



PENERAPAN METODE *FUN TEACHING* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI SD ASSUNNAH ASSALAFIYYAH SURALAGA KECAMATAN SURALAGA

Munawir Gazali¹, Made Ayu Pransisca², Lalu Juwita Efendi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Institut Pendidikan Nusantara Global, (Lombok Tengah), (Indonesia)

History Article

Article history:

Received Feb 8, 2023
Approved Feb 27, 2023

Keywords:

*Fun Teaching Method,
Thematic Learning*

ABSTRACT

In this research discusses the application of the Fun Teaching method in thematic learning in grade III SD Assunnah Assalafiyah Suralaga. The purpose of this research is to find out the application of the Fun Teaching method in thematic learning at SD Assunnah Assalafiyah Suralaga and to find out the factors that support and hinder learning in progress. This research is a qualitative descriptive study with data sources coming from observations, interviews, and documentation. Techniques to guarantee the validity of the data using extend observations increase persistence, and triangulation. This study found that applying the fun teaching method was very successful, seen from their seriousness in doing the task, their activeness in asking questions and not being afraid when the teacher taught, so that passive students were actively involved during the learning process. By applying this fun teaching method, students are challenged when given assignments by teacher, their active role is seen from when doing assignments both individually and in groups. Based on the discussion, it was concluded that the application of the Fun Teaching method in thematic learning at SD Assunnah Assalafiyah Suralaga which was carried out by the teacher while in grade III went well. Supporting factors in learning in grade III SD Assunnah Assalafiyah Suralaga are adequate or complete facilities and infrastructure, and increased teacher-student interaction. As for the inhibiting factors in thematic learning for grade III SD Assunnah Assalafiyah Suralaga, namely in terms of teachers and students regarding thematic learning in class, constraints of limited time, and incomplete facilities and infrastructure.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang penerapan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran tematik di kelas III SD Assunnah Assalafiyah Suralaga. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran tematik di

SD Assunnah Assalafiyah Suralaga dan untuk mengetahui faktor faktor yang mendukung dan menghambat dalam pembelajaran berlangsung. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan sumber data berasal dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik penjamin keabsahan data menggunakan memperpanjang pengamatan, meningkatkan kedisiplinan dan triangulasi. Teknik analisis data menggunakan deskripsi kualitatif. Penelitian ini menemukan bahwa menerapkan metode *fun teaching* sangat berhasil dilihat dari kesungguhan mereka mengerjakan tugas, aktif mereka dalam bertanya dan tidak takut ketika guru mengajarkan, sehingga siswa yang pasif ikut terlibat aktif selama proses pembelajaran. Dengan menerapkan metode *fun teaching* ini siswa menjadi tertantang ketika di berikan tugas oleh guru, peran aktif mereka di lihat dari ketika mengerjakan tugas baik individu maupun kelompok. Berdasarkan pembahasan disimpulkan penerapan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran tematik di SD Assunnah Assaafiyah Suralaga yang dilakukan guru saat berada di dalam kelas III berjalan dengan baik. faktor pendukung dalam pembelajaran di kelas III di SD Assunnah Assalafiyah Suralaga yaitu sarana dan prasarana yang memadai atau lengkap, dan meningkatnya interaksi guru, dan siswa. Adapun faktor penghambat dalam pembelajaran tematik kelas III di SD Assunnah Assalafiyah Suralaga yaitu dari segi guru dan siswa mengenai pembelajaran tematik di kelas, kendala dari alokasi waktu yang cukup lama pembuatan RPP menggunakan metode *fun teaching*.

© 2023 Jurnal Ilmiah Global Education

*Corresponding author email: munawirgazali75@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam kurikulum 2013 memiliki pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Untuk itu pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksikan pengetahuan dalam proses kognitifnya. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya (Muhtar, 2014).

Penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikannya. Untuk memberikan pemahaman pada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru (Nurdyansyah & Fahyuni, 2013).

Pada pembelajaran di Sekolah Dasar sudah menerapkan kurikulum 2013 yang dimana pada kurikulum ini pembelajarannya menggunakan pembelajaran tematik sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Karena pada pembelajaran tematik terdapat tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran, setiap guru dalam mengajar harus mampu memadukan beberapa mata pelajaran dalam sekali pembelajaran.

Perlu diketahui bahwa metode yang dibawa oleh guru saat mengajar akan mempengaruhi keaktifan peserta didik dalam menerima pembelajaran baik saat belajar dan mengajar (Fitrianti, 2021).

Sikap peserta didik di dalam kelas, masih dikatakan keaktifannya dalam hal bermain daripada keaktifan dalam hal belajar, walaupun hanya beberapa peserta didik yang serius dalam belajar, bisa kita katakan masih dalam bermainnya tingkat tinggi ketimbang belajarnya. Sehingga guru perlu merancang sedemikian rupa dalam hal metode mengajar, bahkan guru dituntut untuk memiliki ide yang kreatif untuk memilih suatu metode. Guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan pengajaran kurang menyenangkan dengan sebatas media yang ada di sekolah, tentu akan membuat peserta didik merasa jenuh saat belajar, bahkan pembelajarannya tersebut akan menjadi monoton. Oleh karena itu, guru perlu memikirkan cara-cara yang lebih efektif dan efisien untuk membantu siswa memahami dalam proses pembelajaran, mempotensikan diri dalam belajar, dan kemampuan dalam meningkatkan hasil belajar (Oktavia, 2017).

Dalam proses pembelajaran, suasana belajar mengajar harus dapat diciptakan sedemikian rupa atau bahkan sedemikian metode, sehingga dapat memotivasi siswa agar senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Untuk dapat menciptakan suasana belajar mengajar tersebut, seorang guru harus dapat menggunakan berbagai metode di dalam pengajarannya yang dapat menarik perhatian siswa. Sebagaimana diketahui bahwa metode mengajar merupakan sarana interaksi guru dengan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar (Apriyansyah, 2021). Dengan demikian, yang perlu diperhatikan adalah ketepatan metode mengajar yang dipilih dengan tujuan, jenis, sifat materi pelajaran dan kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan metode tersebut. Untuk dapat meningkatkan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial yang dapat mempengaruhi kognitif, afektif, dan psikomotor anak agar dapat berubah kearah yang lebih baik, seperti ini harus ada metode yang inovatif dan kreatif. Tujuannya adalah untuk mengetahui siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Tentunya hal-hal yang dapat merangsang atau menumbuhkan suasana belajar yang mengasikkan kepada anak-anak itu sendiri, secepat apapun sebuah metode jika tidak didukung oleh suasana yang menyenangkan maka akan menyebabkan rasa malas bagi anak untuk diajak belajar (Fitrianti, 2021).

Metode adalah seperangkat belajar yang digunakan oleh seorang guru dalam belajar mengajar sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajarannya. Untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dalam kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menerapkan beberapa prinsip yaitu berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreativitas peserta didik, mewujudkan keadaan menyenangkan dan menantang, bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika (kecerdasan) serta menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna (Rahmat, 2019). Oleh karena itu, guru perlu memberikan kepada mereka upaya-upaya kreatif sebagai strategi untuk menimbulkan efek senang dalam belajar, dengan harapan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh siswa, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa. serta upaya guru dan orang tua yang ikut terlibat aktif dalam kemajuan anak didiknya untuk menggapai prestasi tinggi dalam hasil belajarnya. Belajar adalah bukan tekanan jiwa, tetapi merupakan panggilan jiwa yang harus terpenuhi.

Pembelajaran yang menyenangkan menjadikan setiap siswa ikhlas dalam menjalani proses pendidikan. Disamping itu juga, bisa membuat anak didik lebih percaya akan kemampuan dirinya. Jadi dalam mempraktikkan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu maka diperlukan suatu metode. Dengan menggunakan metode maka membantu siswa memahami dan menghargai cara belajar, mempotensikan diri dalam belajar, dan kemampuan dalam meningkatkan hasil belajar. *Fun* adalah prinsip belajar yang menyenangkan, *Teaching* adalah mengajak anak untuk belajar, jadi *Fun Teaching* adalah mengajak anak untuk belajar dengan prinsip yang menyenangkan. Upaya memberikan motivasi sesuai dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan pola pikir siswa, serta tidak lagi menggunakan perspektif

pembelajaran dengan suasana yang membosankan. Seorang guru bisa melakukannya dengan kerangka balik yaitu persepsi bahwa anak mempunyai perspektif yang sama dalam hal kesenangan. Maka dari itu seorang guru harus bisa menciptakan sebuah kesan bahwa belajar bagi anak adalah sesuatu yang mengasyikkan karena belajar dengan cara mengasyikkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi yang lebih cepat. Hal ini membuktikan bahwa metode yang diterapkan oleh guru menggunakan metode *Fun Teaching* dapat berjalan dengan baik dengan siswa mampu mencapai hasil yang baik. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Herlina Oktavia yang menyatakan metode *Fun Teaching* dalam penerapannya adalah salah satu metode pembelajaran yang dirancang untuk menjadikan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan. Dalam proses belajar mengajar akan selalu ada hal-hal yang mendukung dan menghambat proses pembelajaran, sehingga guru mampu bisa kreatif dalam hal mengajar, dan memanfaatkan dengan sebaik-baiknya segala sesuatu yang menjadi pendukung dalam proses pembelajaran untuk dapat meminimalisir faktor yang menjadi penghambat dalam melaksanakan pembelajaran.

Dengan pembelajaran ini guru memberikan metode yang kreatif dalam hal pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan interaksi guru, dan siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ricko Apriyansyah yang menyatakan penggunaan Metode pembelajaran *Fun Teaching* dengan teknik permainan tebak kata dan tebak gambar dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Peran aktif siswa terlihat dari kontribusi pendapat dan kesungguhan mereka dalam bekerja sama selama diskusi. Serta penelitian dari Fitrianti menyatakan Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat dikatakan bahwa siswa yang proses pembelajarannya menggunakan metode *Fun Teaching* mendapatkan hasil nilai *post test* yang bagus dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan metode *Fun Teaching*. Selain faktor pendukung seperti yang telah di sebutkan sebelumnya, terdapat juga faktor yang menjadi penghambat dalam pembelajaran dari guru dan siswa yakni minimnya pemahaman guru dalam membuat kreatifitas pembelajaran dikelas. Sedangkan dari siswa terkendala dalam hal fokus untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan kelas belum kondusif.

Hal ini sesuai dengan penelitian monawati faozi mengatakan Prestasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kreativitas seorang guru seperti dalam memilih metode mengajar, media mengajar, kualitas serta cermat dalam melihat potensi anak di lingkungan sekolah. Solusi untuk menjawab permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran tematik menggunakan metode *Fun Teaching* perlu adanya kreativitas guru dalam menggunakan metode saat belajar dan mengajar sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak monoton. Oleh karena itu, seorang guru itu perlu mengembangkan kreativitasnya sebagai upaya pembaharuan proses pembelajaran di sekolah, maka seorang guru diharuskan mempunyai pandangan atau pendapat yang positif terhadap bagaimana menciptakan situasi dan kondisi belajar yang diharapkan, karena secara operasional gurulah yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran di sekolah. Motivasi yang tinggi juga perlu diberikan serta perlu adanya tuntutan kepada siswa agar mampu aktif saat pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas penulis bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Metode *Fun Teaching* Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di SD Assunnah Assalafiyah Suralaga”**.

METODE

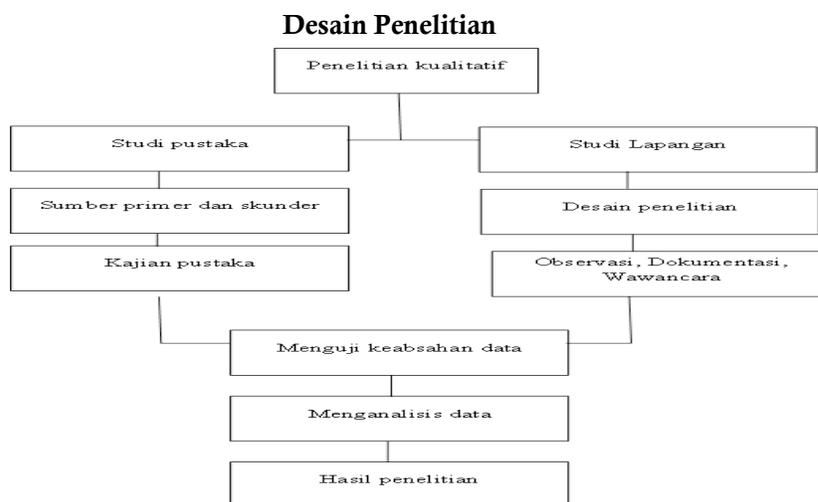
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif lapangan (Field research) dengan metode penelitian deskriptif (eksploratif) yaitu didasarkan kepada pengamatan obyektif terhadap suatu fenomena sosial. Penelitian dalam hal ini menyusun atau membuat gambaran yang semakin jelas sementara data dikumpulkan dan bagian-bagian diuji. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif dilapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan terutama adalah kualitatif (Sugiono, 2009).

Penelitian kualitatif merupakan multi-metode di dalam suatu fokus yang dikendalikan oleh masalah yang diteliti. Penggunaan multimetode atau yang lebih dikenal dengan triangulasi

mencerminkan suatu upaya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan utuh mengenai suatu fenomena Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk mempelajari dan memahami mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya mengenai sikap, tingkah laku dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa dalam konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan metode alamiah.

Sifat penelitian yang peneliti gunakan adalah bersifat deskriptif kualitatif karena penelitian ini berupa pengungkapan fakta yang ada yaitu suatu penelitian yang berfokus pada usaha mengungkapkan suatu masalah atau fenomena sebagaimana keadaan sebenarnya yang diteliti dan dipelajari tanpa adanya rekayasa. Alasan penulis menggunakan metode kualitatif ini karena dalam mencari jawaban dari sebuah masalah akan lebih baik hasilnya jika menggunakan metode kualitatif, sehingga data yang diperoleh terkait Penerapan Metode *Fun Teaching* pada Pembelajaran Tematik di SD Assunnah Assalafiyah Suralaga dapat diperoleh dengan valid.

Metode penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai *variable* mandiri atau lebih tanpa membuat perbandingan atau menggabungkan antara variabel satu dengan variabel lain. Metode deskriptif dapat disimpulkan sebagai sebuah metode yang bertujuan untuk menggambarkan dan memaparkan keadaan di lapangan secara sistematis dengan fakta-fakta yang tepat. Penggunaan metode diskriptif dalam penelitian bermaksud untuk memaparkan data yang berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Penelitian ini juga menggambarkan tentang latar pengamatan, tindakan, dan pembicaraan yang dicatat tentang sesuatu yang mungkin berbeda-beda.



Gambar Desain Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran menggunakan metode *Fun Teaching* membuat siswa lebih tenang dikelas, tidak ada rasa takut dalam bertanya, tidak tegang terhadap guru yang mengajarkan. Siswa lebih berani menjawab pertanyaan ketika ditanya oleh guru, siswa berani mengemukakan pendapatnya dan juga menanggapi pendapat temannya. Siswa juga dilibatkan untuk lebih bertanggung jawab baik secara individu maupun kelompok. Setiap pertemuan selanjutnya siswa lebih semangat dalam belajar bahkan kesan saat di dalam kelas yaitu percaya diri dalam bertanya, bahkan siswa yang pasif dalam belajar ikut peran aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, karena guru yang menggunakan metode *Fun Teaching* ini siswa tertantang untuk mengerjakan soal yang diberikan guru dengan rasa senang dan semangat. Melalui metode

Fun Teaching siswa dapat belajar dengan hal-hal yang menyenangkan dan lebih termotivasi lagi untuk ingin tahu pada pelajaran yang diberikan selanjutnya.

Jika suasana di dalam kelas saat belajar selalu menyenangkan, maka semangat dan motivasi belajar siswa akan muncul dan terus bertambah. Dengan demikian kegiatan belajar akan berjalan dengan baik sesuai tujuan pembelajaran yang sudah ditargetkan. pembelajaran yang menyenangkan (*Fun Teaching*) adalah pembelajaran yang membuat siswa nyaman, aman dan tenang hatinya dalam kemampuan dirinya. Penyajian metode belajar yang bervariasi perlu diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar.

Dalam menerapkan metode *Fun Teaching* tentu seorang guru mempunyai ide-ide dalam menggunakan metode yang efektif dan kreatif, sehingga anak-anak merasa senang saat pembelajaran berlangsung, metode yang digunakan oleh guru ialah yang sederhana yang berada didekat, seorang guru bisa dijadikan sebagai alat untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Tujuan kegembiraan disini menciptakan suasana yang *happy*, membangkitkan semangat/gairah untuk belajar/motivasi, merangsang keterlibatan penuh serta menciptakan pemahaman atas materi yang dipelajari. Dengan kata lain metode *Fun Teaching* dengan teknik permainan ini mengajak siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran tematik sehingga siswa yang pasif di dalam kelas akan ikut terlibat aktif dalam hal pembelajaran yang dilakukan seorang guru yang menggunakan metode *Fun Teaching*.

Pada proses pembelajaran seorang pendidik harus mampu menguasai materi yang akan diajarkan dan mampu menyampaikan materi dengan baik, hal ini memerlukan metode atau cara untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam proses penerapan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran tematik berjalan dengan baik, Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran menyenangkan yang membuat siswa berani bertanya, berani mencoba atau berbuat, berani mengemukakan pendapat atau gagasan, dan berani mempertanyakan gagasan orang lain. Sebagaimana dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa penerapan metode *Fun Teaching* memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran di kelas III di SD Assunnah Assalafiyah suralaga, dengan siswa yang aktif merespon saat pembelajaran berlangsung dan mengingat pembelajaran yang diberikan oleh guru saat ditanyakan. Wawancara dengan ibu Widiawana, mengatakan bahwa: "Bisa kita katakan anak-anak akan faham dengan materi yang dijelaskan oleh guru, ketika anak-anak memperhatikan guru saat menjelaskan, dan guru menggunakan metode yang kreatif dalam hal mengajar. Dan dilihat dari jawaban tugas yang telah diberikan ataupun materi yang sudah dijelaskan." Hal ini membuktikan bahwa metode yang diterapkan oleh guru menggunakan metode *Fun Teaching* dapat berjalan dengan baik dengan siswa mampu mencapai hasil yang baik. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Herlina Oktavia yang menyatakan metode *Fun Teaching* dalam penerapannya adalah salah satu metode pembelajaran yang dirancang untuk menjadikan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan. Dalam proses belajar mengajar akan selalu ada hal-hal yang mendukung dan menghambat proses pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk mampu bisa kreatif mungkin dalam hal mengajar, dan memanfaatkan dengan sebaik-baiknya segala sesuatu yang menjadi pendukung dalam proses pembelajaran untuk dapat meminimalisir faktor yang menjadi penghambat dalam melaksanakan pembelajaran.

Dengan pembelajaran ini guru memberikan kreatif dalam hal pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran tidak monoton dapat meningkatkan interaksi guru, dan siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ricko Apriyansyah yang menyatakan penggunaan Metode pembelajaran *Fun Teaching* dengan teknik permainan tebak kata dan tebak gambar dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Peran aktif siswa terlihat dari kontribusi pendapat dan kesungguhan mereka dalam bekerja sama selama diskusi. Serta penelitian dari Fitrianti menyatakan Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat dikatakan bahwa siswa yang proses pembelajarannya menggunakan metode *Fun Teaching* mendapatkan hasil nilai post test yang bagus dibandingkan dengan siswa yang

tidak menggunakan metode *Fun Teaching*. Selain faktor pendukung seperti yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat juga faktor yang menjadi penghambat dalam pembelajaran dari guru dan siswa yakni minimnya pemahaman guru dalam membuat kreatifitas pembelajaran dikelas. Sedangkan dari siswa terkendala dalam hal fokus untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan kelas belum kondusif.

Hal ini sesuai dengan penelitian monawati faozi mengatakan Prestasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kreativitas seorang guru seperti dalam memilih metode mengajar, media mengajar, kualitas serta cermat dalam melihat potensi anak di lingkungan sekolah. Solusi untuk menjawab permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran tematik menggunakan metode *Fun Teaching* perlu adanya kreativitas guru dalam menggunakan metode saat belajar dan mengajar sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak monoton. Oleh karena itu, seorang guru itu perlu mengembangkan kreativitasnya sebagai upaya pembaharuan proses pembelajaran di sekolah, maka seorang guru diharuskan mempunyai pandangan atau pendapat yang positif terhadap bagaimana menciptakan situasi dan kondisi belajar yang diharapkan, karena secara operasional gurulah yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran di sekolah. Motivasi yang tinggi juga perlu diberikan serta perlu adanya tuntutan kepada siswa agar mampu aktif saat pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil belajar yang diperoleh pada siklus I setelah peneliti melaksanakan empat prosedur dalam Berdasarkan uraian- uraian yang dikemukakan pada bab sebelumnya maka pada bab ini penulis akan mengemukakan beberapa kesimpulan sebagai Penerapan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran tematik di SD Assunnah Assalafiyah Suralaga yang dilakukan guru di kelas III berjalan dengan baik. Faktor pendukung dalam pembelajaran di SD Assunnah Assalafiyah Suralaga yaitu alat peraga yang lengkap menjadikan guru atau seorang pendidik untuk bisa menggunakan metode sebagai bahan ajar, meningkatnya interaksi guru dan siswa, memberikan motivasi saat pembelajaran. Adapun faktor penghambat dalam pembelajaran di SD Assunnah Assalafiyah Suralaga yaitu dari segi guru dan siswa mengenai pembelajaran, alat peraga yang tidak lengkap, waktu yang sangat sedikit sehingga guru kesulitan dalam waktu pembelajaran tematik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin. 2020. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Budianti, Yusnaili. 2020. Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Di RA Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung. *Jurnal Raudhah*. 8 (1):36.
- Darmansyah. (2011). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daradjat, Zakiah. (2004). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmansyah. (2011). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Fitri AS, Rahayu. (2020). *Penerapan Metode Fun Teaching Pada Pembelajaran Tematik Online Di SD N 5 Metro Pusat*. Skripsi: IAIN Metro.
- Handayani, Dwi dan Rudiana Agustini. 2016. Pengembangan Permainan Tebak Kata Sebagai Media Pembelajaran Pada Maeri Kimia Unsur. *Unesa Journal of Chemical Educatoin*. 5 (2): 505.
- Hidayah, Nurul. (2015). *Pembelajaran Tematik Integrative Di Sekolah Dasar*. Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar. 2 (1): 35.
- Iskandar, Wahyu Dkk. (2019). *Konsep Pembelajaran Tematik*. Yogyakarta: Media.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, tersedia di kbbi.kemendikbud.go.id
- Koentjoroningrat, (1976). *Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta : Gramedia.
- Kusnadi, Edi. (2002). *Metode Penelitian*. Bandar Lampung: Gunung Pesagi.
- Muhtar, Tatang. (2020). *Analisis Kurikulum 2013 Ditinjau Dari Aspek Nilai Karakter Bangsa*. Mimbar

- Sekolah Dasar. 1(2):172.
- Ngalim purwanto. (2002). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja rosdakarya.
- Nurdyansyah & Eni Fariyarul Fahyuni. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum (2013)*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Oktavia, Herlina. (2016). Penggunaan Metode *Fun Teaching* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS di SDN 1 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017, Skripsi: Institut Agama Islam Negeri.
- Oktavia, Herlina. (2016). SKRIPSI Penggunaan Metode *Fun Teaching* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS di SDN 1 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017, Skripsi: Institut Agama Islam Negeri,
- Oktavia, Herlina. (2016). 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: Institut Agama Islam Negeri.
- Prastowo, Andi. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Rahmat. (2019). *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Bening Pustaka.
- Ralibi, Maliki, Imam. (2008). *Fun Teaching*. Cikarang; Duha Khazanah.
- Said, Alamsyah Dan Andi Ibudimanjaya. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudijono, Anas. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Sugiono, (2015). *Statistik Nonparametris*. Bandung: Alfabeta CV.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prakti*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Zuhairi. (2016). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Rajawali Pers.