

Pengaruh Metode *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pada Siswa Usia 5-6 Tahun TK Melati Tahun Pelajaran 2022/2023

Tintin Sumarni¹, Mukhamad Hamid Samiaji²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka UPBJJ-UT Bandar Lampung¹,
Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto²

Email: paudmelatipcb@gmail.com¹, mukhamdhamid@gmail.com²

Received: 27 Oktober 2023
Reviewed: 17 November 2023
Accepted: 7 Desember 2023

Abstract

Mathematics is a type of knowledge that humans need to carry out their daily lives. Mathematics in early childhood can consist of the concept of numbers, patterns and their relationships, geometry, measurement and collection, presentation of data and organization. The aim of this research is to see the impact of fun learning techniques on mathematics learning outcomes with addition material at MELATI Kindergarten, Pancabakti Village, District. Tegineneng District. Pesawaran. This research uses classroom action research techniques. The subjects in this study consisted of 22 MELATI Kindergarten students, Pancabakti Village, Kec. Tegineneng District. Pesawaran. This research uses data collection instruments. Referring to the analysis of the assessment results in each cycle, there has been enormous growth in each cycle. This is reflected in the results of student mastery in cycle I with absorption or mastery (77%) and increased in cycle II (95.45%). So it can be concluded that the fun learning approach has a tremendous impact on the effect of introducing addition material at MELATI Kindergarten, Pancabakti Village, District. Tegineneng District. Pesawaran Academic Year 2022/2023.

Keywords: *learning outcome, fun learning, matematic, TK.*

Pendahuluan

Pencapaian pembelajaran matematika dalam kurikulum yang berimbang terlampir pada ketetapan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, (BSKAP) Kemendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka diterbitkan dengan pertimbangan bahwa untuk melaksanakan kebijakan kurikulum merdeka perlu menetapkan keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Kementrian Pendidikan, Riset dan tehnologi tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum merdeka.

Secara rasional, matematika ialah pengetahuan teknologi atau informasi belajar atau pertanyaan logis yang diperlukan individu untuk hidup, yang mendasari perkembangan teknologi modern. Matematika dianggap sebagai bahan pembelajaran yang ingin dipahami, serta perangkat konseptual untuk membangun dan merekonstruksi bahan, memoles dan melatih kemampuan berfikir yang diperlukan guna menyelesaikan persoalan yang terjadi. Tahap perkembangan kognitif anak kelompok B adalah pada tahap praoperasional, dan untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif dapat dilakukan dengan mengenal konsep

bilangan, misalnya dengan operasi hitung bilangan. Operasi hitung bilangan kegiatan menjumlahkan, mengurangi, membagi, memperbanyak, dan sebagainya. Operasi hitung bilangan yang relevan untuk anak usia Paud adalah penjumlahan dan pengurangan. Kecerdasan Logika Matematika, merupakan pemahaman yang dimiliki individu dalam bidang angka dan daya pikir, kecerdasan ini termasuk pada kecerdasan majemuk yang dikembangkan oleh Gardner.

Faktor yang turut mendukung seorang anak dapat berprestasi dalam belajar diantaranya minat belajar siswa. Seseorang akan memetik hasil dari belajarnya manakala ia berminat pada sesuatu yang ia pelajari. Minat termasuk faktor psikologis yang berperan sebagai pendorong dalam mencapai tujuan. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Minat memberikan sumbangan yang besar dalam mendukung seseorang memperoleh prestasi belajar yang tinggi. Sebaliknya kurangnya minat menyebabkan kurangnya perhatian, partisipasi dan usaha dalam proses pembelajaran. Akibat dari kurangnya minat belajar tentunya akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Belajar adalah salah satu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada satu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar (Ricardo R, & Meilani R,I, 2017, p. 79).

Heruman (2013) operasi hitung bilangan penjumlahan dan pengurangan dibagi kedalam dua jenis, yaitu : *pertama*, Penjumlahan Tanpa Teknik Menyimpan Penjumlahan tanpa teknik menyimpan bukanlah termasuk topik yang terlalu sulit diajarkan di Sekolah Dasar. Akan tetapi, dalam mengajarkan topik tersebut guru harus menggunakan media pembelajaran yang benar, agar siswa dapat membangun dan menemukan sendiri teknik penyelesaiannya. Seperti contoh : $5+10$, $3+3$, $1+2$. *Kedua*, Pengurangan Tanpa Teknik Meminjam Pengurangan tanpa teknik meminjam bukanlah termasuk topik yang terlalu sulit untuk diajarkan di TK. Sama halnya dengan penjumlahan tanpa teknik penyimpanan. Akan tetapi, dalam mengajarkan teknik tersebut guru hendaknya harus menggunakan media pembelajaran yang benar, agar siswa dapat membangun dan menemukan sendiri teknik penyelesaiannya. Seperti: $10-3$, $10-5$, $15-3$. Operasi penjumlahan serta pengurangan ialah landasan awal untuk membaca materi matematika yang serupa, sehingga sangat penting bagi siswa sekolah TK kelas B untuk menganalisis operasi hitung penjumlahan dan pengurangan sebagai modal awal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah dasar.

Merujuk pada hasil observasi awal ditemukan siswa tk melati sangatlah tidak bersemangat untuk pembelajaran kegiatan matematika, minat penguasaan siswa dan motivasinya sangat rendah, karena baru mengalami perubahan dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ke jenjang TK. Sebagai seorang pengajar harus mampu merancang pembelajaran yang meningkatkan perolehan pengetahuan dan motivasi siswa kelas B, mengingat pada usia tersebut siswa pada umumnya masih cenderung bermain dan melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan minat dan kemauan sendiri.

Salah satu teknik belajar yang efektif dalam menyelesaikan permasalahan di atas adalah dengan menggunakan pendekatan *fun learning*. *Fun Learning* adalah suatu pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Melalui metode *Fun Learning* pengajar dapat menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Penyampaian materi pelajaran antara lain mengajak siswa bermain, bernyanyi, dan melakukan game-game yang menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan antusias belajar, sehingga siswa dapat lebih interaktif dari sebelumnya. Materi program yang dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika ini antara lain bilangan, berbagai pola, pengukuran, geometri, statistik, peluang, penyelesaian masalah, logika, games strategi. kegiatan bermain dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. (Susanto)

Berdasarkan permasalahan latar belakang masalah di atas, sudah diketahui masalah-masalah selanjutnya:

1. Minat dan motivasi belajar siswa sangat rendah
2. Siswa merasa sangat sulit untuk menerima situasi dan sebagai pengganti bermain hanya dengan teman-teman mereka

3. Hasil penguasaan matematika sangat minim.

Berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan, dapat dilihat bahwa penyebab dari permasalahan diatas adalah :

1. Pengajar tidak sepenuhnya memahami karakteristik peserta didik
2. Guru tidak bisa menciptakan kesenangan dalam memperoleh pengetahuan
3. Pengajar tidak lagi menggunakan strategi yang bisa melibatkan peserta dalam belajar.

Merujuk perolehan analisis masalah di atas, maka fokus untuk pemecahan masalah atau gerak korektif yang dilakukan adalah dengan menggunakan teknik *fun learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi tambahan untuk kelas B TK MELATI tahun ajaran 2022/2023.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2010:16) bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang objektif Margono (2010:158).

Data yang akan dikumpulkan adalah:

1. Kemampuan siswa dalam mengenal konsep bilangan
2. Kemampuan siswa dalam operasi hitung bilangan penjumlahan Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

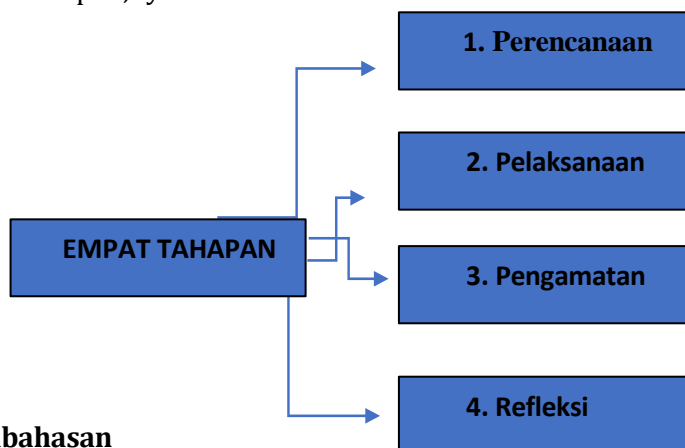
a. Obsevasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada subjek (Margono, 2010:158).

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian, untuk melakukan pengamatan peneliti menyiapkan instrumen ceklis (√). Sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak ada tanda (√) tentang aspek yang diobserveasi.

b. Dokumentasi

Dokumentasi ini berfungsi untuk menjadi bukti mengenai adanya kegiatan belajar mengajar. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu Sugiyono dalam Lestari. D (2014:53). dan melalui dokumentasi ini juga dapat dijadikan suatu cara untuk mengantisipasi adanya kesalahan atau kekeliruan dalam penilaian. Foto-foto yang diambil saat pembelajaran berlangsung dapat menjadi gambaran konkret mengenai bagaimana keaktifan dan semangat siswa didalam kelas pada saat pembelajaran. Dalam proses pengamatan penelitian yang dikemukakan oleh Arikunto, S. dkk (2010:16) penelitian ini menggunakan 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan dan setiap pertemuan terdapat empat tahapan, yaitu:



Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang di lakukan oleh TK MELATI dengan menggunakan metode *fun learning*, bermula dari pembelajaran yang tidak menyenangkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan seperti gambar di bawah ini menunjukkan anak-anak sangat antusias dengan pembelajaran di kelas yang kondusif, anak-anak berfokus dengan media yang kami sajikan, dan anak-anak begitu senang dan menangkap apa yang kami sampaikan sehingga anak-anak mulai tau bahwa pembelajaran matematika yang menurut dia sesuatu pembelajaran yang sangat sulit sekarang anak-anak mulai menyukainya dan menganggap pembelajaran matematika yang menyenangkan.



Gambar 1. Pembelajaran Yang Menyenangkan

Penyusunan strategi memperbaiki metode belajar melalui dua siklus dimana masing-masing siklus diawali dengan empat langkah antara lain : perencanaan, penerapan, pengamatan serta refleksi. Berikut ini uraian dari masing-masing langkah tersebut :

A. Siklus 1

1. Perencanaan

- a. Membuat *mastering plan* dari hasil observasi video di web Guru Pitar Online (GPO) serta pembelajaran sekarang.
- b. Mempersiapkan teknik mengajar yang ingin diterapkan
- c. Menyediakan kuesioner untuk dibagikan kepada siswa

2. Pelaksanaan

Sejalan dengan Lampung Timur yang menerapkan konferensi tatap muka penuh, kegiatan tatap muka dilakukan di dalam ruang kelas melalui teknik pembelajaran *fun learning* kemudian diabadikan melalui video pembelajaran terkait rancangan peningkatan penguasaan yang dimulai dengan Apersepsi, (kegiatan awal), pokok bahasan dan akhir. Pada akhir penguasaan, siswa kemudian secara personal menyelesaikan soal guna melihat tingkat kesuksesan pembelajaran siswa di Siklus 1.

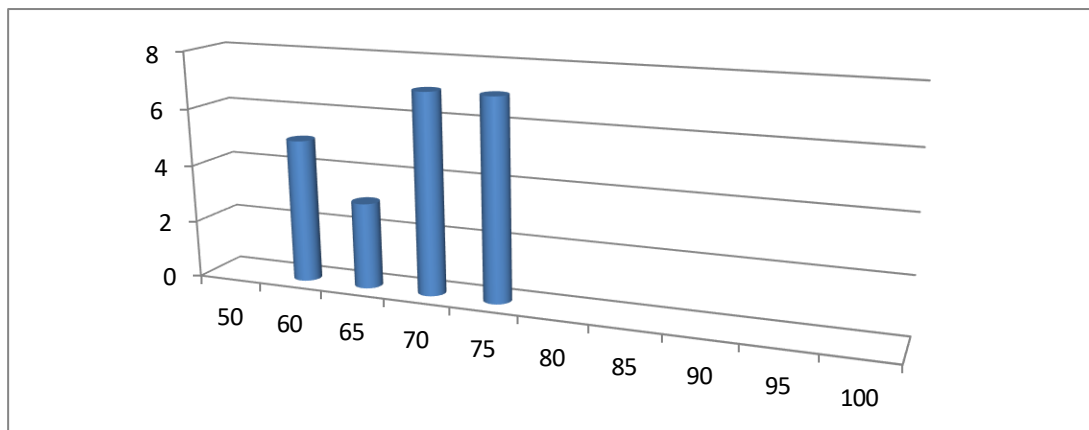
3. Pengamatan

Pada fase ini, peneliti menyertakan supervisor 2 yang mengaplikasikan APKG1 dan APKG 2 dalam memantau kinerja pendidik serta aktivitas siswa dalam pembelajaran, sedangkan kuesioner digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan siswa dalam berpartisipasi pada pembelajaran.

Tabel 4.1 Data Hasil Evaluasi Siswa Kelas B Pada Siklus 1

No.	Nama Siswa	KKM	Skor	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	X1	65	70	T	
2.	X2		70	T	
3.	X3		75	T	
4.	X4		70	T	
5.	X5		70	T	
6.	X6		60		TT
7.	X7		75	T	
8.	X8		70	T	
9.	X9		60		TT
10.	X10		60		TT
11.	X11		70	T	
12.	X12		60		TT
13.	X13		75	T	
14.	X14		75	T	
15.	X15		75	T	
16.	X16		65	T	
17.	X17		75	T	
18.	X18		75	T	
19.	X19		70	TT	
20.	X20		65	T	
21.	X21		60		TT
22.	X22		65	T	
Jumlah			1.510	17	5
Nilai rata-rata			68,77		
Daya Serap(%)			77 %		

Data itu selanjutnya dimasukkan ke dalam grafik hasil evaluasi peserta didik kelas B, dibawah ini:

Grafik 4.1 Hasil Evaluasi Siswa Kelas B, pada Siklus I

Merujuk pada data dari tabel dan grafik diatas, diketahui jika hasil belajar siswa dalam siklus I ada dalam nilai antara 60-75 dengan total nilai 1.510. Nilai 60 didapatkan dari 5 peserta didik(22,72%), nilai 65 dari 3 peserta didik (13,63%), nilai 70 dari 7 murid (31,81%) dan nilai 75 dari 7 murid siswa (31,81%). Dengan *mean* (68,77) dan penyerapan atau kelengkapan konvensional (77%). Perolehan tersebut sekarang tidak sesuai dengan parameter pemenuhan, jadi perlunya peningkatan yang diharapkan dalam siklus ke II.

4. Refleksi

Berdasarkan pengolahan informasi dari observasi yang diterima, peneliti kemudian melakukan introspeksi pada kegiatan Siklus I. Berdasarkan hasil tersebut, memperlihatkan jika penerapan teknik *fun learning* pada aktivitas belajar siklus I sudah akurat, namun keberhasilan dalam memaksakan pembelajaran memiliki standar yang diunggulkan belum terpenuhi, seperti tingkat ketuntasan antara penguasaan materi. Siswa belum mencapai penguasaan materi, sehingga perlu dilakukan dimaksimalkan melalui:

- Mengoptimalkan aktivitas apersepsi
- Penerapan teknik *fun learning* dimaksimalkan dengan menyertakan peserta didik ketika menyampaikan materi pembelajaran.
-

B. Siklus 2

1. Tahap Perencanaan

Aktivitas yang dilakukan pada bagian perencanaan ini berdasarkan kurikulum merdeka adalah sebagai berikut:

- Membuat modul pembinaan matematika berdasarkan konsekuensi

refleksi

pada Siklus I

- Mengumpulkan peralatan dan bahan untuk dipakai
- Menyusun catatan atau lembar observasi
- Menyusun alat peraga yang meliputi soal-soal sesuai materi dan tujuan penguasaan.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam fase berlangsungnya pembelajaran, Guru memasukkan kegiatan memperoleh pengetahuan sesuai dengan modul pengajaran yang dirancang dan diamati oleh Supervisor 2. Aktivitas pembelajara diawali dengan apersepsi, memeriksa absensi, menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan materi utama.

Selanjutnya, pendidik dan siswa melakukan pengenalan menggunakan pendekatan *fun learning* untuk mengetahui yang ada di dalam kelas dan diselenggarakan oleh pendidik. Guru mengajukan pertanyaan serta solusi dengan siswa tentang materi selama pelajaran. Pada akhir pelajaran, guru dan siswa melengkapi materi yang dipelajari dan para ulama mendokumentasikan kesimpulan yang dicapai. Pembelajaran diakhiri dengan siswa mengerjakan soal-soal evaluasi yang diajukan oleh guru untuk menentukan peningkatan hasil penguasaan siswa.

3. Tahap Pengamatan

Pengamatan terhadap peningkatan pembelajaran telah dilakukan oleh peneliti sebagai catatan pokok dalam hal misalnya kegiatan akademik, penguasaan materi pembelajaran dan penggunaan alat peraga, kondisi metode belajar mengajar, dan bakat mahasiswa dalam melakukan atau mengolah pencapaian maupun mencapai evaluasi. Pengamatan juga dilakukan dengan bantuan Supervisor 2 dengan menggunakan lembar APKG1 dan APKG2. Disamping itu, untuk siswa digunakan lembar penilaian yang bisa diatur sesuai dengan yang diselesaikan masing-masing. Hasil belajar siswa dianalisis dan diolah menjadi informasi. Selanjutnya, data tersebut dituangkan dalam bentuk tabel. Adapun nilai rangking penilaian siswa pada pembelajaran Siklus II.

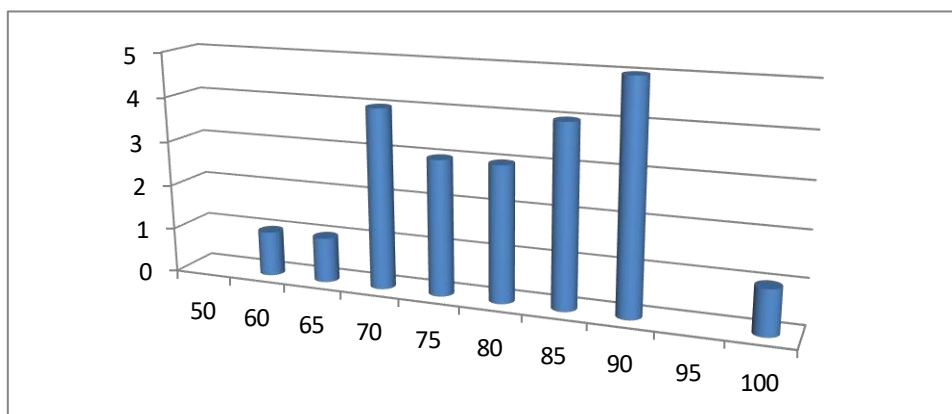
Tabel 4.2
Data Hasil Evaluasi Siswa Kelas B pada Siklus II

No.	Nama Siswa	KKM	Skor	Keterangan	
				Tuntas	TidakTuntas
1.	X1	65	85	T	
2.	X2		80	T	
3.	X3		90	T	
4.	X4		85	T	
5.	X5		80	T	
6.	X6		70	T	
7.	X7		90	T	
8.	X8		75	T	
9.	X9		70	T	
10.	X10		75	T	
11.	X11		90	T	
12.	X12		75	T	
13.	X13		85	T	
14.	X14		90	T	
15.	X15		85	T	
16.	X16		65	T	
17.	X17		90	T	

18.	X18		100	T	
19.	X19		70	T	
20.	X20		80	T	
21.	X21		60		TT
22.	X22		70	T	
Jumlah			1760	21	1
Nilai rata-rata			80		
Daya Serap(%)			95,45%		

Data itu selanjutnya dimasukkan di grafik hasil evaluasi peserta didik kelas B berikut ini:

Grafik 4.2
Rentang Nilai Hasil Evaluasi Siswa
Kelas B pada Siklus II



Merujuk data pada tabel dan grafik di atas, perolehan belajar siswa pada hasil Siklus II berkisar antara 60-100 dengan skor total (1.760). 1 siswa (4,54%) mendapat nilai 60, 1 siswa (4,54%) memperoleh nilai 65, 4 peserta didik (18,18%) memperoleh nilai 70, 3 siswa dengan nilai 75 (28,57%), 3 siswa (13,63%) dengan nilai 80, 4 peserta didik (18,18%) memperoleh nilai 85, (22,72%) dengan 5 siswa yang mendapat nilai 90, dan nilai 100 diperoleh 1 orang peserta didik (4,54%). Dengan nilai rata-rata (80) dan penampilan/kelengkapan tradisional dilakukan (95,45%).hasil tersebut telah memenuhi tanda-tanda keberhasilan.

4. Refleksi

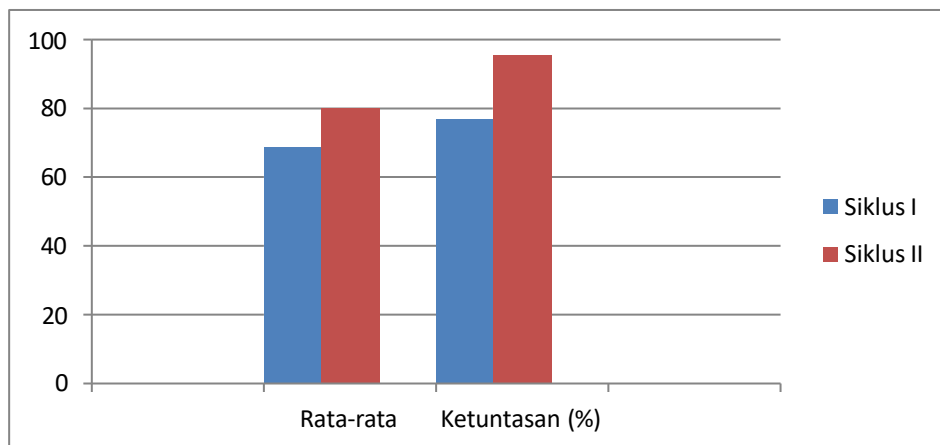
Berdasarkan hasil yang didapatkan pada siklus II memperlihatkan jika pembelajaran dengan metode *fun learning* membuat penguasaan skenario menjadi hangat dan menyenangkan, serta telah melaksanakan indikator keberhasilan dan ketuntasan belajar mencapai 95,45%. Oleh sebab itu, revisi pembelajaran yang dilaksanakan melalui penerapan teknik *fun learning* dalam materi penjumlahan telah sukses.

C. Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Penelitian revisi pembelajaran ialah penelitian yang dilangsungkan guru dengan

cerminan diri yang tujuannya meningkatkan kinerjanya sebagai tenaga pendidik supaya hasil belajarnya semakin maksimal. Ketika perbaikan sudah dilaksanakan pada siklus I dan Siklus II, diperoleh data perbandingan nilai hasil penilaian siswa pada kedua siklus tersebut. Adapun perolehan penilaian peserta didik pada masing-masing siklus antara lain:

Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II



Dari catatan di atas terlihat bahwa hasil penguasaan siswa meningkat pada Siklus I dan Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode memperoleh pengetahuan yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas B aritmatika sebagai mata pelajaran tambahan.

Selain itu, penulis akan menyampaikan hasil dari melihat studi pengembangan pada setiap siklusnya, yaitu :

1. Siklus I

Merujuk hasil observasi siklus I, pengajar telah efektif dalam menyampaikan materi secara sistematis dan benar, tahapan pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar sudah teratur dengan rencana yang dibuat, siswa juga terlibat aktif untuk mengenal. Namun masih terlihat kekurangan, yaitu guru belum melakukan apersepsi secara maksimal untuk menarik minat dan menumbuhkan motivasi siswa, serta kurang merisaukan siswa dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kehilangan konsentrasi saat pencatatan materi pelajaran hilang. Hal ini mengakibatkan siswa memiliki informasi yang jauh lebih sedikit tentang materi. Agar efek pembelajaran yang dilakukan masih belum memenuhi standar yang telah ditetapkan maka

pendalaman atau coping memperoleh pengetahuan yang telah selesai adalah (77%), maka peneliti memperbaiki kekurangan tersebut dan menyusunnya dalam modul pengajaran dalam kurikulum merdeka dalam Siklus II.

2. Siklus II

Setelah mengalami peningkatan pembelajaran melalui optimalisasi apersepsi dan kesenangan siswa dalam kegiatan belajar pada Siklus II menjadi jauh lebih baik dalam mencapai kegiatan belajar dengan menggunakan teknik belajar *fun learning* dan tidak ditemukan kekurangan pada beberapa tahap dalam pembelajaran. Nilai rata-rata yang diperoleh sejumlah (80) dengan daya serap pada siklus II sejumlah (95,45%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode belajar yang menyenangkan memiliki dampak yang besar pada hasil belajar siswa dalam matematika, materi tambahan dalam TK MELATI Desa Pancabakti Kec. Tegineneng Kab. Pesawaran Kecamatan Jabung tahun ajaran 2022/2023.

Hal ini sejalan pada opini para ahli bahwa metode memperoleh pengetahuan yang lucu adalah metode belajar yang menyenangkan dan menyenangkan dalam belajar teknik. Teknik ini juga dapat diartikan sebagai suatu cara atau alat yang

digunakan untuk menciptakan pembinaan yang menyenangkan dan memperoleh pengetahuan tentang lingkungan sekitar sehingga merangsang pilihan siswa untuk meneliti. Lebih lanjut dapat juga diartikan bahwa belajar yang menyenangkan merupakan suatu hobi akademik untuk menciptakan suasana yang hangat dan menyenangkan dalam belajar, karena melalui lingkungan ini keseluruhan yang diajarkan dengan mudah menjadi biasa, sehingga para murid dapat dengan mudah melakukan penyesuaian. Kegembiraan dalam proses pembelajaran tidak selalu tentang keceriaan dan kesenangan, melainkan tentang membangkitkan hobi dan motivasi dalam belajar, mendorong siswa untuk bersemangat dan memfasilitasi pemahaman tentang materi yang diberikan oleh para pendidik.

Simpulan

Merujuk hasil dari penelitian serta pembahasan yang dilakukan, sehingga diperoleh kesimpulan berikut ini:

1. Penerapan teknik *fun learning* yang diterapkan peneliti, dapat membuat seluruh siswa fokus dan berpartisipasi aktif dalam belajar, menjadikan ruang sekolah dan tata cara pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.
2. Penerapan teknik *fun learning* berdampak besar pada peningkatan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan Matematika TK MELATI Desa Pancabakti Kec. Tegineneng Kab. Pesawaran Kecamatan, menunjukkan bahwa percepatan pengenalan siswa atau penguasaan dipercepat dari Siklus I (77%) dan mencapai Siklus II (95,45%).

Berdasarkan kesimpulan dari tinjauan ini, kiat-kiat selanjutnya dan tindak lanjut yang bisa dilakukan yakni:

1. Penerapan teknik *fun learning* bisa menjadialah satu alternatif bagi guru di sekolah untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam ruang sekolah dalam suasana yang menyenangkan.
2. Penggunaan teknik *fun learning* juga diharapkan bisa memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi, materi yang abstrak menjadi konkrit dan dapat menimbulkan kegiatan belajar di dalam kelas.
3. Ketika melakukan metode pembelajaran dengan baik, instruktur harus menyiapkan semua yang penting, misalnya modul pembinaan dalam kurikulum merdeka, menyediakan media pembelajaran yang mudah untuk dipahami oleh siswa sehingga memudahkan pertukaran pengetahuan bagi guru di beberapa titik prosedur pembinaan dan pembelajaran.
4. Sebagai guru, diharapkan dalam metode pembinaan dan penguasaan, peserta didik juga dapat didorong untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga murid mampu menerima dengan baik materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik.

Daftar Pustaka

- Arikunto Suharsimi, dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dimiyati, Mudjiono, (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- E. Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Sdan Menyenangkan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heruman, 2013. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Kemendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022 tentang *Capaian Pembelajaran Pada Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*.
- Lestari, D. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui*

Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK Aba Jimbung I, Kalikotes, Klaten. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: Skripsi Tidak Dipublikasikan.

Margono,S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Muhsetyo Gatot, dkk. 2007. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universita Terbuka.

Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Nana. 2010. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Wardhani, IGAK dan Kuswaya Wihardit. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.