

**ANALISIS PENGGUNAAN METODE *FUN TEACHING*
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS II SDN PENJARINGAN 03
JAKARTA UTARA**

Rizka Ezzafira^{1*}, Yeni Nuraeni², Een Unaenah³

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang

^{1*} rizkaezzafira10@gmail.com , ²yenyayang1973@gmail.com ,

³eenuna@gmail.com

*Corresponding author**

ABSTRACT

This study uses a descriptive qualitative method that aims to determine how the use of the Fun Teaching method in mathematics learning in class II SDN Penjaringan 03 North Jakarta. Data collection techniques are carried out through observation, interviews and documentation of teachers and students involved in the learning process. The research process begins with observation of mathematics learning activities in the classroom, then interviews are conducted to obtain more in-depth information about the views of teachers and students on the application of the Fun Teaching method in the classroom. In this method, teachers use various interesting activities such as educational s, singing, guessing words and storytelling to create a fun learning atmosphere and make students more interested in learning. The results of the study show that the Fun Teaching method can increase students' interest in learning and understanding of mathematics material, especially in spatial geometry material. Students become more active, their enthusiasm for learning increases, and the classroom atmosphere becomes more lively. The use of the Fun Teaching method has a positive impact on the mathematics learning process. This method can be an alternative effective learning strategy to improve student learning outcomes in elementary schools

Keywords : *Learning methods, Fun Teaching , Mathematics.*

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan metode *Fun Teaching* dalam pembelajaran matematika di kelas II SDN Penjaringan 03 Jakarta Utara. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap guru dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran. Proses penelitian diawali dengan observasi kegiatan pembelajaran matematika di kelas, kemudian dilakukan wawancara untuk memperoleh informasi lebih dalam tentang pandangan guru dan siswa terhadap penerapan metode *Fun Teaching* di kelas. Dalam metode ini, guru menggunakan berbagai kegiatan menarik seperti permainan edukatif, bernyanyi, tebak kata dan bercerita untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa metode *Fun Teaching* dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi matematika, terutama pada materi bangun ruang. Siswa menjadi lebih aktif, semangat belajar meningkat, dan suasana kelas menjadi lebih hidup. Penggunaan metode *Fun Teaching* memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran matematika. Metode ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci : *Metode Pembelajaran, Fun Teaching , Matematika*

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter. Melalui proses pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan serta sikap yang menunjang kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran dituntut lebih interaktif dan menempatkan guru sebagai fasilitator yang mampu mendorong keaktifan siswa. Matematika, sebagai salah satu mata pelajaran inti di sekolah dasar, memegang peranan strategis karena tidak hanya melatih kemampuan berhitung, tetapi juga melatih logika, ketelitian, dan pemecahan masalah. Namun kenyataannya, banyak siswa masih mengalami kesulitan memahami konsep-konsep dasar matematika.

Fenomena ini juga terlihat di SDN Penjaringan 03 Jakarta Utara, di mana hasil observasi menunjukkan

bahwa sebagian siswa kelas II kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung, cenderung berbicara sendiri, dan kurang berpartisipasi aktif. Meskipun guru telah menggunakan metode pembelajaran variatif, kondisi tersebut masih menjadi hambatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Teori belajar konstruktivistik menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini sejalan dengan konsep ***Fun Teaching***, yaitu pendekatan pembelajaran yang dirancang menghadirkan suasana belajar interaktif, kreatif, dan menyenangkan melalui kegiatan bernyanyi, bercerita, permainan, maupun tebak kata.

Penerapan metode *Fun Teaching* diyakini mampu meningkatkan motivasi dan perhatian siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang

disampaikan. Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dengan suasana menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus membentuk sikap positif siswa terhadap mata pelajaran. Dengan demikian, upaya menghadirkan Fun Teaching dalam pembelajaran Matematika menjadi solusi yang relevan dalam mengatasi permasalahan rendahnya keterlibatan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis penggunaan metode Fun Teaching dalam pembelajaran Matematika di kelas II SDN Penjaringan 03 Jakarta Utara. Tujuan utama penelitian adalah mendeskripsikan bagaimana metode ini diterapkan dalam proses pembelajaran serta menilai efektivitasnya dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Adapun manfaat penelitian ini tidak hanya bersifat teoritis, yakni memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan terkait inovasi pembelajaran Matematika, tetapi juga praktis, yaitu memberikan pengalaman berharga bagi peneliti, meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, menjadi

referensi bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, serta menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam penerapan metode *Fun Teaching* dalam pembelajaran Matematika di kelas II SDN Penjaringan 03 Jakarta Utara. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali fenomena pembelajaran secara natural sesuai dengan konteks yang terjadi di lapangan, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran nyata mengenai proses belajar mengajar yang berlangsung.

Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas II SDN Penjaringan 03 Jakarta Utara. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan pertimbangan relevansi terhadap fokus penelitian, yakni penggunaan metode *Fun Teaching* dalam pembelajaran Matematika. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat secara langsung di lapangan,

sementara instrumen pendukung berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk memperkaya data penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung bagaimana metode *Fun Teaching* diterapkan oleh guru serta respon siswa selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai pengalaman belajar, persepsi, serta kendala yang muncul dalam proses pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi berupa catatan hasil belajar, foto kegiatan, dan arsip sekolah digunakan sebagai data pelengkap yang mendukung temuan penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis data kualitatif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan cara memilih, memusatkan perhatian, dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian

data dilakukan dalam bentuk uraian naratif, tabel, maupun dokumentasi untuk mempermudah pemahaman. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan memverifikasi data yang telah diperoleh sehingga temuan penelitian dapat dipertanggungjawabkan.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta melakukan konfirmasi ulang kepada guru maupun siswa mengenai data yang diperoleh. Dengan metodologi tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan metode *Fun Teaching* dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar serta menjadi rujukan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang

dilakukan di kelas II SDN Penjaringan 03 Jakarta Utara, penerapan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran Matematika, khususnya materi bangun ruang, menunjukkan hasil yang positif. Guru menggunakan beberapa variasi teknik dalam metode *Fun Teaching*, antara lain bernyanyi, bercerita, permainan tebak kata, serta permainan edukatif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Pada tahap awal pembelajaran, guru menggunakan lagu sederhana yang dikaitkan dengan bentuk-bentuk bangun ruang. Lagu tersebut dipadukan dengan gerakan tubuh, sehingga siswa bukan hanya mendengarkan tetapi juga aktif bergerak. Hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa lebih cepat mengingat nama-nama bangun ruang (kubus, balok, tabung, kerucut, bola) melalui lagu dan gerakan tersebut dibandingkan dengan metode ceramah biasa.

Selanjutnya, metode bercerita digunakan untuk memberikan pemahaman kontekstual. Guru menyampaikan cerita mengenai kehidupan sehari-hari yang melibatkan benda berbentuk bangun ruang, misalnya kotak susu (balok), bola mainan (bola), atau tenda

(kerucut). Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, mayoritas menyatakan lebih mudah memahami konsep karena cerita tersebut dekat dengan pengalaman mereka. Hal ini menegaskan bahwa metode bercerita tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memancing imajinasi dan memberikan makna lebih mendalam terhadap materi.

Selain itu, metode tebak kata diterapkan melalui kuis kelompok. Guru memberikan deskripsi bentuk bangun ruang dan siswa diminta menebaknya dalam waktu tertentu. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir cepat, berkolaborasi, dan mengembangkan kemampuan bahasa matematis. Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa metode ini sangat membantu dalam mengukur pemahaman siswa secara langsung sekaligus meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka.

Guru juga melibatkan permainan edukatif dengan mencocokkan benda nyata dengan bentuk bangun ruang yang sesuai, serta membuat model bangun ruang dari bahan sederhana seperti kertas, stik es krim, dan balok mainan. Dokumentasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam kegiatan ini, mereka bekerja dalam

kelompok, berdiskusi, dan menunjukkan kreativitas masing-masing.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Fun Teaching* mampu:

1. Meningkatkan minat belajar siswa terhadap Matematika.
2. Membantu siswa lebih cepat memahami materi bangun ruang.
3. Membuat suasana kelas lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.
4. Menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam berpartisipasi aktif.

Pembahasan

Hasil penelitian ini dapat dianalisis berdasarkan teori dan penelitian terdahulu. Pertama, temuan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep bangun ruang melalui kegiatan aktif (bernyanyi, bermain, bercerita) sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky. Keduanya menekankan bahwa pengetahuan tidak diberikan secara pasif, tetapi dibangun melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, penerapan *Fun*

Teaching selaras dengan prinsip konstruktivisme, karena siswa terlibat langsung dalam proses belajar melalui aktivitas konkret dan menyenangkan.

Kedua, dari segi motivasi belajar, penggunaan metode *Fun Teaching* terbukti dapat menarik perhatian siswa (*attention*), memberikan relevansi dengan kehidupan sehari-hari (*relevance*), meningkatkan rasa percaya diri siswa (*confidence*), serta memberikan kepuasan dalam belajar (*satisfaction*). Hal ini sesuai dengan teori ARCS Motivation Model dari Keller. Motivasi yang meningkat menjadi faktor penting dalam keberhasilan siswa memahami Matematika, terutama karena pelajaran ini sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa sekolah dasar.

Ketiga, jika ditinjau dari perspektif teori behavioristik Skinner, penggunaan *Fun Teaching* dapat dipandang sebagai stimulus yang menyenangkan (lagu, permainan, cerita) sehingga menghasilkan respons positif berupa peningkatan keterlibatan siswa dan hasil belajar yang lebih baik. Dengan kata lain, adanya penguatan positif dalam bentuk suasana belajar yang

menyenangkan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Penelitian ini juga konsisten dengan penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Shindy Rajna Putri (2023) dan Frella Anggun Silvia & Henry Aditia Rigianti (2023), yang menyatakan bahwa metode *Fun Teaching* mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Matematika. Temuan ini memperkuat bukti empiris bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan sangat efektif diterapkan di tingkat sekolah dasar.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala. Salah satunya adalah suasana kelas yang menjadi lebih ramai karena antusiasme siswa yang tinggi, sehingga guru harus memiliki keterampilan manajemen kelas yang baik. Selain itu, metode ini menuntut guru untuk melakukan persiapan yang lebih matang, baik dalam hal media, alat bantu, maupun variasi kegiatan agar pembelajaran tetap berjalan efektif. Kekurangan ini sejalan dengan pendapat Handayani et al. (2021) yang menyebutkan bahwa *Fun Teaching* membutuhkan kreativitas

dan kesiapan guru yang lebih besar dibandingkan metode tradisional.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode *Fun Teaching* pada pembelajaran Matematika di kelas II SDN Penjaringan 03 Jakarta Utara terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, serta mempermudah pemahaman konsep dasar Matematika. Siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sementara guru dapat lebih mudah mengelola kelas. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang interaktif dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, *Fun Teaching* dapat dipandang sebagai salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

E. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain: (1) guru diharapkan lebih sering menerapkan variasi metode

pembelajaran yang menyenangkan seperti *Fun Teaching* agar siswa lebih termotivasi; (2) sekolah perlu mendukung inovasi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas dan media yang mendukung kegiatan interaktif; (3) bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti pengaruh *Fun Teaching* terhadap aspek lain seperti peningkatan hasil belajar kuantitatif atau pengembangan karakter siswa, serta memperluas subjek penelitian pada jenjang atau mata pelajaran berbeda sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas metode ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Amaliyah Aam. (2021). *Konsep Dasar Matematika*. FKIPUMTPress.
- Amral & Asmar. (2020). *Hakikat Belajar & Pembelajaran*. Guepedia.
- Fahrurrozi, & Hamdi, S. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. Lombok: Universitas Hamzanwadi Press.
- Heruman. (2017). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mawardi. (2023). *Desain Penelitian Tindakan Kelas*. Samudra Biru.

- Nuraeni, Y. (2021). *Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan*. Tahta Media Group.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Deepublish.
- Putrawangsa, S. (2017). *Desain Pembelajaran Matematika Realistik*. Mataram: CV Reka Karya Amerta.
- Rusman. (2022). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Unaenah Een, & Amaliyah Aam. (2022). *Pembelajaran Matematika Kelas Tinggi*. FKIPUMTPress.
- Unaenah Een, Rini Puspita Candra. (2021). *Pembelajaran Matematika Kelas Rendah*. FKIPUMTPress.
- Zubaidah Amir, Risnawati. (2016). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Aswaja Pressindo.
- ### Jurnal :
- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582.
<https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>.

- Aini, K. N., & Muhid, A. (2022). Efektifitas Game Marbel Muslim Kids Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 35–55. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v5i1.2382d>
- Amalia, L. R., & Setyawan, A. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar menggunakan metode *Fun Teaching* pada mata pelajaran matematika kelas III SDN Gampengrejo. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 44-58.
- Anggraeni, S. T., Muryaningsih, S., & Ernawati, A. (2020). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 25-37.
- Arina, D., Sri Mujiwati, E., Kurnia, I., Achmad Dahlan No, J. K., & Kota Kediri, M. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175.
- Aura, O., Nabila, R., Priyono Putri, D., Erawati, P., & Marini, A. (2022). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora (Vol. 2, Issue 2)*.
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Fauzy, A., & Nurfauziah, P. (2021). Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika Pada Masa Pandemi COVID-19 di SMP Muslimin Cililin. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 551–561. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.514>
- Gazali, M., Pransisca, M. A., & Efendi, L. J. (2023). Penerapan Metode *Fun Teaching* Pada Pembelajaran Tematik Kelas III ...-288 *JIGE 4 (1) (2023) 288-295* Penerapan Metode *Fun Teaching* Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iii Di Sd Assunnah Assalafiyah Suralaga Kecamatan Suralaga. *Jurnal Ilmiah Global Education 4 (1)*
- Handayani, P., Negeri, U., Lesta, S., Sari, S., Negeri, I., Kalijaga, S., Jonata, Y., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2021). Pemanfaatan Metode *Fun Teaching* untuk Siswa SD/MI dalam Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211.

- <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125>
- Lasmini, L., Pingky, L., Sari, N. P., & Wulandari, R. (2022). ANALISIS PERAN PENDIDIK DALAM MENGIMPLEMENTASIKAN METODE PEMBELAJARAN BERCERITA (MENDONGENG) DI PAUD NONFORMAL KELOMPOK BERMAIN. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(03), 238-246.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Sabili Bandung, S. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia* 3(2), 98-106
- Mugnia Dewi N, Ikhwan Subaiki, Fitriyani Laela.(2023) Efektifitas model pembelajaran tebak kata terhadap siswa dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat bahasa arab kelas VII SMP Al-Ashriyyah Nurul Iman Parung Bogor. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Sekolah Tinggi Agama Islam Nurul Iman*.
- Rajna Putri, S., & Eka Saputri, R. (2023). Penerapan Metode *Fun Teaching* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sdn Batuceper 1 Kota Tangerang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*,9(04) 1776-1787.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyo, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Rusminati, H ., Enggita Styanada, G., & Buana Surabaya, A. (2020). Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Bangun Ruang Berbasis HOTS Ditinjau dari Kemampuan Matematika Siswa SD. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(3), 408-412
- Sugandi, D., Syach, A., Febriyanto, D., & Rakeyan Santang, S. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Konsep Pesawat Sederhana. *Jurnal Tahsinia* 2(1), 37-50. Sulastris, N. M. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode *Fun Teaching* . *Jurnal Cahaya Mandalika* ISSN 2721-4796 (online), 4(2), 200-205.
-