

**PENERAPAN METODE *FUN LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
ONLINE SISWA KELAS 1 DI SD NEGERI 1 PANCASAN
KECAMATAN AJIBARANG KABUPATEN
BANYUMAS**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)**

**Oleh:
MUTHIA DEWI SAFITRI
NIM: 1717405153**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN Prof. K. H. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2021**

**PENERAPAN METODE *FUN LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
ONLINE KELAS 1 DI SD NEGERI 1 PANCASAN KECAMATAN
AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS**

**Muthia Dewi Safitri
1717405153**

ABSTRAK

Penerapan metode *Fun Learning* pada pelaksanaan pembelajaran online merupakan upaya kreatif guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada proses pembelajaran di masa pandemi *Covid-19* dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan penerapan metode *Fun Learning* pada pembelajaran online kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

Penelitian ini dilakukan dengan penelitian lapangan dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi, kemudian dalam menganalisis data menggunakan model Milles and Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Untuk menguji keabsahan data penelitian dilakukan dengan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Fun Learning* pada pelaksanaan pembelajaran online kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan yang dilaksanakan melalui *grup WhatsApp* belum berjalan secara maksimal. Materi pembelajaran disajikan guru dalam bentuk video kartun anak bercerita dan bernyanyi belum dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa di dalam proses pembelajaran online, hal ini dikarenakan adanya tekanan dari orang tua siswa agar siswa mau mengikuti proses pembelajaran online dan siswa belum ikut terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran seperti saat mengerjakan tugas seringkali dilakukan oleh orang tua siswa. Kemudian, keberhasilan penerapan metode *Fun Learning* yang dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran dengan dibuktikan dari hasil belajar siswa belum dapat dikatakan murni hasil dari siswa, sebab pelaksanaan pembelajaran online yang dilaksanakan tanpa tatap muka antara guru dan siswa membuat guru tidak bisa mengawasi siswa secara langsung di dalam proses pembelajaran maupun saat siswa mengerjakan tugas sehingga hasil belajar masih belum dapat dikatakan murni hasil dari siswa yang mengerjakan.

Kata Kunci: Metode *Fun Learning*, Pembelajaran Online

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	2
MOTTO	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PEDOMAN LITERASI	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR SINGKATAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I	5
PENDAHULUAN.....	5
A. Latar Belakang Masalah.....	5
B. Definisi Konseptual.....	11
C. Rumusan Masalah	13
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	14
E. Kajian Pustaka.....	15
F. Sistematika Pembahasan	17
BAB II	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Metode <i>Fun Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
B. Pembelajaran Tematik.....	Error! Bookmark not defined.
C. Pembelajaran Online	Error! Bookmark not defined.
D. Penerapan Metode <i>Fun Learning</i> pada Pembelajaran Online.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.

METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Setting Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Objek dan Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
F. Uji Keabsahan Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL PEMBAHASAN PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Gambaran Umum SD Negeri 1 Pancasan ...	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil dan Pembahasan Terkait Penerapan Metode <i>Fun Learning</i> pada Pelaksanaan Pembelajaran Online Kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	19
PENUTUP.....	19
A. Kesimpulan	19
B. Saran.....	20
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN-LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses mengembangkan diri untuk bisa hidup dan melangsungkan hidupnya. Dalam menunjang tugasnya di masa depan, maka manusia membutuhkan pendidikan. Pendidikan adalah usaha mendewasakan individu atau kelompok dalam mengubah sikap dan perilaku melalui bimbingan, latihan, proses perilaku dan cara mengajar. Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa¹ pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia, sebagai upaya yang dilaksanakan secara sadar dalam menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan yang terdapat dalam diri setiap individu, sehingga di masa yang akan datang dapat berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada awal tahun 2020 dunia dikejutkan dengan adanya wabah virus *Corona (Covid-19)* yang menyebar hampir ke seluruh negara di dunia. *Corona Virus Disease (Covid-19)* tergolong virus baru yang muncul di tengah-tengah masyarakat sehingga menyebabkan kepanikan. Wabah (*Covid-19*) mulai diketahui pada tanggal 1 Desember 2019 di kota Wuhan, Provinsi Hubei, RRC. Virus *Corona* menyebar ke seluruh dunia, termasuk Indonesia hanya dalam jangka waktu beberapa bulan saja. Penyebaran virus *Corona* yang sangat cepat ini justru lebih dikhawatirkan dari pada problem kematian akibat virus tersebut, hal ini membuat Organisasi Kesehatan Dunia atau WHO menetapkan sebagai pandemi global.² Pandemi *Covid-19* membawa pengaruh pada banyak bidang, mulai dari sosial, ekonomi, sampai bidang

¹ Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Palopo: 2018, Kampus IAIN Palopo), hlm. 8.

² Vira Mayang Sari, dkk, "Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran Online pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi" dalam *Jurnal Publicuho*, Vol. 4, No. 2, 2021, hlm. 628.

pendidikan. Hal tersebut membuat pemerintah mengeluarkan berbagai kebijakan untuk menekan dan mengendalikan resiko wabah *Covid-19*.

Dampak adanya wabah *Covid-19* pada bidang pendidikan membuat Mendikbud mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Diseases-19*. Pandemi *Covid-19* memaksa penerapan kebijakan *social distancing* (menjaga jarak fisik) sebagai bentuk ikhtiar dalam menekan cepatnya laju penyebaran virus *Corona*. Oleh sebab itu, pemerintah mengeluarkan anjuran aktivitas pembelajaran tatap muka di sekolah ditutup untuk sementara, sehingga pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah melalui sistem pembelajaran berbasis online diterapkan.

Pemberlakuan kebijakan *social distancing* menjadi dasar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dari rumah dengan memanfaatkan teknologi informasi.³ Hal ini tentu membuat guru kaget sebab harus merubah sistem belajar secara cepat, serta tidak sedikit siswa yang mengeluh kesusahan dalam memahami materi pembelajaran dan menerima banyak tugas selama belajar online. Selain itu, banyak orang tua yang merasa stress saat harus menemani siswa belajar dengan tugas-tugasnya yang banyak. Sementara itu, orang tua juga harus tetap memikirkan kelangsungan hidup dan pekerjaannya dalam keadaan yang kemelut di tengah pandemi *Covid-19*.

Pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar, dimana belajar memiliki makna mencari ilmu atau siswa mendapatkan materi. Belajar ialah aktivitas yang berjalan dalam waktu panjang dan dilakukan secara berkelanjutan selama manusia masih hidup, ini menunjukkan bahwa mencari atau menuntut ilmu tidak dibatasi oleh jarak, waktu, usia dan tempat, sebagaimana dimaksudkan dalam hadits berikut:⁴

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَ مُسْلِمَةٍ .

(رواه ابن ماجه)

³ Luh Devi Herliandry dkk, "Pembelajaran pada Masa Covid-19", dalam Jurnal *Teknologi Pendidikan*, Vol. 22, No. 1, 2020, hlm. 67.

⁴ Rosidin, *Pendidikan Karakter Ala Pesantren Terjemah Adaptif Kitab Adabul 'Alim wal Muta'allim Karya K.H. Hasyim Asy'ari*, (Malang: Litera Ulul Albab, 2013), hlm. 13.

*“Dari Anas Bin Malik berkata: Rosulullah SAW bersabda: Menuntut ilmu adalah wajib bagi setiap muslim laki-laki maupun perempuan.”
(H.R Ibnu Majah).*

Sedangkan mengajar seringkali dikenal dengan proses guru dalam menyampaikan atau memberikan materi berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Pembelajaran adalah kegiatan yang dapat mengantarkan informasi serta pengetahuan dalam mempengaruhi peserta didik. Guru sebagai pendidik yang menyampaikan informasi kepada peserta didik dituntut untuk memahami sumber, metode dan media belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁵ Pembelajaran juga memiliki makna sebagai proses interaksi di dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang, atau pembelajaran dimaknai sebagai kegiatan menolong peserta didik agar bisa belajar dengan baik.

Kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun, tidak hanya di dalam ruang kelas saja namun juga dapat dilaksanakan di luar kelas seperti halaman sekolah atau bahkan di rumah. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar juga dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada seperti pada proses belajar mengajar yang dilaksanakan secara online (daring) atau pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa tanpa bertemu secara langsung.

Menurut Hanum, pembelajaran online atau *e-learning* merupakan pemanfaatan teknologi baik teknologi informasi atau komunikasi yang digunakan untuk memfasilitasi dan mendukung proses pembelajaran.⁶ Pemanfaatan teknologi berbasis online dalam proses pembelajaran online ini dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk memberikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengaksesnya dari mana saja. Saat ini salah satu contoh pemanfaatan teknologi berbasis online

⁵ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Grobogan: Sarnu Untung, 2020), hlm. 1-2.

⁶ Andri Anugrahana, “Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10, No. 3 tahun 2020, hlm. 284.

dalam pelaksanaan proses pembelajaran online yaitu melalui penggunaan media sosial seperti *WhatsApp*, *Telegram*, *Google Classroom* dan beberapa media sosial lainnya. *WhatsApp* merupakan salah satu media sosial yang saat ini paling banyak digunakan untuk melakukan penyampaian materi pelajaran maupun diskusi secara online antara guru dan siswa.

Pada pembelajaran online guru dituntut untuk dapat mendesain pembelajaran yang baik dan kreatif dalam memberikan materi pembelajaran, terutama pada siswa di kalangan Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pada siswa sekolah dasar terutama kelas rendah, mereka lebih menyukai suasana kelas yang ramai dan ceria. Suasana kelas yang menyenangkan tentu akan membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan belajar mengajar, pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan juga akan membantu siswa memahami materi dan lebih aktif saat mengikuti proses pembelajaran.

Sebagai seorang pendidik, guru merupakan komponen pendidikan yang dapat menentukan baik buruknya mutu pendidikan dan menciptakan kualitas sumber daya manusia. Guru adalah salah satu komponen pendidikan yang bertemu langsung dengan siswa pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas, maka di tangan gurulah akan menghasilkan siswa yang memiliki kualitas baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, spiritual dan sikap. Guru juga memiliki peran sebagai pembimbing, untuk membantu siswanya mengatasi kesulitan yang dialami saat proses belajar. Dalam situasi pembelajaran online di masa pandemi, guru dituntut untuk dapat memahami cara dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran yang disajikan dengan menarik dan menyenangkan melalui beberapa metode maupun media pembelajaran agar dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dapat membentuk karakter siswa dan mencapai tujuan pembelajaran.

Metode ialah cara yang dipakai dalam menerapkan rencana yang telah dibuat dengan harapan dapat mencapai tujuan secara optimal.⁷ Penerapan

⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Premada Media Group, 2009), hlm. 145.

metode pembelajaran menjadi hal penting di dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan memilih metode pembelajaran yang tepat maka kegiatan pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai. Oleh karena itu, dalam menerapkan suatu metode pada proses pembelajaran guru harus dapat melihat kondisi yang ada agar metode yang digunakan dapat membantu siswa saat belajar.

Berdasarkan observasi pendahuluan pada tanggal 1 Desember 2020 di SD Negeri 1 Pancasan kepada wali kelas 1 yaitu ibu Dian Nurjanah EP, S.Pd.SD.⁸ Melalui perbincangan dengan beliau diperoleh informasi bahwa penerapan suatu metode pada proses pembelajaran merupakan hal yang penting, sebab metode bisa membantu guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Terlebih pada pembelajaran online saat ini, pembelajaran online yang diberlakukan secara tiba-tiba akibat adanya wabah virus *Corona-19* tentu membuat guru, siswa dan orang tua siswa merasa kaget, selain itu pelaksanaan pembelajaran online juga memiliki banyak kendala sebab guru dan siswa tidak bisa bertemu secara langsung. Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis online ini tidak sedikit siswa yang mengaku kurang bersemangat, merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Kendala yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran online tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, rendahnya hasil belajar juga bisa disebabkan karena suasana belajar yang kurang mendukung serta proses belajar yang dianggap siswa kurang nyaman dan menyenangkan.

Proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan melalui pemanfaatan media sosial seperti grup *WhatsApp* ini membuat guru harus mencari upaya agar permasalahan yang dihadapi siswa dapat diatasi, sementara itu upaya yang dilakukan oleh guru yaitu dengan menerapkan metode *fun learning* pada pembelajaran online untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa di tengah pandemi *Covid-19* ini. Penerapan metode

⁸ Wawancara dengan Dian Nurjanah EP, pada tanggal 1 Desember 2020 di ruang Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pancasan.

fun learning ini guru terapkan pada mata pelajaran Tematik sesuai dengan kurikulum 2013 yang sudah diterapkan di SD Negeri 1 Pancasan. Metode *fun learning* hampir diterapkan oleh seluruh guru di SD Negeri 1 Pancasan pada pembelajaran online saat ini, namun guru kelas 1 merupakan guru yang lebih sering menerapkan metode *fun learning*. Hal ini diakui guru kelas 1 mengingat siswa kelas 1 merupakan siswa baru pada jenjang pendidikan sekolah dasar yang sebelumnya menuntut ilmu di TK (Taman Kanak-kanak), dimana kegiatan pembelajaran di TK lebih menekankan pembelajaran yang mengarah pada kegiatan bermain atau belajar seraya bermain. Pembelajaran yang disajikan lebih diutamakan untuk menciptakan suasana yang aman dan menyenangkan bagi siswa sebab pada suasana yang menyenangkan materi pembelajaran akan lebih mudah ditangkap oleh siswa karena suasana hati sedang dalam keadaan gembira.

Suasana belajar mengajar pada setiap proses pembelajaran harus bisa diciptakan agar dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar dengan baik dan bersemangat. Oleh sebab itu, guru harus memilih metode yang sesuai untuk memudahkan proses pembelajaran terutama pada pembelajaran online. Melalui penerapan metode *fun learning* merupakan upaya kreatif guru untuk menciptakan suasana menyenangkan di dalam proses belajar sehingga tidak membuat siswa merasa bosan dan malas saat mengikuti pembelajaran, serta diharapkan dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran online kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan. Oleh karena itu, peneliti mengkaji permasalahan tersebut melalui penelitian kualitatif deskriptif yang berjudul **“PENERAPAN METODE FUN LEARNING PADA PEMBELAJARAN ONLINE SISWA KELAS 1 DI SD NEGERI 1 PANCASAN KECAMATAN AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS”**

B. Definisi Konseptual

Agar terhindar dari kesalahfahaman dan kekeliruan dalam memahami penelitian ini, maka peneliti menjelaskan beberapa istilah terkait dengan judul skripsi ini, yaitu:

1. Metode *Fun Learning*

Metode ialah usaha atau cara mengaplikasikan rencana yang sudah dirancang pada kegiatan nyata dengan harapan dapat mencapai tujuan yang disusun secara maksimal.⁹ Dalam pelaksanaan pendidikan, metode diartikan sebagai alat yang dipakai untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran.¹⁰ Jadi, metode pembelajaran ialah cara untuk menyampaikan materi pada kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Materi pelajaran yang dianggap sulit akan mudah diterima dan dipahami oleh siswa, jika guru memilih metode yang tepat dan menarik.

Guru sebagai sumber belajar harus dapat mewujudkan lingkungan belajar yang kreatif bagi siswa, salah satunya dengan menentukan metode yang akan dipakai dalam proses pembelajaran. Guru hendaknya menggunakan metode yang bervariasi pada setiap pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dan membuat minat belajar siswa menjadi meningkat sehingga akan berpengaruh baik terhadap prestasi yang diraihnya.¹¹ Pemilihan metode yang tidak sesuai dengan kondisi yang ada, akan membuat suasana belajar siswa menjadi kurang bersemangat dan aktif.

Fun ialah prinsip belajar yang menyenangkan sedangkan *learning* memiliki makna mengajak siswa belajar, jadi *fun learning* bermakna mengajak siswa belajar dengan prinsip yang menyenangkan. Metode *fun learning* adalah metode yang digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan. Tujuan dari suasana belajar yang

⁹ Aswan, *Strategi Pembelajaran Berbasis Pakem*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), hlm. 6.

¹⁰ Siti Maesaroh, "Penerapan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam", dalam *Jurnal Kependidikan*, Vol. 1 No.1 November 2013, hlm. 155.

¹¹ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 182-183.

menyenangkan adalah agar minat/motivasi belajar siswa meningkat, merangsang keterlibatan secara penuh dan siswa dapat memahami materi dengan mudah.¹² Kreativitas siswa akan muncul, jika suasana pembelajaran menyenangkan. Dalam situasi tegang atau tidak nyaman, aliran darah ke otak tidak bisa berjalan lancar sehingga otak tidak berfungsi dengan baik.¹³

Dari keterangan di atas diketahui bahwa metode *fun learning* merupakan salah satu upaya guru dalam mewujudkan kreativitas dan suasana menyenangkan bagi siswa, agar lingkungan belajar yang aktif dan kreatif untuk siswa dapat diciptakan. Suasana yang menyenangkan akan membantu siswa untuk memunculkan inspirasi-inspirasi yang baru dan kreatif dalam proses belajar.

2. Pembelajaran Online

Pembelajaran adalah aktivitas guru dalam mendidik dan mengarahkan siswa pada proses pendewasaan, artinya mendidik siswa tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja, namun juga dapat mengambil dan menyampaikan nilai-nilai pada materi yang disampaikan agar bimbingan yang diberikan oleh guru bermanfaat untuk mendewasakan siswa.¹⁴ Adapun pembelajaran daring (online) adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk memberi kemudahan pada siswa dan guru agar bisa terlibat dalam kegiatan belajar mengajar dimanapun dan kapanpun.¹⁵

Jadi, pembelajaran online merupakan proses pemanfaatan teknologi informasi untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa dapat mengaksesnya dimana saja, atau pembelajaran yang dilaksanakan antara

¹² Ayi Teiri Nurtiani dan Sheilisa, “Efektivitas Metode *Fun Learning* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B di TK Methodist Banda Aceh”, dalam *Jurnal Buah Hati*, Vol. 2, No. 2, 2017, hlm. 77.

¹³ Erna Yayuk dkk, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press, 2018), hlm. 114.

¹⁴ Muhamad Irfan, Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 131.

¹⁵ Novia Amarta Handayani dan Jumadi, “Analisis Pembelajaran IPA secara Daring pada Masa Pandemi Covid-19”, dalam *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 9, No. 2, 2021, hlm. 128.

guru dan siswa tanpa bertemu secara langsung dan dilaksanakan dengan bantuan internet.

3. Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan

Siswa ialah individu yang sedang berusaha mengembangkan kemampuan diri melalui proses pembelajaran yang tersedia dalam jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Tingkatan kelas di sekolah dasar terbagi menjadi dua, yaitu kelas rendah (kelas 1-3) dan kelas tinggi (kelas 4-6). Di Indonesia, rentang usia siswa Sekolah Dasar adalah 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Dalam proses menyampaikan materi kepada siswa SD hendaknya guru menggunakan bahasa yang gampang dipahami atau dimengerti oleh anak, karena pada umumnya siswa SD belum menguasai banyak kosakata terutama siswa kelas rendah. Selain itu, siswa kelas 1-3 kebanyakan lebih senang atau suka terhadap hal-hal yang berkaitan dengan permainan dan lebih senang mencoba.¹⁶

Siswa kelas 1 adalah siswa yang memiliki rentang usia 6 atau 7 tahun. Siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 10 perempuan. SD Negeri 1 Pancasan merupakan lembaga pendidikan formal yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang beralamat di Jalan Raya Pancasan RT 6 RW 1 Desa Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas.

Dari definisi yang sudah dijelaskan oleh peneliti, yang dimaksud dengan penerapan metode *Fun Learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan di dalam penelitian ini adalah mengenai implementasi metode *fun learning* pada proses pembelajaran online kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas.

C. Rumusan Masalah

Penelitian dilaksanakan untuk memperoleh gambaran yang jelas dari berbagai masalah yang ada dan dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana

¹⁶ Ali Mustadi, dkk, *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: UNY Press, 2018), hlm. 77.

Penerapan Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Online Siswa Kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas ?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Diharapkan bisa memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan sebagai rujukan terkait penerepan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Diharapkan bisa menambah wawasan dan pengalaman yang berkaitan dengan penerapan metode pembelajaran, serta sebagai referensi bagi peneliti dalam hal memilih dan menerapkan metode pembelajaran ketika nantinya menjadi guru.

2) Bagi Guru SD Negeri 1 Pancasan

Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan oleh guru dalam memilih dan menerapkan metode pada kegiatan pembelajaran.

3) Bagi Perguruan Tinggi

Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi di perpustakaan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka diperlukan untuk mencari teori yang akan dijadikan sebagai landasan teori pada penelitian yang akan dilakukan. Pada penulisan skripsi ini, peneliti terlebih dahulu mempelajari beberapa skripsi yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan referensi, diantaranya sebagai berikut:

Pertama, skripsi Setia Ningsih (2011) berjudul “Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Meningkatkan Minat Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Bantaeng”.¹⁷ Penelitian Setia mengkaji terkait minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *fun learning* pada mata pelajaran Fisika, serta untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan minat belajar Fisika setelah penerapan metode *fun learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fisika dari sebelum dan setelah penerapan metode *fun learning* dibuktikan dari rata-rata minat belajar siswa sebesar 71,36 dengan kategori sedang, kemudian menjadi 79,5 dengan kategori tinggi. Titik persamaan dengan penelitian peneliti adalah meneliti terkait penerapan metode *fun learning*, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian dimana penelitian Setia lebih memfokuskan untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Fisika di kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Banteng.

Kedua, skripsi Ilham Sanjaya (2019) dengan judul “Pengaruh Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah”.¹⁸ Penelitian Ilham mengkaji masalah mengenai rendahnya hasil belajar kelas IV dan V pada pembelajaran Gamolan di SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah. Dengan tujuan untuk membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *fun learning* terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *fun learning* memiliki pengaruh yang cukup

¹⁷ Setia Ningsih, “Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Meningkatkan Minat Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Bantaeng”, dalam *Skripsi*, Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2011.

¹⁸ Ilham Sanjaya, “Pengaruh Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah”, dalam *Skripsi*, Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2019.

signifikan terhadap hasil belajar pada pembelajaran Gamolan ditunjukkan dengan koefisien determinasi sebesar 62,77%. Titik persamaan penelitian Ilham Sanjaya dengan peneliti adalah meneliti terkait metode *fun learning*, sedangkan untuk perbedaannya terletak pada fokus dan subjek penelitian dimana penelitian Ilham lebih mengkaji pengaruh metode *fun learning* terhadap hasil belajar pada pembelajaran Gamolan di kelas IV dan V SD Negeri Lampung Tengah.

Ketiga, skripsi M. Afiyudin Lubis (2019) dengan judul “Implementasi Metode *Fun Learning* dalam Pembelajaran PAI Materi Salat Berjama’ah di SD Alam Auliya Kendal Kelas 1 Semester II Tahun 2018”.¹⁹ Tujuan penelitian M. Afiyudin adalah untuk mendeskripsikan implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran PAI materi salat berjama’ah kelas 1 semester II di SD Alam Auliya Kendal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode *fun learning* dapat mengubah proses belajar dari menekankan pada menghafal menjadi belajar untuk memahami dengan suasana yang menyenangkan. Titik persamaan dengan penelitian peneliti adalah mengkaji terkait penerapan metode *fun learning* pada proses pembelajaran, namun memiliki perbedaan yaitu penelitian M. Afiyudin lebih memfokuskan pada pembelajaran PAI materi salat berjama’ah di SD Alam Auliya Kendal.

Keempat, skripsi dari Rahayu Fitri A.S. (2020) yang berjudul “Penerapan Metode *Fun Teaching* pada Pembelajaran Tematik Online di SD N 5 Metro Pusat”.²⁰ Tujuan penelitian tersebut adalah untuk menjelaskan penerapan metode *fun teaching* pada pembelajaran Tematik online, serta untuk mencari tahu faktor apa saja yang mendukung dan menghambat dalam pembelajaran online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *fun teaching* pada grup *WhatsApp* sudah dilakukan guru dengan baik, kemudian faktor pendukung pembelajaran online di SD N 5 Metro Pusat

¹⁹ M. Afiyudin Lubis, “Implementasi Metode *Fun Learning* dalam Pembelajaran PAI Materi Salat Berjama’ah di SD Alam Auliya Kendal Kelas 1 Semester II Tahun 2018”, dalam *Skripsi*, Semarang: Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim, 2019.

²⁰ Rahayu Fitri AS, “Penerapan Metode *Fun Teaching* pada Pembelajaran Tematik Online di SD N 5 Metro Pusat”, dalam *Skripsi*. Lampung: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, 2020.

yaitu memiliki sumber rujukan yang banyak dari internet serta meningkatnya interaksi antara guru, siswa dan orang tua. Sedangkan faktor penghambatnya adalah akses internet minim dan kesibukan orang tua. Titik persamaan skripsi yang ditulis oleh Rahayu dengan peneliti yaitu mengkaji terkait pembelajaran Tematik pada pelaksanaan pembelajaran online, namun fokus penelitiannya memiliki perbedaan dimana penelitian Rahayu lebih memfokuskan pada penerapan metode *fun teaching* di kelas IV A SD N 5 Metro Pusat.

Penelitian yang akan dilakukan peneliti bertujuan untuk menjelaskan terkait penerapan metode *fun learning* yang dilaksanakan pada proses pembelajaran online kelas 1, serta untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan pembelajaran online di SD N 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk menggambarkan secara jelas mengenai penelitian yang akan dilakukan, maka peneliti membagi pokok pembahasan menjadi tiga bagian. Berikut sistem pembahasannya antara lain:

Bagian awal meliputi: halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, abstrak, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar singkatan dan daftar lampiran.

Pada bagian utama berisi pokok-pokok penelitian yang terdiri dari bab I sampai bab V, sebagai berikut:

Bab I memuat pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka dan sistematika pembahasan.

Bab II memuat kajian teori dari penelitian yang akan dilakukan berkaitan dengan judul penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas. Kajian teori dibagi menjadi 4 bahasan, yakni: pertama membahas terkait metode *fun learning* yang di dalamnya menjelaskan tentang pengertian metode pembelajaran, prinsip-prinsip metode pembelajaran,

pengertian metode *fun learning*, dan macam-macam metode *fun learning*, serta kelebihan dan kekurangan metode *fun learning*. Kedua, memaparkan mengenai pembelajaran tematik yang berisi pengertian pembelajaran tematik, dan karakteristik pembelajaran tematik. Ketiga, memaparkan mengenai pembelajaran online yang meliputi pengertian pembelajaran, pengertian pembelajaran online, kelebihan dan kelemahan pembelajaran online. Keempat, memaparkan mengenai penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online.

Bab III memuat metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, *setting* penelitian (tempat dan waktu penelitian), objek dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan uji keabsahan data.

Bab IV memuat hasil pembahasan penelitian meliputi gambaran umum SD Negeri 1 Pancasan, hasil dan pembahasan terkait penerapan metode *fun learning* pada pelaksanaan pembelajaran online kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas.

Bab V memuat penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil pembahasan penelitian yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan yang dilaksanakan melalui *grup WhatsApp* belum berjalan secara maksimal, materi pembelajaran disajikan oleh pendidik dalam bentuk video kartun anak bercerita dan bernyanyi belum sepenuhnya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena adanya tekanan dari orang tua agar peserta didik mau mengikuti proses pembelajaran online, kemudian peserta didik belum sepenuhnya ikut terlibat di dalam proses pembelajaran seperti saat mengerjakan tugas dari pendidik seringkali dilakukan oleh orang tua peserta didik. Kemudian, keberhasilan penerapan metode *fun learning* yang juga dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik belum dapat dikatakan sepenuhnya berhasil. Hal ini dikarenakan penerapan metode *fun learning* yang dilakukan pada pembelajaran online membuat pendidik tidak dapat melihat dan mengawasi secara langsung kegiatan peserta didik dalam proses belajar maupun saat mengerjakan tugas, sehingga hasil belajar peserta didik belum dapat dikatakan murni hasil dari siswa yang mengerjakan.
2. Kekurangan penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran online kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan adalah pendidik merasa sulit untuk mengetahui peserta didik merasa senang atau tidak pada proses pembelajaran karena pendidik dan peserta didik tidak dapat bertemu secara langsung, pendidik sulit mencari video pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dipelajari dan menerapkan metode *fun learning*. Kemudian, kelebihan penerapan metode *fun learning* adalah peserta didik menjadi lebih tertarik dan bersemangat untuk menyimak video pembelajaran, merasa senang, peserta didik terlihat lebih tenang dan fokus dalam

menyimak video pembelajaran, serta memberi kemudahan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

3. Pelaksanaan pembelajaran online di SD Negeri 1 Pancasan dianggap masih kurang efektif dikarenakan banyaknya kendala yang harus dihadapi baik oleh pendidik, peserta didik maupun orang tua. Beberapa kelebihan pembelajaran online di SD Negeri 1 Pancasan adalah memberikan ilmu pengetahuan baru, pendidik menjadi lebih kreatif, waktu kegiatan pembelajaran menjadi lebih singkat dan tidak terikat oleh ruang, interaksi antara pendidik, peserta didik dan orang tua menjadi lebih sering, menghemat waktu dan tenaga, kemudian orang tua dapat mengawasi dan mengetahui perkembangan peserta didik selama proses pembelajaran. Adapun kelemahan pembelajaran online di SD Negeri 1 Pancasan adalah jaringan internet tidak stabil, kesibukan orang tua, tidak semua peserta didik memiliki *handphone*, keterbatasan pengetahuan orang tua, serta peserta didik malas belajar dan cenderung lebih senang bermain.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Diharapkan kerja sama dan komunikasi antara pihak sekolah dan orang tua dapat ditingkatkan, sehingga bisa bekerja sama menemukan jalan keluar untuk menghadapi kendala yang dialami selama proses pembelajaran online agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Diharapkan juga dapat meningkatkan fasilitas yang ada sebagai penunjang proses pembelajaran online.

2. Bagi Pendidik

Hendaknya pendidik dapat lebih memaksimalkan keterampilan dalam pembuatan video pembelajaran sehingga video yang dihasilkan menjadi lebih berkualitas. Pendidik juga dapat mengunggah video pembelajaran yang dibuat ke aplikasi *YouTube*, agar kualitas video pembelajaran yang hendak dibagikan pada *grup WhatsApp* tidak rusak akibat terlalu sering dikompres.

3. Bagi Orang Tua Peserta Didik

Hendaknya orang tua bisa berperan secara maksimal dalam mendampingi kegiatan belajar peserta didik di rumah. Apapun kesibukan orang tua dalam kegiatan sehari-hari, alangkah baiknya tetap mengedepankan pendidikan peserta didik terutama di masa pandemi *Covid-19* saat ini sebab orang tua menjadi bagian paling depan dalam mengantarkan peserta didik mencapai cita-citanya.

4. Bagi Peserta Didik

Hendaknya dalam belajar peserta didik lebih bersemangat dan bersyukur sebab masih diberi kesempatan untuk menuntut ilmu di bangku sekolah. Janganlah menganggap proses belajar menjadi sebuah beban berat, belajarlah dengan rajin agar apa yang dicita-citakan dapat terwujud di masa depan kelak.

5. Bagi Almamater

Hendaknya referensi buku di perpustakaan lebih diperbanyak lagi, terutama buku tentang metode *fun learning* agar memberi kemudahan bagi mahasiswa dalam melakukan penelitian yang serupa.

6. Bagi Peneliti Berikutnya

Alangkah baiknya peneliti selanjutnya lebih mempersiapkan diri mulai dari pemilihan lokasi, subjek maupun metode penelitian yang akan digunakan dengan harapan penelitian dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Selain itu, peneliti berikutnya diharapkan lebih mengkaji banyak sumber terlebih dahulu agar hasil penelitian yang disajikan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad, dkk. 2013. *Model Dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Agustin, Nella, dkk. 2021. *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*. Yogyakarta: UAD Press.
- Aisah, Iis. 2016. "Effect Of Fun Teaching Methods Using Flash Card On Motivation And Learning Mathematics" dalam Jurnal *Information Technology Engineering Journals*. Vol. 1, No. 1.
- Albab, Ulil. 2018. "Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" dalam Jurnal el Tarbawi: *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 11, No. 1.
- Amarta Handayani, Novia dan Jumadi. 2021. "Analisis Pembelajaran IPA secara Daring pada Masa Pandemi Covid-19" dalam Jurnal *Pendidikan Sains Indonesia*. Vo. 9, No. 2.
- Anrini Sianturi, Rebecca. "Penerepan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita", diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/PSPBSI/article/view/498> pada tanggal 3 Juni 2021. Pukul 19:24 WIB.
- Anugrahana, Andri . 2020. "Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar" dalam Jurnal *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 10, No. 3.
- Asmawandi, Andi. 2020. "Fun Learning Melalui Media WhatsApp pada Pembelajaran Jarak Jauh untuk Kelas 1 Sekolah Dasar" dalam Jurnal *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. Vol. 1, No. 1.

- Aswan. 2016. *Strategi Pembelajaran Berbasis Pakem*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Buna'i. 2019. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Cintiasih, Tiara. 2020. "Implementasi Model Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas III SD PTQ Annida Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020" dalam *Skripsi*. IAIN Salatiga.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Darmansyah. 2012. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Devi Herliandry, Luh, dkk. 2020. "Pembelajaran pada Masa Covid-19" dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 22, No. 1.
- Diana, Fera. 2013. "Penerapan Metode Bernyanyi dengan Menggunakan Alat Bantu Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestik Anak di Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Pasar Manna Kabupaten Bengkulu Selatan" dalam *Skripsi*. Universitas Bengkulu.
- Dokumentasi pada tanggal 18 Juni 2021 di ruang Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pancasan.
- Efendi Pohan, Albert. 2020. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Grobogan: Sarnu Untung.
- Fadhallah. 2020. *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Fadhillah, Dilla. 2019. "Pengaruh Metode Tebak Kata terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN Taman Cibodas Kota Tangerang" dalam *Jurnal Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*. Vol. 2, No. 1.

- Fajriani, Dian. 2019. "Penerapan Metode Tebak Kata pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah 43 Batulotong Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu" dalam *Jurnal PiJIES: Journal of Islamic Elementary School*. Vol. 1, No. 2.
- Farida, Radhiatul, dkk. 2021. "Peningkatan Kemampuan Bernyanyi melalui Solfegio dalam Pembelajaran Vokal di MAN Lubukalung" dalam *Jurnal Sendra Tasik*. Vol. 1, No. 1.
- Firman dan Sari Rahayu. 2020. "Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19" dalam *Jurnal Indonesia: Journal of Education Science*. Vol. 02, No. 1.
- Firmansyah, Dani. 2013. "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika" dalam *Jurnal Pendidikan Unsika*. Vol. 3, No. 1.
- Fitrah, Muh. dan Luthfiyah. 2017. *Metode Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus)*. Sukabumi: Jejak.
- Fitri AS, Rahayu. 2020. "Penerapan Metode Fun Teaching Pada Pembelajaran Tematik Online Di SD N 5 Metro Pusat" dalam *Skripsi*. Lampung: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Hidayah, Nurul. 2015. "Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar" dalam *Jurnal Terampil: Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 2 No. 1.
- Hidayat, Ariep, dkk. 2020. "Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Madrasah Diniyah Takmiliyah di Kota Bogor" dalam *Jurnal Edukasi Islam: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 9, No. 1.
- Ilyas, H. M. dan Abd. Syahid. 2018. "Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru" dalam *Jurnal Al-Aulia*. Vol. 04, No. 01.

- Iqbal Hanafri, Muhammad, dkk. 2015. "Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android" dalam Jurnal *Sispotek Global*. Vol. 5, No. 2.
- Irfan, Muhamad dan Novan Ardy Wiyani. 2014. *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ismail Makki, M. dan Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Madura: Duta Media Publishing.
- Khobir, Abdul. 2009. "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif" dalam Jurnal *Forum Tarbiyah*. Vol. 7, No. 2.
- Lubis, M. Afiyudin. 2019. "Implementasi Metode *Fun Learning* dalam Pembelajaran PAI Materi Salat Berjama'ah di SD Alam Auliya Kendal Kelas 1 Semester II Tahun 2018". dalam *Skripsi*. Semarang: Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim.
- Lutvaidah, Ukti. 2015. "Pengaruh Metode Dan Pendekatan Pembelajaran Terhadap Penguasaan Konsep Matematika" dalam Jurnal *Formatif*. No. 5, Vol. 3.
- Maesaroh, Siti. 2013. "Penerapan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam" dalam Jurnal *Kependidikan* Vol. 1 No.1.
- Masyah, Maretha. 2017. "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui Bermain Tebak Gambar pada Anak Kelompok A1 di PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara" dalam Jurnal *Ilmiah Potensia*. Vol. 2, No. 2.
- Mayang Sari, Vira, dkk. 2021. "Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran Online pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi" dalam Jurnal *Publicuho*. Vol. 4, No. 2.

- Minsih, dkk. 2021. "Problematika Pembelajaran Online Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Masa Pandemi Covid-19" dalam Jurnal *Basicedu*. Vol. 5, No. 3.
- Muhaemin. 2011. "Pengaruh Penggunaan Metode "Fun Teaching" Terhadap Hasil Belajar Matematika (Studi Eksperimen di MI Nurul Hidayah Pamulangan)" dalam *Skripsi*. Jakarta: Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Mukhlis, Mohamad. 2012. "Pembelajaran Tematik" dalam Jurnal *Fenomena*. Vol. IV, No. 1.
- Mukhtazar. 2020. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Mulyani, Dewi, dkk. 2019. "Al-Quran Literacy for Early Childhood with Storytelling Techniques" dalam Jurnal Obsesi: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 2, No. 2.
- Mulyani, Sri. 2017. "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Materi Mengenal Anggota Tubuh Dan Kegunaannya Dengan Menerapkan Metode Fun Learning" dalam Jurnal *Indonesian Journal on Education and Research*. Vol. 2, No. 4.
- Mustadi, Ali, dkk. 2018. *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ningsih, Setia. 2011. "Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Meningkatkan Minat Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Bantaeng". dalam *Skripsi*. Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.
- Observasi yang dilakukan secara online pada grup WhatsApp kelas 1 SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 29 Mei 2021.

- Pakpahan, Roidah dan Yuni Fitriani. 2020. "Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19" dalam Jurnal JISAMAR: *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*. Vol. 4, No. 2.
- Parid, Miptah dan Afifah Laili SA. 2020. "Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan" dalam Jurnal *Tafhim Al-'Ilmi*. Vol. 11, No. 2.
- Pujiasih, Erna. 2020. "Membangun Generasi Emas dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19" dalam Jurnal *Karya Ilmiah Guru*. Vol. 5, No. 1.
- Raco, J.R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ramadhan, Karli, dkk. 2015. "Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android" dalam Jurnal *Informatika Global*. Vol. 6, No. 1.
- Ridwan dan Indra Bangsawan. 2011. *Seni Bercerita, Bermain dan Bernyanyi*. Jambi: Anugerah Pratama Press.
- Rosidin. 2013. *Pendidikan Karakter Ala Pesantren Terjemah Adaptif Kitab Adabul 'Alim wal Muta'allim Karya K.H. Hasyim Asy'ari*. Malang: Litera Ulul Albab.
- Sanjaya, Ilham. 2019. "Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah" dalam *Skripsi*. Universitas Lampung.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Premada Media Group.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suni Astini, Ni Komang. 2020. "Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19" dalam Jurnal Cetta: *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3, No. 2.
- Susanti. 2020. "Implementasi Model Pembelajaran Edutainment dalam Pembelajaran di MI Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas" dalam *Tesis*. IAIN Purwokerto.
- Syamsiyah, Nur dan Nelly Wedyawati. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tebak Kata terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pesawat Sederhana Kelas V" dalam Jurnal *VOX Edukasi*. Vol. 8, No. 1.
- Tambak, Syahraini. 2016. "Metode Bercerita dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" dalam Jurnal *Al-Thariqah*. Vol. 1, No. 1.
- Taufan, Mochammad. 2018. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Sisipan Humor terhadap Hasil Belajar Matematika" dalam Jurnal *Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 3, No. 1.
- Teiri Nurtiani, Ayi dan Sheilisa. 2017. "Efektivitas Metode *Fun Learning* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B di TK Methodist Banda Aceh". dalam Jurnal *Buah Hati*. Vol. 2, No. 2.
- Tresnawai, Dewi. 2018. "Perancangan Game Edukasi Tebak Gambar" dalam Jurnal *Algoritma*. Vol. 15, No. 1.
- Wawancara dengan Dasimah selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 18 Juni 2021 di ruang guru.
- Wawancara dengan Dian Nur Janah EP selaku guru kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan pada tanggal 17 Juni 2021 di ruang guru.

Wawancara dengan Dian Nurjanah EP pada tanggal 1 Desember 2020 di ruang Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pancasan.

Wawancara dengan orang tua siswa melalui aplikasi WhatsApp pada tanggal 29 Mei 2021.

Yayuk, Erna, dkk. 2018. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.

Yuliani, Meda, dkk. 2020. *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Yusuf, Munir. 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Kampus IAIN Palopo.

