

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN FUN LEARNING PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MENGEMBANGKAN KEAKTIFAN SISWA DI SEKOLAH DASAR

Nimas Elok Talita Amin¹, Muhamad Yusron Maulana El-Yunusi²
Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹, Pendidikan Agama Islam²
Universitas Terbuka¹, Universitas Sunan Giri Surabaya²
Email: nimasebok4@gmail.com

Corresponding author:

Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi
Universitas Sunan Giri
Email: yusronmaulana@unsuri.ac.id

Abstrak: Materi pembelajaran matematika yang sangat kompleks, memungkinkan siswa mengalami kesulitan belajar disebabkan oleh metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru cenderung monoton. Tujuan studi ini untuk mengetahui sekaligus mengeksplorasi, implementasi model fun learning dalam sebuah pembelajaran matematika untuk mengembangkan keaktifan belajar di siswa di SD Negeri Kemiri Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana guru matematika dan siswa sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data studi ini ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu pemilahan data atau reduksi, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Hasil studi ini menunjukkan pembelajaran model fun learning pada materi matematika dinilai efektif untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa. Hal ini terlihat pada saat sebelum dilaksanakannya pembelajaran, siswa antusias mengikuti kegiatan ice breaking yang diberikan oleh guru. Kemudian pada saat proses pembelajaran, guru berupaya mengintegrasikan model fun learning dengan materi pembelajaran. Respons yang ditunjukkan siswa juga sangat antusias dengan terlihat aktif untuk memahami materi pembelajaran.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Fun Learning, Keaktifan Siswa.

Abstract: Mathematics learning materials are very complex, allows students to experience learning difficulties due to the learning methods applied by teachers tend to be monotonous. The purpose of this study to find out, as well as explore, the implementation of fun learning models model in a mathematics lesson to develop learning activeness in students at Kemiri at SD Negeri Kemiri Sidoarjo. This study used qualitative methods, with mathematics teachers and students as the research subjects. The data collection techniques used in this study were observation, interviews, and documentation. Meanwhile, the data analysis techniques used were data sorting or reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of this study indicate that the fun learning model in mathematics is considered effective in developing student learning activity. This can be seen before the learning process, when students enthusiastically participated in ice-breaking activities provided by the teacher. Then, during the learning process, the teacher attempted to integrate the fun learning model with the learning material. The response shown by students was also very enthusiastic with looking active to understand the learning material.

Keywords: Learning Model, Fun Learning, Student Activity

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki fungsi penting pada romantika kehidupan (Ummah, 2019). Pendidikan tidak hanya sekedar membentuk karakter individu, tetapi juga dapat menentukan arah perkembangan sebuah masyarakat. Tanpa adanya pendidikan yang baik, perkembangan suatu bangsa akan terhambat. Pendidikan merupakan sebuah proses yang berkesinambungan. Di samping berperan sebagai jembatan antar generasi, melalui pendidikan juga nilai nilai dan kearifan budaya dapat diwariskan dan ditransformasikan kepada generasi penerus.

Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua hal yang sering dikaitkan pada proses kegiatan belajar peserta didik. Ditinjau dari segi makna pendidikan adalah upaya secara sistematis

untuk merealisasikan proses belajar siswa secara aktif dalam meningkatkan potensinya. pembelajaran merupakan sebuah kegiatan antara peserta didik dan guru dengan tujuan mentrasferkan ilmu pengetahuan (Hartati, 2021). guru juga membina pembentukan moral, akhlak peserta didik (Sarah Ayu Ramadhani & Fitri Sari, 2022). Pendidik memiliki peran penting dalam menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif (El-Yunusi et al., 2023).

Pembelajaran matematika merupakan sebuah aktivitas belajar bertujuan untuk mengembangkan kreativitas berfikir peserta didik pada materi matematika (Magdalena et al., 2020). Pembelajaran matematika yang memiliki cakupan materi pembelajaran yang kompleks, memungkinkan peserta didik mengalami kesulitan memahami materi jika model pembelajaran diterapkan oleh guru cenderung menggunakan model konvensional (Hadi & Umi Kasum, 2015). Sehingga dibutuhkan adanya inovasi model pembelajaran yang lebih kreatif (Wahyuni et al., 2023).

Peneliti berupaya untuk mengintegrasikan model pembelajaran *fun learning* pada pembelajaran matematika. Diharapkan dengan adanya model pembelajaran *fun learning* dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran matematika secara lebih komprehensif. Model *fun learning* merupakan sebuah metode atau cara belajar yang menyenangkan sekaligus mengasyikkan yang diterapkan oleh guru ketika kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan membantu siswa memahami materi pembelajaran (Zaeni, 2021). *Fun learning* merupakan metode belajar dengan suasana di mana siswa merasa senang, nyaman, dan tidak terbebani atau tertekan dalam belajar, yang mana suasana tersebut dapat menggugah rasa ingin tahu siswa (Kismoro, 2016). Model pembelajaran ini yang berusaha menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, memotivasi, dan bermakna bagi peserta didik. Konsep dasarnya adalah bahwa proses belajar akan lebih efektif dan hasilnya lebih optimal ketika siswa merasa bahagia, tertantang secara positif, dan terlibat secara aktif, bukan karena terpaksa atau takut.

Dalam kurun waktu 10 tahun terakhir, beberapa studi terdahulu mengenai model atau metode *fun learning* pada proses kegiatan belajar berfokus pada pembahasan empat kluster studi yaitu pertama, Implementasi model *fun learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Mayah, 2021). Kedua, Pengaruh model *fun learning* pada kemampuan dan motivasi belajar siswa (Fairus, 2023). Ketiga, Oprimalisasi metode *fun learning* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Alwahidi et al., 2021). Keempat, Strategi guru dalam menciptakan pembelajaran inovatif melalui metode *fun learning* (Pangestu et al., 2022). Sedangkan penelitian lain oleh (Mas'udah et al., 2022) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *fun learning* melalui metode *talking stick* dinilai efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa, hal ini dibuktikan melalui peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus I terdapat 59 % (16 Siswa) dari 27 siswa yang aktif. Pada siklus ke II terjadi peningkatan setelah diterapkan metode *talking stick*, mencapai 85 % (23 siswa) dari 27 siswa.

Relevan pada riset yang dilakukan (Pour et al., 2018) menyimpulkan suasana belajar menyenangkan dan aktif memberikan sebuah pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa. Pembelajaran melalui metode *talking stick* pada penelitian di kelas kontrol dan eksperimen masuk pada kriteria aktif, pada kelas kontrol siswa berjumlah 30 siswa diperoleh 27 siswa yang aktif. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh hasil 15 orang siswa aktif dari 30 siswa dikelas. Studi terdahulu menunjukkan telah banyak ditemukan riset mengenai metode *fun learning* dalam sebuah

pembelajaran, sementara masih sangat terbatas studi yang membahas tentang implementasi pembelajaran fun learning untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. sebab itu, penelitian ini berusaha menutupi kekurangan studi terdahulu dengan cara mendeskripsikan implementasi model pembelajaran fun learning pada pembelajaran matematika dalam meningkatkan keaktifan belajar di SD Negeri Kemiri Sidoarjo. Berdasarkan pokok permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini mengajukan sebuah pertanyaan, yakni bagaimana implementasi model pembelajaran fun learning pada pembelajaran matematika di SD Negeri Kemiri Sidoarjo di terapkan.

Tujuan penelitian ini ialah dapat mengetahui proses pembelajaran matematika di SD Negeri Kemiri Sidoarjo melalui implementasi model pembelajaran fun learning. Disamping itu, penelitian ini juga memberikan manfaat dari segi teoritis dan praktis. Secara teoritis hasil penelitian ini berkontribusi berupa eksplorasi pengetahuan baru tentang topic metode pembelajaran matematika. Khususnya pemahaman tentang implementasi metode pembelajaran inovatif yang dibutuhkan oleh siswa. Sedangkan manfaat secara praktis penelitian ini berkontribusi dengan memberikan informasi akan pentingnya profesionalitas guru dalam memilih metode pembelajaran yang relevan untuk kebutuhan siswa, juga sebagai jawaban atas problematika probelamatika yang sering muncul dalam proses pembelajaran.

METODE

Lokasi penelitian ini terletak di SD Negeri Kemiri sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dalam bukunya (M. Musfiqon, 2012) Metode kualitatif ialah sebuah studi yang jenis datanya bersifat non angka, melainkan berbentuk deskripsi kalimat atau pernyataan. Sebab peneliti memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai fenomena yang sedang deteliti. Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Lexy J. Moleong, 2018).

Subjek penelitian studi ini yaitu guru matematika dan siswa SD Negeri Kemiri. Teknik pengambilan data studi ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data studi ini mengacu pada konsep Miles & Hubermen. Di dalam bukunya, analisis data diperoleh melalui tiga tahapan yaitu, *Reduction* (proses seleksi, pemusatan, dan penyederhanaan data), *Display* (menyusun informasi yang memungkinkan penarikan kesimpulan), dan *Verification* (menilai keabsahan temuan) (Hidayatullah & Haryadi, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi model pembelajaran fun learning pada penelitian yaitu merupakan sebuah cara mengajar yang dilakukan oleh seorang guru agar memaksimalkan proses pembelajaran siswa agar lebih efektif melalui model pembelajaran fun learning diharapkan pemahaman materi pembelajaran yang di terima siswa agar lebih komprehensif. Terdapat beberapa tahapan untuk

mengimplementasikan pembelajaran fun learning di SD Negeri Kemiri Sidoarjo, yaitu perencanaan dan pelaksanaan.

Perencanaan pembelajaran merupakan sebuah rancangan atau desain yang sistematis pada pembelajaran yang harus dipersiapkan seorang guru sebelum melaksanakan pembelajaran (Halimah & Dewi, 2024). Adanya pelaksanaan pembelajaran yang sistematis, memberikan kemudahan bagi guru untuk mengelola pelaksanaan pembelajaran kepada siswa agar lebih komprehensif baik dari segi implementasi model, metode, strategi, serta pendekatan dalam pembelajaran (Permadi & Nadlif, 2024). Perencanaan pembelajaran yang harus disiapkan oleh seorang guru untuk mengimplementasikan model pembelajaran fun learning kepada siswa seperti mempersiapkan bahan ajar atau modul ajar, peralatan yang dibutuhkan saat pembelajaran, dan menyiapkan soal tes atau pertanyaan pemantik bagi siswa sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus menyiapkan kebutuhan penunjang proses pembelajaran. Kebutuhan tersebut baik dari segi modul ajar atau RPP, materi ajar, dan model pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan sebuah proses belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa (Wulandari & Nurhaliza, 2023). Pada tahapan pelaksanaan pembelajaran di kelas dilakukan oleh guru kelas 2 yang bernama ibu sunasib S.Pd. Pada implementasi model pembelajaran fun learning di SD Negeri Kemiri, peneliti mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama-sama, kemudian melakukan ice breaking sebelum menyampaikan materi, selanjutnya guru menyampaikan pokok dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai selama beberapa pertemuan. Guru mengemas pembelajaran matematika melalui metode tebak-tebakan, kuis, dan tanyangan edukasi yang relevan dengan materi pembelajaran.

Hasil capaian merupakan sebuah tolak ukur dalam menggapai keberhasilan belajar siswa yang ingin dicapai selama proses pembelajaran (Suryanti et al., 2021). Pada tahapan ini hasil capaian yang ingin dicapai yaitu terkait pengembangan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika melalui metode fun learning. Pengembangan keaktifan belajar siswa melalui implementasi metode pembelajaran yang inovatif yaitu metode fun learning, diharapkan dapat menjadi metode alternatif untuk mengatasi rasa jenuh dan bosan siswa pada proses pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran merupakan sebuah kegiatan menganalisis data hasil belajar siswa, digunakan untuk mengukur pemahaman materi siswa serta sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai (Afif & Usiono, 2024). Pada penelitian ini, evaluasi pembelajaran digunakan untuk mengetahui perkembangan keaktifan siswa setelah diterapkan model pembelajaran fun learning pada jangka waktu tertentu. Maka diperlukan data hasil evaluasi belajar siswa, hal ini bertujuan agar dapat mengetahui cara belajar siswa (Asesmen Formatif), acuan penilaian rapot siswa, yang didapatkan melalui penilaian penugasan, Penilaian Akhir Semester (PAS) serta Penilaian Akhir Tahun (PAT).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, Para siswa antusias terhadap cara mengajar guru melalui metode pembelajaran yang menyenangkan (Fun Learning) seperti, ice breaking sebelum memulai materi pembelajaran, tebak tebak angka perhitungan, quiz, serta menonton tayangan edukasi pembelajaran matematika. Untuk mengukur tingkat pemahaman

siswa, guru diakhir pembelajaran memberikan pertanyaan terkait materi pembelajaran yang telah dipelajari bersama sama. Hal tersebut selaras dengan tercapainya indikator keaktifan siswa yang meliputi

Pertama, Siswa mendengarkan serta memperhatikan penjelasan guru. Menurut penelitian dari (Permata et al., 2024) Pembelajaran aktif yang dikemas melalui kuis dan tebak tebak dapat memberikan pengalaman belajar pada siswa secara lebih komprehensif, sekaligus juga dapat menarik minat belajar siswa untuk memahami materi lebih mendalam. Pembelajaran dapat dikatakan efektif, jika pada saat pembelajaran terjalin interaksi yang baik antara keduanya (Retnodari et al., 2020). Maka dapat disimpulkan interaksi antara guru dan siswa saat pembelajaran menjadi faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa.

Kedua, Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Untuk mengukur tingkat pemahaman pembelajaran siswa, guru dapat memberikan sebuah pertanyaan pada siswa. Hal ini dilakukan sebagai bentuk refleksi yang dilakukan oleh guru kepada siswa terkait materi pembelajaran yang telah di ajarkan (Sulfemi & Desmiati, 2018) Senada dengan penelitian (Damayanti & Anando, 2021) menyimpulkan bahwa guru memberikan pertanyaan pada siswa untuk melatih daya berfikir kritis. Dapat disimpulkan bahwa pertanyaan yang diajukan oleh guru kepada siswa merupakan bentuk refleksi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru untuk melakukan asesmen pembelajaran.

Ketiga, Siswa mencatat penjelasan guru. Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran guru menyuruh siswa untuk mencatat penjelasan materi yang telah dipelajari bersama dengan harapan dapat membantu siswa untuk mereview materi pembelajaran kembali di rumah. Sejalan dengan penelitian dari (Arman Berkat Cristian Waruwu & Debora Sitinjak, 2022) menyatakan agar pembelajaran lebih efektif, siswa diberi kesempatan untu mencatat poin poin penting dari materi pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa tidak mengantuk saat pembelajaran. Penelitian (Nazliah et al., 2019) menyatakan, tujuan siswa mencatat materi yaitu untuk membantu siswa memahami ulang materi yang dipelajarinya. Disamping itu kegiatan mencatat materi penjelasan guru dapat meningkatkan kognitif dan psikomotorik siswa.

Keempat, Siswa memahami materi pembelajaran. Pemahaman materi yang komprehensif bagi siswa dapat diperoleh melalui adanya kondisi lingkungan belajar yang kondusif, kondisi lingkungan menjadi faktor yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran (Wafiroh et al., 2019). Pemahaman materi yang komprehensif menjadi kunci keberhasilan pembelajaran. Di samping itu pemilihan metode pembelajaran juga dapat mempengaruhi pemahaman materi pada siswa (Hadi & Umi Kasum, 2015). Hadirnya metode fun learning pada pembelajaran matematika diharapkan menjadi salah satu metode inovatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendorong proses pembelajaran berjalan secara efektif.

Tercapainya indikator keaktifan siswa di atas juga dapat dijadikan bahan evaluasi pembelajaran bagi siswa, guru juga dapat memberikan penguatan materi pembelajaran secara langsung kepada siswa secara lebih komprehensif (Kanza et al., 2020). Adanya evaluasi tersebut, memudahkan seorang guru memberikan penilaian kepada siswa (Cahyaningrum et al., 2024), hal tersebut sekaligus dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang dipahami. Dapat

disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran fun learning untuk mengembangkan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika di SD Negeri Kemiri sidoarjo dinilai cukup efektif. Hal tersebut dibuktikan melalui antusias siswa terhadap pembelajaran matematika materi perbandingan bilangan lebih besar/kecil dan materi penjumlahan yang diajarkan oleh guru melalui metode tebak tebakan dan quiz.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran fun learning dalam pengajaran matematika di SD Negeri Kemiri berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 2. Guru berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik melalui berbagai teknik, seperti ice breaking, tebak-tebakan, quiz, serta penggunaan tayangan edukasi yang relevan. Tahapan implementasi meliputi perencanaan bahan ajar dan peralatan, pelaksanaan pembelajaran yang interaktif, serta evaluasi yang komprehensif. Terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa, yang tampak dari antusiasme mereka dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Peneliti memberikan saran untuk penelitian selanjutnya untuk lebih memperkaya subjek penelitian misal melakukan penelitian di semua jenjang pendidikan, sekaligus mengimplementasikan metode fun learning yang lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, T. R. H., & Usiono. (2024). Systematic Literature Review (SLR): (Hakikat Evaluasi dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Islam). *Jurnal PAI Raden Patah*, 6(3), 738–748. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/pairf>
- Alwahidi, A. A., Sani, M. I., Dewi, A. M., Darmawangsa, S. S., Alawiyah, T. N. A., Rohimah, S., Imtihan, Z., Hasmiati, W., Mustapida, H., & Sukenti, K. (2021). Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Era New Normal di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 2–5. <https://doi.org/10.29303/jpmppi.v4i2.682>
- Arman Berkat Cristian Waruwu, & Debora Sitinjak. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 298–305. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>
- Cahyaningrum, A., Susetyo, A. M., & Citraningrum, D. M. (2024). Pengaruh Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar Menulis Cerpen Di Sdn Sumbersari 03 Jember. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 9(1), 1–13. <https://doi.org/10.36709/bastra.v8i5.316>
- Damayanti, H. L., & Anando, A. A. (2021). Peran Guru Dalam Menumbuhkembangkan Kemandirian Siswa Melalui Pembelajaran Inkuiri. *Jurnal Sinestesia*, 11(1), 52–59. <https://doi.org/10.53696/27219283.59>
- El-Yunusi, M. Y. M., Salsabilla, A., & Arifin, N. (2023). Guru Profesional dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 4204–4212. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11688>
- Fairus, R. N. (2023). Pengaruh Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *EDUCARE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 02(02), 1–9.
- Hadi, S., & Umi Kasum, M. (2015). Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Memeriksa Berpasangan (Pair Checks). *EDU-MAT: Jurnal*

- Pendidikan Matematika*, 3(1), 59–66. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i1.630>
- Halimah, A. N., & Dewi, L. (2024). Systematic Literature Review (Slr): Implementasi Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Understanding By Design (Ubd). *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 54–64. <https://doi.org/10.31980/caxra.v3i1.874>
- Hartati, H. (2021). Kode Etik Guru Profesional Dalam Konteks Peningkatan Mutu Pendidikan. *T a d z a k k u R*, 3(2), 90.
- Hidayatullah, S., & Haryadi, R. (2024). Model pembelajaran online fisika berbasis pemodelan. *Academy of Education Journal*, 15(1), 408–414. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2211>
- Kanza, N. R. F., Lesmono, A. D., & Widodo, H. M. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas Xi Mipa 5 Sma Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 71. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17955>
- M. Musfiquon. (2012). Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan. In *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*.
- Magdalena, I., Oktaviani, S. N., Octaviana, P., & Ningsih, A. (2020). Menganalisis Pelaksanaan Evaluasi Formatif Siswa Di Mi Nurul Huda Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 487–495. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mas'udah, D., Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2022). Implementasi Metode Talking Stick untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas 4 MI Nurul Ulum Arjosari Malang. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 59–68. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/JPMI/index>
- Mayah, O. : (2021). *Penerapan Metode Pembelajaran Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Materi Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia Application of Fun Learning Learning Methods in Improving Pkn Learning Results in the Integrated State of the Republic of In*. 19(1), 92–104.
- Nazliah, R., Harahap, R. D., & Hasibuan, E. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Respirasi Di Kelas Xi Sma Negeri 2 Bilah Hulu. *Jurnal Biolokus*, 2(2), 180. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i2.534>
- Pangestu, F. G., Suri, G. E., Fitri, M., Dewi, P. A., & Widjayatri, R. D. (2022). STRATEGI PEMBELAJARAN FUN LEARNING di biMBA AIUEO DI KOTA CILEGON. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v5i1.991>
- Permadi, M. S. S., & Nadlif, A. (2024). *Effectiveness of Fun Learning Methid in Learning to Read and Write the Qur ' an (BTQ)*. 07(03), 556–570.
- Permata, I., Cibro, P. S., & Tanjung, E. F. (2024). Penerapan Strategi Active Learning Berbasis Teknologi Informasi pada Mata Pelajaran PAI di Pondok Pesantren Darurahmah Sepadan Aceh. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 1627–1636. <https://jurnaledukasia.org>
- Pour, A. N., Herayanti, L., & Sukroyanti, B. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.111>
- Retnodari, W., Faddia Elbas, W., & Loviana, S. (2020). Scaffolding Dalam Pembelajaran Matematika. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 1(2009), 15. <https://doi.org/10.32332/linear.v1i1.2166>
- Sarah Ayu Ramadhani, & Fitri Sari. (2022). Metode dan Strategi Pembinaan Akhlak Siswa di Sekolah. *Tamaddun Journal of Islamic Studies*, 1(2), 154–164. <https://doi.org/10.55657/tajis.v1i2.50>
- Sulfemi, W. B., & Desmiati, Z. (2018). Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project Berbantu

- Media Relief Experience dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendas Mahakam*, 3(3), 232–245.
- Suryanti, D. E., Parmawati, A., & Muhid, A. (2021). Pentingnya Pendekatan Teknik Self Management Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling Disekolah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid 19 : Literature Review. *Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 181–192. <https://doi.org/10.33369/consilia.4.2.181-192>
- Ummah, M. S. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Wafiroh, L., Arifin, M., & Sholihah, H. (2019). Upaya Guru PAI Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa PAI Teacher Efforts to Increase Learning Motivation. *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (Kimu) 2*, 1429–1439.
- Wahyuni, T., Darsinah, D., & Wafroturrahmah, W. (2023). Inovasi Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka dimensi Kreatif. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4(1), 79–86. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v4i1.6652>
- Wulandari, H., & Nurhaliza, I. (2023). Mengembangkan Potensi Guru Yang Profesional Dalam Proses Belajar Mengajar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2487–2509. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.990>
- Zaeni, A. (2021). Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 2(3), 2721–7078. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>