode Fun Teaching dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu peneliti juga menggunakan penelitian yang relevan sebagai pembandingan atau alasan menggunakan metode Fun Teaching ini. Penelitian yang sejenis dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Herlina Oktavia mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Metro dengan judul “Penggunaan Metode Fun Teaching dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS di SDN 1 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017”. Dalam penelitian ini Herlina Oktavia menarik kesimpulan bahwa berdasarkan metode Fun Teaching berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran IPS di SDN 1 Sumberrejo Kotagajah Lampung Tengah. Peningkatan hasil belajar ditandai dengan peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I yaitu 75% dan yang belum tuntas 25% dari jumlah keseluruhan 24 siswa. Sedangkan pada siklus II yaitu 95% yang tuntas dan yang belum tuntas sebesar 4% dari jumlah keseluruhan 24 siswa dan dinyatakan berhasil secara klasikal.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan tersebut akan dikaji melalui penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Metode Fun Teaching pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN Gampengrejo.”

Kajian teori dalam penelitian ini meliputi metode Fun Teaching, hasil belajar, dan matematika. Fun Teaching ialah suatu metode belajar dimana siswa merasakan senang, nyaman, tenang, dan tidak ada tekanan dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan tersebut diharapkan menggugah rasa keinginan siswa terhadap sesuatu agar terus belajar. Fun berarti menyenangkan sedangkan Teaching berarti pembelajaran. Maka Fun Teaching ialah salah satu metode pembelajaran dengan tujuan menjadikan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan. Makna menyenangkan disini ialah bagaimana dalam kegiatan belajar mengajar tidak ada tekanan-tekanan mental dan fisik baik pada diri guru maupun siswa sehingga saat belajar di kelas dalam kondisi menyenangkan, pikiran jernih, tidak tegang serta terciptanya suasana yang mendorong tumbuh berkembangnya fisik, mental serta berbagai kecerdasan siswa. Meskipun suasana menyenangkan namun tetap tidak menciptakan suasana yang berlebihan atau tidak hanya bercanda untuk bermain-main saja. Dimana tujuan menyenangkan disini berarti tidak adanya ketegangan, sehingga siswa memusatkan perhatian secara penuh pada pembelajaran, membangkitkan minat serta motivasi dalam belajar, dan menciptakan pemahaman atau materi yang dipelajari.

Hasil belajar terdiri dari kata “hasil” dan “belajar”. Hasil belajar ialah sebuah tolak ukur suatu pembelajaran yang dilakukan baik atau tidak. Jadi, hasil belajar sangat penting karena pendidik bisa mempertimbangkan keberhasilannya. Hamalik 2008:77 menyebutkan bahwa hasil belajar ialah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan di ukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar juga hasil yang bisa dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat keberhasilan siswa dalam menerima materi pelajaran. “Hasil belajar siswa meliputi tiga ranah, yaitu; ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik” (Bloom, dalam Sudjana, 2016:22). Hasil belajar dapat diukur dan dinilai melalui evaluasi tujuannya memelihara standar mutu sekolah sebab semakin sering seseorang belajar, maka akan semakin meningkat hasil belajar yang diperolehnya.

Kata “matematika” berasal dari kata *mathema* dalam bahasa Yunani yang diartikan sebagai “sains, ilmu pengetahuan, atau belajar”, juga *mathematikos* yang diartikan sebagai “suka belajar”. Secara etimologi, pengertian matematika berasal dari bahasa Latin *mathanein* atau *mathemata* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari (*things that are learned*). Dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika adalah ilmu yang tidak jauh dari realitas kehidupan manusia. James dan James dalam Ruseffendi menyatakan bahwa “matematika ialah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya dengan jumlah yang banyaknya terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri”. Sedangkan menurut Hariwijaya matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan dan ruang. Secara informal dapat pula disebut sebagai ilmu tentang bilangan dan angka. Matematika ialah disiplin ilmu

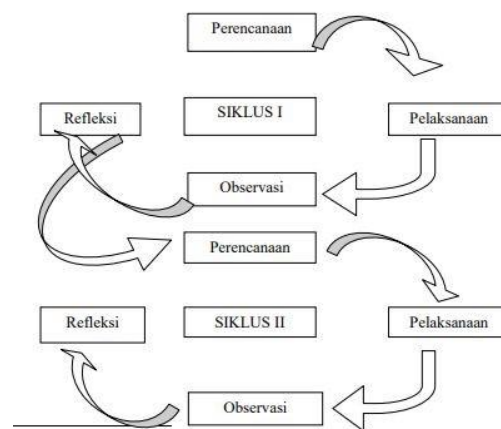
pengetahuan yang terdiri dari penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian. Menurut Sholikhah (2016:48), matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan, sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir. Selanjutnya Suandito (2017:17) matematika seperti definisi, teorema dan pernyataan lainnya pada umumnya berbentuk kalimat logika, dapat berupa implikasi, biimplikasi, negasi atau berupa kalimat berkuantor. Lebih lanjut menurut Ruseffendi dalam Heruman (2010:1) matematika ialah bahasa simbol dan ilmu tentang pola keteraturan dan struktur yang terorganisir, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Matematika ialah salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan perhitungan yang penting untuk diajarkan kepada siswa, pelajaran yang berkaitan dengan angka atau perhitungan yang diajarkan disekolah, dari jenjang sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah atas (SMA).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Tujuannya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif sebagai salah satu cara untuk memecahkan suatu permasalahan yang dialami oleh siswa. Jadi, PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat mengatasi permasalahan.

Penelitian ini bertempat di SDN Gampengrejo Kabupaten Kediri. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah kepala sekolah SDN Gampengrejo, guru kelas III SDN Gampengrejo, dan siswa kelas III SDN Gampengrejo yang terlibat langsung pada pelaksanaan pembelajaran dari awal sampai akhir. Siswa kelas III SDN Gampengrejo yang berjumlah 28 siswa, 18 siswi perempuan, 10 siswa laki-laki pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Suharsimi. Tiap siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Adapun model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto sebagai berikut:



Bagan 1 Siklus Kegiatan PTK

Tahap-tahap penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, pelaksanaan dalam tindakan dilakukan dalam 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/ observasi dan refleksi.

Tahap Perencanaan

Peneliti mengadakan survey ke sekolah yang akan dijadikan objek penelitian. Untuk mengidentifikasi permasalahan tentang konsepsi siswa dan proses pembelajaran di kelas. Hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahap ini adalah: menyiapkan RPP, skenario pembelajaran, menyiapkan sumber dan bahan yang dibutuhkan dalam pembelajaran, menentukan waktu, perangkat evaluasi.

Tahap Pelaksanaan Penelitian

Penerapan penelitian ini dengan memberikan motivasi kepada siswa, menyajikan informasi atau materi, Guru menyajikan materi secara garis besar dengan menggunakan metode Fun Teaching,

siswa diberi kesempatan bertanya tentang materi yang belum dimengerti, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk maju secara individu, agar siswa terampil dalam menyelesaikan soal maka siswa diberi post test berupa soal pilihan ganda langsung di kelas. memberikan kesimpulan bersama dengan peserta didik.

Tahap Pengamatan (Observasi)

Pengamatan ialah kegiatan memantau atau mendokumentasikan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan di kelas dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Kegiatan ini dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan tujuan memperoleh informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran. Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Tahap Refleksi

Refleksi ialah kegiatan untuk mengemukakan kembali yang sudah dilakukan. Setelah proses pembelajaran, data yang diperoleh selama kegiatan dari lembar observasi dianalisis untuk mengetahui hal apa saja yang harus diperbaiki. Evaluasi hasil tindakan dilakukan dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap metode pembelajaran yang digunakan guru dan evaluasi terhadap hasil belajar siswa dengan memberikan pre-test dan post-test. Refleksi berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan. Apabila setelah tercapai target yang diinginkan maka siklus tindakan dapat berhenti, tetapi jika belum maka siklus tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki tindakan. Data yang diambil yaitu data aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu teknik observasi dan tes. Observasi dilakukan saat pembelajaran sedang berlangsung dengan cara mengamati aktivitas yang dilakukan guru dan siswa selama menggunakan metode Fun Teaching untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SDN Gampengrejo.

Tes digunakan untuk mengukur tingkat ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran Fun Teaching. Peneliti menggunakan tes disetiap akhir pembelajaran dengan materi bangun datar.

Rumus perhitungan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis data hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor perolehan}}{\Sigma \text{ skor total}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = tingkat keberhasilan

Hasil persentase yang menunjukkan aktivitas guru dan siswa saat proses pembelajaran metode Fun Teaching dikatakan berhasil sesuai kriteria keberhasilan tindakan yaitu jika mencapai 80%.

- b. Data hasil belajar siswa

Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa, menggunakan rumus sebagai berikut :

Menghitung nilai rata-rata kelas, menggunakan rumus :

$$X = \frac{\Sigma N_s}{N}$$

Keterangan :

X = nilai rata-rata kelas

ΣN_s = jumlah nilai tes siswa

N = jumlah siswa yang mengikuti tes

Menghitung presentase ketuntasan siswa

$$Y = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Y = presentase ketuntasan siswa

R = jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75

N = banyaknya siswa

Ketuntasan belajar dinyatakan berhasil jika presentase siswa yang tuntas belajar jumlahnya lebih besar atau sama dengan 80% dari jumlah siswa seluruhnya.

Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa (%)

Tingkat Keberhasilan (%)	Klasifikasi
>80 %	Sangat Tinggi
60 – 79 %	Tinggi
40 – 59 %	Sedang
20 – 39 %	Rendah
>20 %	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Aktivitas Guru

Hasil pengamatan atau observasi aktivitas guru yang telah dilakukan oleh pengamat terhadap pembelajaran matematika kelas III dengan menggunakan metode Fun Teaching. Cara menilainya diberikan skor 1 jika dilaksanakan sedangkan diberikan skor 0 jika tidak dilaksanakan, dapat dideskripsikan sebagai berikut :

Tabel 1 Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Siklus I	No	Aspek yang Diamati	Siklus II
1	Guru memberikan salam, menyapa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa dan meningkatkan protokol kesehatan.	1	1	Guru memberikan salam, menyapa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa dan meningkatkan protokol kesehatan.	1
2	Guru meminta siswa memimpin doa.	1	2	Guru meminta siswa memimpin doa.	1
3	Guru mengingatkan dan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.	0	3	Guru mengingatkan dan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.	1
4	Guru memberikan motivasi dan ice breaking.	1	4	Guru memberikan motivasi dan ice breaking.	1
5	Guru mengajukan beberapa pertanyaan secara verbal.	0	5	Guru mengajukan beberapa pertanyaan secara verbal.	1
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	1	6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	1
7	Guru meminta siswa menyebutkan benda datar yang terdapat di kelas.	1	7	Guru menjelaskan luas dan keliling bangun datar.	1
8	Guru menjelaskan pengertian bangun datar.	1	8	Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa.	1
9	Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa.	0	9	Guru memimpin bernyanyi luas dan keliling bangun datar.	1
10	Guru memimpin bernyanyi lagu sifat-sifat bangun datar.	1	10	Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok.	1
11	Guru meminta siswa maju kedepan untuk menempelkan sifat bangun datar.	1	11	Guru membagikan media game ular tangga.	1

No	Aspek yang Diamati	Siklus I	No	Aspek yang Diamati	Siklus II
12	Guru menyanyikan lagu sifat-sifat bangun datar agar siswa dapat mengingat.	1	12	Guru menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran.	1
13	Guru mengulas materi.	1	13	Guru membimbing dan mengarahkan siswa.	1
14	Guru memberikan post test.	1	14	Guru memberikan penilaian kepada masing-masing kelompok.	1
15	Guru melakukan refleksi.	1	15	Guru menyanyikan lagu luas dan keliling bangun datar.	1
16	Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.	1	16	Guru mengulas materi.	1
17	Guru menyampaikan rencana tindak lanjut.	1	17	Guru memberikan soal post test.	1
18	Guru meningkatkan pentingnya protokol kesehatan.	0	18	Guru melakukan refleksi.	1
19	Guru meminta siswa memimpin doa menutup pembelajaran dengan salam.	1	19	Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.	1
			20	Guru menyampaikan rencana tindak lanjut.	1
			21	Guru meningkatkan pentingnya protokol kesehatan.	0
			22	Guru meminta siswa memimpin doa menutup pembelajaran dengan salam.	1
Jumlah		15	Jumlah		21
Persentase		78,94%	Persentase		95,45%

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa persentase keberhasilan dan ketuntasan aktivitas guru pada siklus I mendapatkan skor 78,94%. Skor aktivitas guru dalam proses pembelajaran siklus I dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum skor \text{ perolehan}}{\sum skor \text{ total}} \times 100\%$$

$$= \frac{15}{19} \times 100\%$$

$$= 78,94\%$$

Hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) sebab dapat dikatakan berhasil sesuai kriteria keberhasilan penelitian jika mencapai 80%. Perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode Fun Teaching berada pada kategori tinggi namun belum memenuhi keberhasilan penelitian. Oleh sebab itu, agar dapat memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) perlu dilakukan sebuah perbaikan agar pembelajaran menjadi lebih baik dan mencapai ketuntasan yang ditentukan.

Berdasarkan data di atas, pada siklus II diketahui bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dan mendapatkan skor 95,45%. Skor aktivitas guru dalam proses pembelajaran siklus II dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum skor \text{ perolehan}}{\sum skor \text{ total}} \times 100\%$$

$$= \frac{21}{22} \times 100\%$$

= 95,45%

Hasil tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) sebab sudah berhasil sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian yaitu mencapai 80%. Perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode Fun Teaching berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian, pelaksanaan aktivitas guru dalam proses pembelajaran matematika menggunakan metode Fun Teaching di kelas III SDN Gampengrejo meningkat dan mencapai indikator yang telah ditentukan.

Hasil Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan atau observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh pengamat terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan metode Fun Teaching. Cara menilainya diberikan skor 1 jika dilaksanakan sedangkan diberikan skor 0 jika tidak dilaksanakan, dapat dideskripsikan sebagai berikut :

Tabel 2 Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Siklus I	No	Aspek yang Diamati	Siklus II
1	Siswa menjawab salam, kabar, dan kehadiran.	1	1	Siswa menjawab salam, kabar, dan kehadiran.	1
2	Siswa berdoa.	1	2	Siswa berdoa.	1
3	Siswa mengingat materi sebelumnya.	0	3	Siswa mengingat materi sebelumnya.	1
4	Siswa termotivasi dan bersemangat.	0	4	Siswa termotivasi dan bersemangat.	1
5	Siswa menjawab pertanyaan dari guru.	0	5	Siswa menjawab pertanyaan dari guru.	0
6	Siswa mendengarkan dan memahami penjelasan guru.	1	6	Siswa mendengarkan dan memahami penjelasan guru.	1
7	Siswa menyebutkan benda datar yang terdapat di kelas.	1	7	Siswa memperhatikan penjelasan luas dan keliling bangun datar.	1
8	Siswa memperhatikan penjelasan pengertian bangun datar.	1	8	Siswa mengemukakan pendapat dengan percaya diri.	1
9	Siswa mengemukakan pendapat dengan percaya diri.	0	9	Siswa bernyanyi luas dan keliling bangun datar.	1
10	Siswa bernyanyi lagu sifat-sifat bangun datar.	1	10	Siswa membentuk kelompok.	1
11	Siswa maju kedepan untuk menempelkan sifat bangun datar.	1	11	Siswa menerima dan menggunakan media game ular tangga dengan baik.	1
12	Siswa menyanyikan lagu sifat-sifat bangun datar untuk dapat mengingat.	1	12	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi dan cara penggunaan.	1
13	Siswa mendengarkan ulasan materi.	1	13	Siswa Bersama kelompok memanfaatkan media game untuk belajar.	1
14	Siswa mengerjakan post test.	1	14	Siswa memperhatikan penilaian dari guru.	1
15	Siswa menjawab refleksi.	0	15	Siswa menyanyikan kembali lagu luas dan keliling bangun datar.	1

No	Aspek yang Diamati	Siklus I	No	Aspek yang Diamati	Siklus II
16	Siswa mendengarkan penguatan dan kesimpulan guru.	1	16	Siswa mendengarkan ulasan materi.	1
17	Siswa mendengarkan rencana tindak lanjut.	0	17	Siswa mengerjakan post test.	1
18	Siswa menerapkan pentingnya protokol kesehatan.	1	18	Siswa menjawab refleksi.	1
19	Siswa berdoa dan menjawab salam.	1	19	Siswa mendengarkan penguatan dan kesimpulan guru.	1
			20	Siswa mendengarkan rencana tindak lanjut.	1
			21	Siswa menerapkan pentingnya protokol kesehatan.	0
			22	Siswa berdoa dan menjawab salam.	1
Jumlah		13	Jumlah		20
Persentase		68,42%	Persentase		90,90%

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa persentase keberhasilan dan ketuntasan aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan skor 68,42%. Skor aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus I dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor perolehan}}{\Sigma \text{ skor total}} \times 100\%$$

$$= \frac{13}{19} \times 100\%$$

$$= 68,42\%$$

Hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) sebab dapat dikatakan berhasil sesuai kriteria keberhasilan penelitian jika mencapai 80%. Perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode Fun Teaching berada pada kategori tinggi namun belum memenuhi keberhasilan penelitian. Oleh sebab itu, agar dapat memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) perlu dilakukan sebuah perbaikan agar pembelajaran menjadi lebih baik dan mencapai ketuntasan yang ditentukan.

Berdasarkan data di atas, pada siklus II diketahui bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan dan mendapatkan skor 90,90%. Skor aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus II dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor perolehan}}{\Sigma \text{ skor total}} \times 100\%$$

$$= \frac{20}{22} \times 100\%$$

$$= 90,90\%$$

Hasil tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) sebab sudah berhasil sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian yaitu mencapai 80%. Perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode Fun Teaching berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian, pelaksanaan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika menggunakan metode Fun Teaching di kelas III SDN Gampengrejo meningkat dan mencapai indikator yang telah ditentukan.

Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa melalui Post test siklus I dan siklus II dapat dipaparkan ditabel berikut ini :

Tabel 3 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			T	TT
1	Aditya Wahyu Setiawan	65		√
2	Almira Angel Nofia Filani	75	√	
3	Anugrah Ramadhan	65		√
4	Asyifa Eka Yunia Agustin	75	√	
5	Aulia Syifa Kinan Talia	75	√	
6	Haki	75	√	
7	Callista Aprilia S	70		√
8	Dewi Nawang Wulan	70		√
9	Dharma	65		√
10	Fatir Alfarizi	75	√	
11	Micho Brilian Andriano	65		√
12	Fikri	60		√
13	Monic	80	√	
14	M. Fathan Elfariza	75	√	
15	Nadhif Arkana Fuadi	60		√
16	Nadindra Renoah Princessa A.	75	√	
17	Nathaniel Abyaz Faeyza	75	√	
18	Panggayuh Wahyu Wicaksono	65		√
19	Rayhan Bagus Ardiansyah	75	√	
20	Salsabella Eka A.	80	√	
21	Sambara Putra Rosadi	75	√	
22	Sekar Maharani Putri	75	√	
23	Vanesa Zalfalia Putri	70		√
24	Vinda Aulia Agditama	60		√
25	Adina Qut Runnada	75	√	
26	Surya Adi Saputra	70		√
27	Ferdiansyah Herlambang	50		√
28	Elya Novita Nur Anggraini	55		√
Jumlah		1950	14	14

Dari data di atas, hasil belajar siswa pada siklus I di kelas III SDN Gampengrejo diketahui bahwa 14 siswa yang hasil belajarnya tuntas dan mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu ≥ 75 . Sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 14 siswa.

Untuk mencari nilai rata-rata, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Menghitung nilai rata-rata kelas, menggunakan rumus :

$$X = \frac{\sum N_s}{N}$$

$$= \frac{1950}{28}$$

$$= 69,64$$

Keterangan :

- X = nilai rata-rata kelas
 $\sum N_s$ = jumlah nilai tes siswa
N = jumlah siswa yang mengikuti tes

- b. Menghitung presentase ketuntasan siswa

$$Y = \frac{R}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{14}{28} \times 100\%$$

$$= 50\%$$

Keterangan :

- Y = presentase ketuntasan siswa

R = jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75
N = banyaknya siswa

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu sebesar ≥ 80 . Sehingga perlu adanya sebuah perbaikan pada pembelajaran selanjutnya.

Tabel 4 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			T	TT
1	Aditya Wahyu Setiawan	75	√	
2	Almira Angel Nofia Filani	80	√	
3	Anugrah Ramadhan	80	√	
4	Asyifa Eka Yunia Agustin	75	√	
5	Aulia Syifa Kinan Talia	95	√	
6	Haki	85	√	
7	Callista Aprilia S	80	√	
8	Dewi Nawang Wulan	80	√	
9	Dharma	70		√
10	Fatir Alfarizi	90	√	
11	Micho Brilian Andriano	80	√	
12	Fikri	90	√	
13	Monic	75	√	
14	M. Fathan Elfariza	80	√	
15	Nadhif Arkana Fuadi	75	√	
16	Nadindra Renoah Princessa A.	85	√	
17	Nathaniel Abyaz Faeyza	75	√	
18	Panggayuh Wahyu Wicaksono	80	√	
19	Rayhan Bagus Ardiansyah	75	√	
20	Salsabella Eka A.	80	√	
21	Sambara Putra Rosadi	70		√
22	Sekar Maharani Putri	80	√	
23	Vanesa Zalfalia Putri	75	√	
24	Vinda Aulia Agditama	75	√	
25	Adina Qut Runnada	75	√	
26	Surya Adi Saputra	75	√	
27	Ferdiansyah Herlambang	75	√	
28	Elya Novita Nur Anggraini	75	√	
Jumlah		2205	26	2

Dari data di atas, hasil belajar siswa pada siklus II di kelas III SDN Gampengrejo diketahui bahwa 26 siswa yang hasil belajarnya tuntas dan mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu ≥ 75 . Sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 2 siswa.

Untuk mencari nilai rata-rata, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Menghitung nilai rata-rata kelas, menggunakan rumus :

$$X = \frac{\sum N_s}{N}$$

$$= \frac{2205}{28}$$

$$= 78,75$$

Keterangan :

- X = nilai rata-rata kelas
 $\sum N_s$ = jumlah nilai tes siswa
 N = jumlah siswa yang mengikuti tes

b. Menghitung presentase ketuntasan siswa

$$Y = \frac{R}{N} \times 100\% \\ = \frac{26}{28} \times 100\% \\ = 92,85\%$$

Keterangan :

Y = presentase ketuntasan siswa

R = jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75

N = banyaknya siswa

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu sebesar ≥ 80 , sehingga penggunaan metode Fun Teaching pada mata pelajaran matematika kelas III SDN Gampengrejo dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan penelitian ini dinyatakan berhasil.

Pembahasan

Secara keseluruhan, pelaksanaan penelitian penerapan metode Fun Teaching untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SDN Gampengrejo Kabupaten Kediri berjalan dengan baik. Siswa dapat mengikuti pembelajaran pada siklus I dan siklus II dengan baik. Untuk mengetahui keberhasilan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka di dalam pembahasan ini akan membahas tiga aspek yang menjadi tolak ukur keberhasilan penelitian, diantaranya aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Ketiga aspek telah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian sehingga penelitian ini dikatakan berhasil. Berdasarkan data hasil penelitian yang dipaparkan maka akan dijelaskan lebih lanjut yaitu sebagai berikut :

Aktivitas Guru Siklus I-II

Aktivitas guru mulai dari siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan yang cukup besar. Berdasarkan pengamatan (observasi) guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan baik sehingga persentase aktivitas guru dapat meningkat. Berikut adalah diagram perbandingan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II :

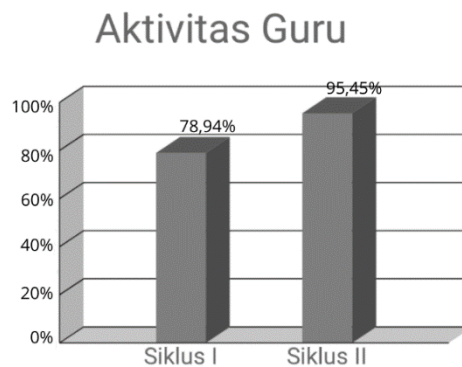


Diagram 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I-II

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui perbandingan hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I persentase aktivitas guru mencapai 78,94% termasuk kriteria tinggi, tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor yaitu adanya kekurangan pada cara mengajar yang meliputi: kurang menguasai kelas pada saat pembelajaran sehingga kelas sedikit gaduh dan tidak kondusif, kurang maksimalnya dalam penyampaian materi kepada siswa sehingga masih banyak siswa yang belum memahami materi yang disampaikan dan berdampak pada nilai siswa, dan menyimpulkan pembelajaran sendiri tidak bersama-sama siswa sehingga siswa kurang berperan aktif.

Berdasarkan kekurangan yang telah diketahui maka peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada pembelajaran siklus II. Pada siklus II persentase aktivitas guru mengalami peningkatan yaitu sebesar 16,51% dan mencapai persentase 95,45%, dengan demikian menunjukkan bahwa aktivitas guru

pada saat penggunaan metode Fun Teaching siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu sebesar 80% sehingga dengan menggunakan metode Fun Teaching guru dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan untuk peserta didiknya.

Aktivitas Siswa Siklus I-II

Aktivitas siswa mulai dari siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan yang cukup besar. Berdasarkan hasil observasi, siswa dapat berperan aktif saat pembelajaran dan berusaha mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga persentase aktivitas siswa mengalami peningkatan. Berikut adalah diagram perbandingan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II:

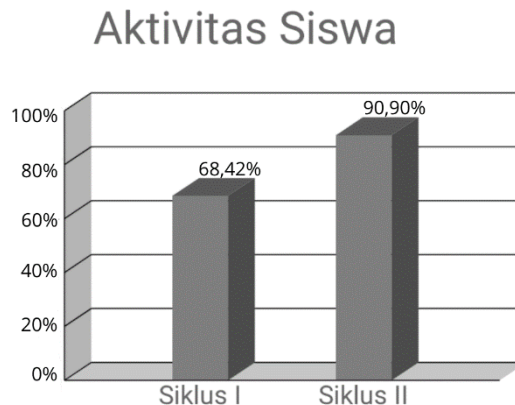


Diagram 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I-II

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui perbandingan hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I persentase aktivitas siswa hanya mencapai 68,42% termasuk kriteria tinggi akan tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Hal ini terjadi sebab siswa kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, dan siswa kebanyakan diam dan malu-malu jika ditanya guru.

Dari beberapa kekurangan yang telah disebutkan maka peneliti melakukan perbaikan-perbaikan untuk diimplementasikan pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan seperti: guru mengondisikan kelas supaya kondusif pada saat pembelajaran berlangsung agar siswa dapat menerima materi dengan baik, guru berusaha menciptakan pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang pembelajaran, dan guru menerapkan metode Fun Teaching semenarik mungkin agar siswa semangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui pada siklus II persentase aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 22,48% kemudian menjadi 90,90% dari siklus I sampai siklus II. Refleksi pada akhir pembelajaran sangat mempengaruhi pembelajaran yang dilakukan, hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan siklus I ke siklus II. Hasil yang diperoleh siswa karena usaha guru untuk terus memperbaiki pembelajaran yang lebih baik agar siswa aktif, senang, dan paham atas pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Pada siklus II persentase aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu sebesar 22,48% dan mencapai persentase 90,90%, dengan demikian menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada saat penggunaan metode Fun Teaching siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu sebesar 80% sehingga dengan menggunakan metode Fun Teaching siswa dapat aktif dan senang selama pembelajaran.

Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Hasil belajar siswa diperoleh dari pengumpulan data berupa tes. Tes ini dilakukan untuk mengukur dan mengetahui pemahaman siswa tentang kegiatan pembelajaran matematika yang telah didapatkan. Hasil belajar siswa disini sebagai sebuah acuan dalam mengambil kesimpulan apakah penelitian menggunakan metode Fun Teaching berhasil atau tidak dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran matematika SDN Gampengrejo yaitu ≥ 75 . Jadi, siswa dapat dikatakan tuntas jika memperoleh nilai hasil belajar matematika ≥ 75 dan mencapai 80%. Berikut diagram hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II:

Hasil Belajar Siswa

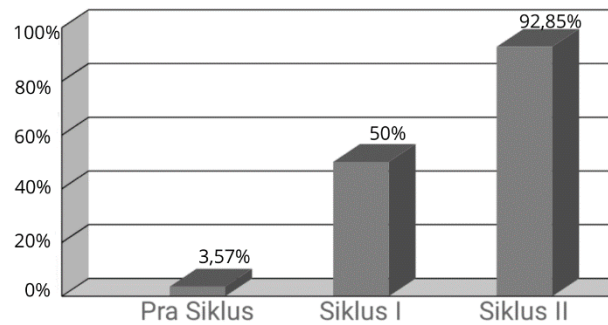


Diagram 3 Hasil Belajar Siswa di Kelas III pada Pra Siklus, Siklus I-II

Berdasarkan diagram di atas, pada pra siklus ketuntasannya sebesar 3,57%, tentunya persentase tersebut sangat jauh apabila dikatakan memenuhi indikator keberhasilan. Oleh karena itu, peneliti memberikan tindakan di kelas III dengan menggunakan metode Fun Teaching dan diperoleh pada post test siklus I ketuntasannya sebesar 50%. Persentase tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang mana sebesar 80% sehingga peneliti memutuskan melanjutkan pada siklus II sebab masih banyak siswa yang belum mencapai KKM mata pelajaran matematika SDN Gampengrejo yaitu sebesar ≥ 75 . Setelah melakukan refleksi pada siklus I maka peneliti melakukan perbaikan-perbaikan dan diimplementasikan pada siklus ke II. Pada siklus II akhirnya mengalami peningkatan persentase ketuntasan yaitu sebesar 92,85%. Berdasarkan hasil tersebut maka penelitian ini dapat dinyatakan berhasil karena persentase ketuntasan sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 80%.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1)Aktivitas guru dalam pembelajaran matematika materi bangun datar dengan menggunakan metode Fun Teaching di kelas III SDN Gampengrejo mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.
- 2)Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika materi bangun datar dengan menggunakan metode Fun Teaching di kelas III SDN Gampengrejo mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.
- 3)Hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika materi bangun datar dengan menggunakan metode Fun Teaching di kelas III SDN Gampengrejo pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, Nurma. (2021). Implementasi Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung. *Skripsi S1 PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*. UIN Raden Intan Lampung.
- Apriansyah, Ricko. (2021). Penerapan Metode Fun Teaching pada Pembelajaran Tematik Online Kelas VI MI Nurun Najah Kota Jambi. *Skripsi S1 PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitri AS, Rahayu. (2020). Penerapan Metode Fun Teaching pada Pembelajaran Tematik Online di SDN 5 Metro Pusat. *Skripsi S1 PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*. IAIN Metro.
- Juliawati, Evani, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Bangun Datar Melalui Media Menara Hanoi dan Origami. *Skripsi S1 PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan*. UMJ.
- Mainarti, Yenny. (2021). Penerapan Metode Fun Teaching dalam Pembelajaran

-
- Tematik pada Masa Pandemi di Kelas 2 MIS Nurul Yaqin Sungai Duren. *Skripsi S1 PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*. UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
- Nurhayati, Ika S. (2013). Meningkatkan Keterampilan Menghitung Keliling dan Luas Bangun Datar dengan Model Cooperative Learning Tipe STAD pada Siswa Kelas III SD Siluk Imogiri. *Skripsi S1 PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan*. UNY.
- Oktavia, Herlina. (2017). Penggunaan Metode Fun Teaching dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS di SDN 1 Sumberrejo Kota Gajah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi S1 PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*. IAIN Metro.
- Rani, Yusniar. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas III SD Inpres Tallo Tua Makassar melalui Alat Peraga Kartu Mainan. *Skripsi S1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Redasi, Luh. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Melalui Metode Drill. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(3).
- Safitri, Isnaini. (2021). Pengaruh Metode Fun Teaching terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di MIN 1 Indragiri Hilir. *Skripsi S1 PGMI Fakultas Tarbiyah*. STAIN Auliaurasyidin Tembilahan Riau.
- Saifulloh, M., Muhibbin, Z., & Hermanto, H. (2012). Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan di Sekolah. *Jurnal Sosial Humaniora*, 5(2), 206-218.
- Sari, Ika N. (2019). Penggunaan Alat Peraga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 01 Sidomulyo Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019. *Skripsi S1 PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*. IAIN Metro.
- Siwi, Tri E.M. (2015). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Sifat-sifat Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga dengan Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Siswa Kelas III SDN Patrang 01 Jember Tahun Pelajaran 2014/2015. *Skripsi S1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Universitas Jember.
- Utami, Risa A. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Kelas III Semester Genap Melalui Media Tangram di SD Muhammadiyah Sidomulyo Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi S1 PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan*. UNY.