

Accepted: Agustus 2021	Revised: September 2021	Published: September 2021
----------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------------

Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar

Abu Zaeni

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari Kediri, Indonesia

e-mail: abuzaeni@gmail.com

Abstract

The Fun Learning Method is an instructional approach that prioritizes joy and enjoyment, focusing on the psychological conditions of students and the learning environment. The goal is to create a comfortable learning atmosphere, fostering love and motivation for learning among participants. This research aims to explore the steps of implementing the Fun Learning method at MINU As-salaam. The study adopts a qualitative research method with a descriptive approach, focusing on portraying subjects or objects of research, such as individuals, institutions, communities, and other entities. The descriptive approach is employed to investigate or solve problems by providing detailed descriptions of the characteristics or conditions of the subjects or objects. Data collection methods include interviews, observations, and documentation, allowing for a profound understanding of the researched phenomenon. The results of the study indicate that the steps of the Fun Learning method involve creating a lively learning environment through musical activities, singing, and cheers. Subsequently, the teacher presents the learning topic and provides motivation. Detailed explanations of the material, along with example problems, are given to reinforce understanding. After students grasp the material, the teacher forms groups to enhance interaction and assigns tasks using worksheets or textbooks.

Keywords: *Fun Learning Method; Learning Outcomes; Thematic Learning.*

Abstrak

Metode Fun Learning adalah pendekatan pembelajaran yang mengutamakan kegembiraan dan kesenangan, dengan fokus pada kondisi psikologis siswa dan lingkungan pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang nyaman, sehingga mendorong timbulnya rasa cinta dan motivasi peserta didik untuk belajar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui langkah-langkah penerapan metode Fun Learning di MI NU As-salaam. Penelitian ini mengadopsi metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode ini merupakan suatu prosedur penelitian yang difokuskan pada penggambaran subjek atau objek yang menjadi fokus penelitian, seperti individu, lembaga, masyarakat, dan entitas lainnya. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menginvestigasi atau memecahkan masalah dengan memberikan gambaran rinci tentang karakteristik atau keadaan subjek atau objek tersebut. Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup wawancara, observasi, dan dokumentasi, sehingga memungkinkan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Hasil penelitian langkah metode Fun Learning yaitu Guru menciptakan suasana belajar ceria dengan kegiatan musik, bernyanyi, dan yel-yel. Selanjutnya, guru menyampaikan topik pembelajaran dan memberikan motivasi. Materi dijelaskan dengan rinci, disertai contoh soal untuk memperkuat pemahaman. Setelah pemahaman siswa, guru membentuk kelompok untuk meningkatkan interaksi dan memberikan tugas dengan LKPD atau buku paket.

Kata Kunci: Metode Fun Learning, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik

Pendahuluan

Dalam upaya meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyelenggaraan pembelajaran, pemerintah berupaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan, termasuk dengan melakukan penyempurnaan pada kurikulum. Salah satu langkah yang diambil adalah mengubah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013, yang dikenal sebagai Kurikulum Tematik. Meskipun setiap kurikulum memiliki kelemahan, evaluasi dan perbaikan terus dilakukan agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Pembelajaran berbasis Kurikulum Tematik, atau yang dikenal sebagai Pendekatan Tematik, merupakan metode pembelajaran terpadu yang menggabungkan berbagai mata

pelajaran melalui pemanfaatan tema, menciptakan pengalaman berharga bagi peserta didik.¹

Pembelajaran Tematik memiliki tujuan untuk memungkinkan anak-anak memperoleh pengetahuan dan mengembangkan pemahaman dalam berbagai bidang. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, mendorong penemuan, pengelolaan, dan pemanfaatan informasi, serta memfasilitasi pemahaman konsep secara mudah dan jelas. Selain itu, pembelajaran tematik dirancang agar siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep secara bermakna.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam Pembelajaran Tematik, pelaksanaannya harus dilakukan dengan baik dalam proses pembelajaran. Keberhasilan Pembelajaran Tematik diukur oleh sejauh mana penyusunan pembelajaran sesuai dengan prosedur dan pencapaian seluruh tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa masih banyak sekolah dan pendidik yang belum sepenuhnya menguasai prosedur penyusunan pembelajaran, dan hasil belajar tematik cenderung rendah karena belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan.

Penilaian hasil belajar tematik menunjukkan adanya siswa yang belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu, perlu adanya perhatian dan upaya lebih lanjut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Tematik, termasuk peningkatan pemahaman guru terkait prosedur penyusunan pembelajaran serta penyesuaian strategi agar mencapai standar ketuntasan yang diinginkan.

Metode merujuk pada upaya atau cara untuk menerapkan rencana yang telah dirancang dalam kegiatan praktis, dengan harapan mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara optimal.² Dalam konteks pelaksanaan pendidikan, metode diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.³ Metode Fun Learning adalah pendekatan yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang ceria dan menyenangkan.

¹ Berlin dan Imas, *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. (Surabaya: Kata Pena, 2014), 32.

² Aswan, *Strategi Pembelajaran Berbasis Pakem*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), 6.

³ Siti Maesaroh. *Penerapan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam, dalam Jurnal Kependidikan*, Vol. 1 No.1 November 2013, 155.

Tujuannya adalah meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, merangsang keterlibatan penuh, serta memudahkan pemahaman materi.⁴

Sangatlah penting untuk memasukkan unsur kegiatan belajar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini membantu peserta didik menjadikan materi pembelajaran lebih bermakna, memberikan motivasi belajar, dan menciptakan kepuasan dalam proses belajar. Berdasarkan semua informasi yang telah disampaikan di atas, penerapan metode Fun Learning menjadi suatu hal yang krusial.

Berdasarkan fenomena yang ada, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Penerapan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian lapangan yang berfokus pada kualitas atau aspek penting dari objek yang diteliti. Penelitian ini akan dilakukan di MI NU As-salaam Wonorejo Barat, Kec. Kepung Kab. Kediri, Jawa Timur. Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif yang melibatkan dua sumber data utama, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan informasi utama yang dikumpulkan langsung dari lapangan, sedangkan data sekunder berfungsi sebagai pendukung. Dalam konteks penelitian ini, peneliti akan memperoleh informasi langsung dari sumber melalui tiga pendekatan utama: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan-pendekatan ini akan digunakan untuk menggali, menjelaskan, dan memberikan jawaban terhadap fokus penelitian yang telah ditetapkan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Belajar

Menurut Hamalik, hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari kondisi sebelumnya, mengubah keadaan dari

⁴ 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, 77.

ketidaktahuan menjadi pengetahuan.⁵ Hasil belajar dapat diartikan sebagai prestasi maksimal yang berhasil dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti proses belajar-mengajar dalam mempelajari suatu materi pelajaran tertentu. Penting untuk dicatat bahwa hasil belajar tidak hanya terbatas pada pencapaian nilai saja, melainkan juga melibatkan perubahan dalam berbagai aspek seperti penalaran, kedisiplinan, keterampilan, dan faktor-faktor lainnya yang menuju pada perubahan positif.

Pengertian hasil belajar mencakup proses menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil pembelajaran. Dalam konteks ini, hasil belajar berfungsi untuk menggambarkan sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya, tujuan utama dari hasil belajar adalah untuk menilai tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Tingkat keberhasilan ini biasanya diwakili oleh skala nilai, yang dapat berupa huruf, kata, atau simbol tertentu.⁶

Hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah-ranah ini mencerminkan aspek-aspek berbeda dari pencapaian siswa dalam proses pembelajaran:

1. Aspek Kognitif

Merupakan wilayah yang melibatkan aktivitas mental, yang mencakup segala usaha yang melibatkan otak dianggap sebagai ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif ini memiliki enam tingkat proses berpikir, yakni: pengetahuan (knowledge/hafalan/ingatan), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan penilaian (evaluation).⁷

2. Aspek Afektif

Taksonomi untuk ranah afektif pertama kali diperkenalkan oleh David R. Krathwohl dan rekan-rekannya dalam buku berjudul "Taxonomy of Educational Objectives: Affective Domain". Ranah afektif mencakup sikap seseorang, dan perubahan dalam sikap ini dapat diantisipasi ketika seseorang telah mencapai penguasaan tingkat tinggi dalam ranah kognitif. Hasil belajar afektif dapat terlihat pada perilaku siswa, seperti perhatian terhadap pelajaran,

⁵ Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007) 30.

⁶ Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun2009), 200.

⁷ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, UIN-Maliki Press, Tahun 2010. 3.

kedisiplinan, motivasi belajar, penghargaan terhadap guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan interaksi sosial.⁸

3. Aspek Psikomotorik

Hasil belajar psikomotor disajikan oleh Simpson dan termanifestasi dalam bentuk keterampilan serta kemampuan bertindak individu. Terdapat enam tingkatan keterampilan yang melibatkan gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak disadari), keterampilan pada gerakan sadar, kemampuan perceptual termasuk membedakan visual, auditif, motorik, dan lainnya, kemampuan di bidang fisik seperti kekuatan, keharmonisan, dan ketetapan, gerakan-gerakan keterampilan dari yang sederhana hingga kompleks, serta kemampuan yang terkait dengan komunikasi nondecursive, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.⁹

Metode Fun Learning

Dalam kamus bahasa Inggris, Fun Learning diartikan sebagai kombinasi dari kata "Fun," yang berarti "kesenangan" atau "kegembiraan," dan "Learning," yang berarti "pembelajaran." Jadi, Fun Learning merujuk pada pemerolehan pengetahuan dengan cara belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan.¹⁰

Metode Fun Learning adalah pendekatan pembelajaran yang mengutamakan kegembiraan dan kesenangan, dengan fokus pada kondisi psikologis siswa dan lingkungan pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang nyaman, sehingga mendorong timbulnya rasa cinta dan motivasi peserta didik untuk belajar.¹¹

Melalui Fun Learning, guru dapat menciptakan suasana yang ceria, nyaman, menyenangkan, dan asik. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada perspektif pembelajaran, melainkan lebih mengedepankan kerangka kerja yang mengakui kesamaan siswa dalam menikmati kesenangan dan kegembiraan. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi efektif untuk merangsang rasa senang, dengan harapan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan

⁸ Ibid., 5

⁹ Ibid., 9

¹⁰ Nurfitriani, "Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning terhadap minat belajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Goa" (*Skripsi* UIN Alaudin Makasar, Makasar, 2016), 11.

¹¹ Ilham Sanjaya, "Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD 2 Sulusuban Lampung Tengah" (*Skripsi* UNILA, Lampung, 2019), 22.

menghindari kejenuhan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa.¹²

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu pada siswa, mendorong mereka untuk mencoba hal baru, berani bertanya, dan berani menyatakan pendapat mereka. Terdapat berbagai bentuk pembelajaran Fun Learning, antara lain:¹³

1. Menggunakan tebak-tebakan dapat meningkatkan daya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran.
2. Bernyanyi merupakan strategi yang simpel namun efektif dalam mentransfer ilmu kepada siswa.
3. Menceritakan sebuah kisah merupakan cara untuk menyampaikan pembelajaran secara lisan.
4. Membawa unsur humor dalam suasana kelas dapat menciptakan lingkungan yang menyenangkan.
5. Bermain sambil belajar tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang nyaman, hangat, dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Suasana yang menyenangkan ini dapat merangsang minat belajar siswa.

Kelebihan dan kekurangan metode Fun Learning

Penggunaan metode Fun Learning dapat memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan siswa, antara lain:

1. Mendorong siswa untuk menciptakan sesuatu yang unik dan baru.
2. Mengubah ide-ide lama menjadi bentuk yang baru dan segar.
3. Membangun imajinasi dan fantasi siswa, memberikan arah yang baru dan kreatif.
4. Meningkatkan rasa keingintahuan siswa terhadap berbagai hal.
5. Memberikan kesenangan dan kepuasan diri pada siswa ketika terlibat dalam kegiatan pembelajaran.¹⁴

Kelebihan lainnya dari metode Fun Learning antara lain:

¹² Asmani Jamal Makmur, *Tips Efektif Kooperatif Learning* (Yogyakarta : Diva Press, 2016), 34.

¹³ Muhaimin, *Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika* (Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah, 2013), 23.

¹⁴ Betania dkk Narbita, *Fun Learning Sebagai Solusi Dalam Penerapan Full Day School Pada Jenjang Sekolah Dasar* (Malang, 2017), 119.

1. Meningkatkan sikap percaya diri siswa dalam pembelajaran.
2. Membuat siswa lebih siap dan bersemangat menghadapi materi pembelajaran, karena mereka sudah memiliki informasi terkait.
3. Memberikan kesempatan besar untuk pengembangan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran, karena mereka sudah mempelajari materi sebelum dan sesudah diajarkan.
4. Merangsang keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah materi diajarkan, karena siswa merasa nyaman dan senang di dalam kelas.

Selain kelebihan metode Fun Learning metode ini juga tidak lepas dari kelemahannya, antara lain:

1. Ketika siswa kurang rajin mencari informasi terkait materi yang akan dipelajari, metode Fun Learning dapat menjadi kurang efektif. Namun, pendidik dapat mengantisipasi hal ini dengan memberikan motivasi dan penghargaan kepada siswa yang berhasil mendapatkan informasi terkait materi yang akan dibahas.¹⁵
2. Terbatasnya literatur dapat menjadi kendala, namun dapat diantisipasi dengan menganjurkan siswa untuk membaca buku yang relevan atau menggunakan sumber informasi melalui internet yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Benar, metode Fun Learning memang merupakan cara yang sederhana namun efektif untuk meningkatkan semangat dan minat belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Namun, penting untuk memperhatikan kelemahan atau keterbatasan dari metode ini agar proses pembelajaran dengan metode Fun Learning dapat berjalan dengan optimal, dan peserta didik tetap terlibat dan tertarik tanpa merasa bosan.

Penerapan Metode Fun Learning

Pelaksanaan pembelajaran dengan metode Fun Learning di MI NU As-salaam melalui beberapa langkah-langkah berikut ini:

1. Guru menciptakan suasana yang hangat dan menyenangkan di dalam kelas dengan memutar musik, mengajak siswa untuk bersama-sama menyanyikan lagu nasional, atau bahkan memperdengarkan yel-yel (sorakan). Tindakan

¹⁵ Nurfitriya, *Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V MI Bahrul Ulum Pallanga Kabupaten Goa* (Makasar ; UIN Alaudin, 2016), 19.

- ini tidak hanya memberikan kegembiraan dan kesenangan pada lingkungan kelas, tetapi juga merangsang minat belajar siswa dan menciptakan efek menenangkan pada pikiran mereka.
2. Setiap dimulainya sesi tatap muka, guru dengan tegas menyampaikan topik pembelajaran yang akan dibahas serta indikator pembelajaran yang diharapkan dicapai oleh siswa.
 3. Guru memberikan dorongan dan semangat belajar kepada siswa di dalam ruang kelas. Dengan memberikan dorongan dan semangat belajar, guru berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif, memotivasi siswa, dan merangsang minat mereka terhadap materi pembelajaran. Hal ini dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan pengembangan sikap positif terhadap pendidikan.
 4. Guru memberikan pemaparan dan penjelasan secara rinci terkait materi yang akan dipelajari dalam kelas. Melalui pemaparan dan penjelasan yang mendalam ini, guru bertujuan untuk memberikan pemahaman yang kokoh kepada siswa sehingga mereka dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik. Pendekatan ini dapat membantu siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
 5. Guru menyajikan beberapa contoh soal yang terkait dengan materi pembelajaran untuk memberikan pemahaman lebih lanjut kepada siswa. Melalui penyajian contoh soal yang terkait dengan materi pembelajaran, guru tidak hanya mengukur pemahaman siswa, tetapi juga memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengasah keterampilan pemecahan masalah dan menerapkan konsep yang telah dipelajari.
 6. Setelah siswa memperoleh pemahaman terhadap materi, langkah berikutnya adalah guru membagi mereka ke dalam beberapa kelompok. Dengan membagi siswa ke dalam kelompok setelah memperoleh pemahaman materi, guru merangsang kolaborasi dan interaksi antar siswa, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mendukung pengembangan berbagai keterampilan
 7. Guru menyediakan lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat dikerjakan, atau siswa dapat menjawab soal langsung pada buku Lembar Kerja Siswa (LKS) atau buku paket pembelajaran.

Penutup

Pembelajaran Tematik memiliki tujuan untuk memungkinkan anak-anak memperoleh pengetahuan dan mengembangkan pemahaman dalam berbagai bidang. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, mendorong penemuan, pengelolaan, dan pemanfaatan informasi, serta memfasilitasi pemahaman konsep secara mudah dan jelas. Dengan menggunakan metode Fun Learning diharapkan bisa membantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran tematik, adapun langkah-langkah pembelajaran tematik diantaranya: 1) Guru menciptakan suasana belajar yang ceria dengan memutar musik, mengajak siswa bernyanyi lagu nasional, dan memainkan yel-yel di kelas. Langkah pertama ini bertujuan untuk memberikan suasana yang mengembirakan, menyenangkan, serta menghangatkan lingkungan kelas, sekaligus merangsang minat belajar dan menenangkan pikiran siswa. Pada awal tatap muka, guru menyampaikan topik pembelajaran dan indikator yang akan dicapai (2). Selanjutnya, guru memberikan motivasi belajar kepada siswa, menginspirasi semangat belajar di kelas (3). Guru juga memberikan penjelasan rinci terkait materi yang akan dipelajari (4) dan menyajikan beberapa contoh soal untuk memperkuat pemahaman siswa (5). Setelah siswa memahami materi, guru melanjutkan dengan membagi mereka ke dalam kelompok untuk meningkatkan interaksi dan kolaborasi (6). Sebagai langkah terakhir, guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) atau memberikan opsi mengerjakan soal pada buku LKS atau buku paket (7). Pendekatan ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan mendukung berbagai aspek pembelajaran siswa.

Daftar Pustaka

- Asmani Jamal Makmur. *Tips Efektif Kooperatif Learning*. Yogyakarta: Diva Press, 2016.
- Aswan. *Strategi Pembelajaran Berbasis Pakem*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016.
- 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,
- Berlin, dan Imas. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena, 2014.
- Betania dkk Narbita. *Fun Learning Sebagai Solusi Dalam Penerapan Full Day School Pada Jenjang Sekolah Dasar*. Malang, 2017.

- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Hamalik, Omeap. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Ilham Sanjaya. "Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD 2 Sulusuban Lampung Tengah" (*Skripsi* UNILA, Lampung, 2019)
- Muhaimin. *Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2013.
- Mulyadi. *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*. UIN-Maliki Press, 2010.
- Nurfitria. "Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V MI Bahrul Ulum Pallanga Kabupaten Goa" (Makasar: UIN Alaudin, 2016),
- Nurfitrianan. "Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning terhadap minat belajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Goa" (*Skripsi* UIN Alaudin Makasar, Makasar, 2016)
- Siti Maesaroh. "Penerapan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam," dalam *Jurnal Kependidikan*, Vol. 1 No.1 November 2013