PENERAPAN PENGGUNAAN METODE *FUN TEACHING* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Frella Anggun Silvia[1], Henry Aditia Rigianti[2]
[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta[1]
frellaanggun@gmail.com , henry@upy.co.id

ABSTRACT

Low mastery and understanding of mathematical material in students is an important problem that must be solved. Teachers as facilitators try to overcome problems by actively updating the teaching methods applied. The use of the Fun Teaching method has been widely done to improve the learning outcomes of students, especially in mathematics subjects. The purpose of this study is to present a literature review on the application of the use of the Fun Teaching method in improving students' mathematics learning outcomes. The results showed an increase in students' mathematics learning outcomes by applying the Fun Teaching method in learning, as evidenced by the final results of students getting a significant improvement from before.

Keywords: Fun Teaching Method, Math Learning

ABSTRAK

Rendahnya penguasaan dan pemahaman materi matematika pada peserta didik merupakan permasalahan penting yang harus diselesaikan. Guru selaku fasilitator berupaya mengatasi permasalahan dengan aktif memperbaruhi metode pengajaran yang diterapkan. Penggunaan metode *Fun Teaching* telah banyak dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah menyajikan telaah literatur mengenai penerapan penggunaan metode *Fun Teaching* dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Hasil menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan menerapkan metode *Fun Teaching* dalam pembelajaran terbukti dari hasil akhir peserta didik mendapatkan peningkatan yang signifikan dari sebelumnya.

Kata Kunci: Metode Fun Teaching, Pembelajaran Matematika

A. Pendahuluan

Masalah yang kini sering ditemui adalah rendahnya penguasaan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Terbukti dari hasil belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu: bakat peserta didik, metode yang digunakan oleh guru, dan lingkungan belajar, keadaan fisik, emosional dan sosial yang kurang kondusif. Banyak peserta didik mengeluh bahwa matematika adalah materi pembelajaran yang sulit untuk dipahami karena konsepnya yang kompleks dan mungkin teknik penyampaian yang kurang dipahami.

Akibatnya, banyak peserta didik yang membenci pelajaran matematika dan enggan untuk menguasainya. Auliya (2016:12-22) menjelaskan bahwa alasan matematika dipandang sulit karena memiliki sifat yang abstrak, logis, sistematis, terdapat symbol/lambang, rumus, dan terminology lain yang mungkin membingungkan bagi peserta didik. Seorang guru harus dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran matematika di kelas dan meningkatkan kesenangan mereka untuk memcahkan suatu masalah dalam matematika. Untuk mendapatkan hasil terbaik dalam pembelajaran matematika, berbagai metode digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang melibatkan pengajaran dan pembelajaran meliputi komunikasi, baik antar peserta didik dan guru serta antar peserta didik dengan lingkungan (Wina Sanjaya, 2016: 200). Seorang individu dapat mengubah tingkah laku, sikap, kemampuan, pengetahuan, kekuatan reaksi, dan penerimaan mereka melalui proses pembelajaran dalam pendidikan. Perubahan itu dapat dimanfaatkan sebagai hasil dari pengetahuan yang telah diperoleh melalui kegiatan belajar mengajar. Peserta didik akan lebih memahami materi pembelajaran jika mereka berpartisipasi aktif dalam menemukan gagasan itu sendiri daripada hanya mengetahuinya dengan mendengarkan penjelasan saja (Paramita Silvia Dewi, 2016: 178-180).

Setiap pendekatan dalam pengajaran dan pembelajaran membutuhkan penerapan metode pembelajaran yang tepat didalam kegiatan mengajar memiliki kelebihan dan kekurangan, dalam hal mencapai tujuan, keadaan atau kondisi di mana kegiatan belajar mengajar berlangsung. Ketika proses pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik dan guru, maka interaksi baik yang diperoleh akan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Tidak akan ada lagi peserta didik yang membenci matematika karena kegiatan belajar mengajar yang dilakukan telah memberikan kesan menyenangkan bagi mereka. Dalam proses pembelajaran, suasana belajar mengajar harus diciptakan sedemikian rupa dan semenarik

mungkin, sehingga dapat memotivasi peserta didik belajar dengan baik dan bersemangat. Kesesuaian strategi pengajaran yang dipilih sehubungan dengan tujuan, gaya, dan sifat materi pelajaran, serta kapasitas guru untuk memahami dan menerapkan strategi, dengan demikian harus dipertimbangkan. Tampaknya harus ada sebuah metode baru dan kreatif untuk meningkatkan perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik yang dapatmempengaruhi kematangan intelektual, emosional, dan sosial mereka (Herlina Oktavia, 2016:02).

Melalui penggunaan metode, peserta didik diberi kesempatan untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi mereka untuk belajar serta kapasitas mereka sendiri untuk belajar (Manawir Gazali dkk, 2023: 290). *Fun* adalah konsep pembelajaran yang menyenangkan, *Teaching* adalah peserta didik diajak untuk belajar, jadi dapat simpulkan bahwa *Fun Teaching* adalah pengajaran yang menyenangkan mendorong peserta didik untuk belajar melalui metode menyenangkan (Herlina Oktavia, 2016: 14). Upaya untuk menanamkan motivasi yang sejalan dengan materi pelajaran yang disajikan dan sikap peserta didik, dan tidak ada lagi yang menggunakan sudut pandang belajar dengan lingkungan yang membosankan. Dengan dasar keyakinan yang kuat, seorang guru dapat melakukannya seperti keyakinan bahwa peserta didik memandang kesenangan dengan cara yang sama. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memperoleh dan memahami materi lebih cepat.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah studi literatur atau tinjauan pustaka. Studi literatur adalah jenis desain penelitian yang mengumpulkan data dari berbagai sumber yang relevan dengan masalah yang sedang dipelajari (Herliandry, 2020). Jenis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari studi literatur. Data yang terkumpul selanjutnya akan diperiksa dengan menggunakan Teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dimulai dengan menjelaskan fakta, yang kemudian dilakukan dengan analisis, tidak

hanya menggambarkan fakta tetapi juga memberikan pemahaman dan pembenaran yang cukup.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Metode pembelajaran adalah perencanaan seperangkat cara yang digunakan oleh seorang guru untuk mentransfer ilmu atau menyajikan mata pelajaran dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong untuk memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dan memberikan hasil belajar yang memuaskan. Ulin Nuha (2016:147) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran adalah seperangkat cara yang dilakukan guru dalam proses belajar, proses ini melibatkan seorang guru menggunakan berbagai strategi untuk mengkomunikasikan pengetahuan kepada peserta didik. Guru dapat menggunakan pembelajaran sambil bermain, bercerita, dan bernyanyi sebagai ekspresi hati dan semangat hidup yang penuh gairah untuk melaksanakan metode pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan metode yang menyenangkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik sehingga dapat mengatasi permasalahan-permasalah akibat penurunan hasil belajar. Metode *Fun Teaching* merupakan metode dengan menerapkan proses pembelajaran menyenangkan yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Laela Rizqi Amalia (2022:615) mneyatakan bahwa *Fun Teaching* adalah metode pengajaran yang dimana peserta didik dapat merasa nyaman, puas, senang, dan tidak merasa tertekan ketika belajar. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan diharapkan dapat melibatkan minat peserta didik akan memotivasi mereka untuk belajar lebih banyak lagi. Hasil observasi yang dilakukan oleh Laela Rizqi Amalia, pada siklus I presentase keaktivan peserta didik hanya mencapai 68,42% termasuk kedalam kriteria tinggi akan tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan. Hal ini disebabkan karena peserta didik kurang memperhatikan guru, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, dan peserta didik kebanyakan diam dan malu-malu. Setelah melakukan perbaikan-perbaikan pembelajaran dengan guru menerapkan metode *Fun Teaching* dengan semenarik mungkin, didapatkan hasil peningkatan sebesar

22,48%. Berdasarkan hasil yang didapat aktivitas pembelajaran dengan menggunakan metode *Fun Teaching* mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik.

Abdul Azis Abdillah (2015) berpendapat bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan, seharusnya matematika menjadi mata pelajaran yang disukai oleh peserta didik. Namun kenyataannya adalah terdapat beberapa peserta didik yang menganggap bahwa matematika sebagai materi pembelajaran yang sulit dipahami dan membosankan. Keadaan ini merupakan suatu permasalahan bagi sekolah untuk melakukan perbaikan dan modifikasi untuk menghilangkan persepsi negative peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Upaya yang sebaiknya dilakukan dengan menggunakan sebuah metode dan teknik permainan yang disukai oleh anak-anak sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Setelah dilakukan penelitian yang dilakukan oleh Abdul Azis Abdillah dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode Fun Teaching dengan teknik permainan telah membuat peserta didik aktif dalam permainan. Penggunaan metode *Fun Teaching* dengan Teknik permainan juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

Masruni (2020:1146) menyatakan bahwa metode *Fun Teaching* merupakan metode yang sangat berperan penting dalam pembelajaran matematika, mengingat metematika termasuk mata pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan oleh peserta didik. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan efefektif dan dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika peserta didik, sebuah metode pengajaran yang menyenangkan dalam matematika diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk mengikuti pembelajaran matematika dengan baik. Berdasarkan temuan evaluasi yang dilakukan Masruni terhadap penggunaan metode *Fun Teaching* didapatkan temuan bahwa aktivitas belajar peserta didik dan aktivitas pengajaran guru mengalami peningkatan. Terbukti dari hasil temuan pengamtan yang dilakukan terhadap Tindakan guru dan peserta

didik yang sudah muali aktif. Metode *Fun Teaching* telah sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan dalam matematika.

Muhaemin (2011:02) berpendapat bahwa permasalahan yang ada sekarang ini adalah kurangnya penguasaan dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang dapat di lihat dari hasil belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Seorang guru dituntut untuk dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih menaruk dan dapat disukai oleh peserta didik. Menggunakan metode pengajaran matematika dengan metode *Fun Teaching* adalah salah satu langkah yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan oleh Muhaemin didapatkan sebuah fakta bahwa metode *Fun Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Peserta didik yang menggunakan pengajaran dengan metode *Fun Teaching* menghasilkan nilai matematika yang jauh lebih baik daripada peserta didik yang menggunakan metode konvesional dalam pembelajaran. Perbedaan antara penggunaan metode *Fun Teaching* dan konvensional dapat dilihat hasil pengujiannya yang signifikan.

Ni Made Sulastril (2023:202) menyatakan bahwa dengan menggunkan metode *Fun Teaching*, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, gembira serta asyik. Di tengah pembelajaran yang sudah direncanakan oleh guru masih banyak kendala yang ditemukan, kurangnya motivasi belajar pada peserta didik menjadi sebuah permasalah utama. Upaya memberikan motivasi sesuai dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan pola pikir peserta didik, serta tidak lagi menggunakan perspektif pembelajaran dengan harga mati. Proses kegiatan penelitian yang dilakukan Ni Made Sulastril yaitu untuk meningkatkan motivasi anak melalui tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, observasi dan evaluasi. Kegiatan *fun teaching* dapat meningkatkan motivasi belajar anak, Hal ini dibuktikan dengan data hasil pra intervensi hingga pelaksanaan kegiatan siklus pertama maupun kegiatan siklus kedua. Data hasil pelaksanaan

tindakan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar anak sesuai kreteria keberhasilan yang telah disepakati antara peneliti dan kolaborator, yaitu anak menunjukkan motivasi belajar anak yang berkembang sangat baik.

D. Kesimpulan

Dari paparan pendapat dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, penggunaan metode *Fun Teaching* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kegiatan yang menyenangkan. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang dianggap sulit oleh beberapa peserta didik, namun dari hasil beberapa pendapat pengajaran matematika yang dilakukan dengan metode *Fun Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar dan mengubah pandangan peserta didik terhadap matematika. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode *Fun Teaching* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengubah pandangan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Hamalik, Oemar, Proses Belajar Mengajar (Bandung: Bumi Aksara,2006), 30

Auliya, R. N. (2016). Kecemasan Matematika Dan Pemahaman." Formatif: *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(20), 12–22.

Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 200.

Pramita Silvia Dewi, "Perspektif Guru Sebagai Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbuka dan Inkuiri Terbimbing Terhadap Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains", *Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah,* Vol. 1 No. 2 (Desember 2016), h. 179-180.

Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. JTP - *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.

Amalia, L. R., & Setyawan, A. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar menggunakan metode fun teaching pada mata pelajaran matematika kelas III SDN Gampengrejo. Educenter: *Jurnal Ilmiah Pendidikan,* 1(6), 613-627.

Abdillah, A. A. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Metode Fun Teaching di SDN Rawabadak Utara 10 Petang Jakarta. Tangerang (ID): STKIP Surya Tangerang.

Masruni, M. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN FUN

TEACHING MENGGUANAKAN JARIMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PERKALIAN 1-10 SISWA KELAS IV SDN 42 AMPENAN TAHUN PELAJARAN 2018/2019. Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 5(2).

Sulastri, N. M. (2023). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK MELALUI METODE FUN TEACHING. Jurnal Cahaya Mandalika, 4(2), 200-205

Oktavia, H. (2017). Penggunaan Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 1 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017 (Doctoral dissertation, IAIN Metro).

AS, R. F. (2020). Penerapan Metode Fun Teaching Pada Pembelajaran Tematik Online Di SD N 5 Metro Pusat (Doctoral dissertation, IAIN Metro).

Muin, A. (2011). Pengaruh penggunaan metode fun teaching terhadap hasil belajar matematika (studi eksperimen di MI Nurul Hidayah Pamulang).

Safitri, I. (2022). Pengaruh Metode *Fun Teaching* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di MIN 1 Indragiri Hilir (Doctoral dissertation, STAI Auliaurrasyidin Tembilahan).