

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *FUN LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PKN MATERI HIDUP RUKUN KELAS II SDN TELANG 2

**Noril Lailatul Chusna¹, Salsabil ‘Aqilah², Sri Wahyuning Tiyas³, Ajeng Kartika
Valentina⁴, Rahma Julia Salsabiela⁵, Widya Trio Pangestu⁶**

(PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia)¹

lailatulnuri19@gmail.com

(PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia)²

sabilll0908@gmail.com

(PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia)³

sriwahyuningtiyas1503@gmail.com

(PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia)⁴

ajengvalentina9889@gmail.com

(PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia)⁵

bielasalsa78@gmail.com

(PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia)⁶

widya.pangestu@trunojoyo.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima :

Disetujui :

Kata Kunci :

Kata Kunci 1; Metode

Kata Kunci 2; Fun Learning

Kata Kunci 3; Hasil

Kata Kunci 4; Belajar

Kata Kunci 5; PKN

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *fun learning* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II pada mata pelajaran PKN materi hidup rukun di SDN Telang 2 Kecamatan Kamal, Kabuapten Bangkalan. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan beberapa siklus pelaksanaan yaitu terdiri dari tahap pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN Telang 2 yang terdiri dari 17 siswa dalam satu kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa metode *fun learning* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode *fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat selama penelitian yaitu pada tahap pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Pada tahap pra siklus dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah, selanjutnya pada siklus 1 metode *fun learning* sudah mulai diterapkan tetapi masih belum mencapai ketuntasan minimal. Pada tahap akhir yaitu siklus 2 hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi lebih baik.

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Article History : Received : Accepted :	<i>This study aims to determine the effect of the fun learning method on improving the learning outcomes of second grade students in PKN subjects on living in harmony at SDN Telang 2, Kamal District, Bangkalan Regency. This type of research uses classroom action research methods which are carried out with several implementation cycles, consisting of pre-cycle stages, cycle 1 and cycle 2. The subjects of this research were class II students at SDN Telang 2 consisting of 17 students in one class. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that the fun learning method can affect student learning outcomes. The fun learning method can improve student learning outcomes which can be seen during the research, namely at the pre-cycle stage, cycle 1 and cycle 2. At the pre-cycle stage it can be seen that student learning outcomes are still relatively low, then in cycle 1 the fun learning method has begun to be applied but still not reach minimum completeness. In the final stage, namely cycle 2, student learning outcomes have increased for the better.</i>
Keywords: Keyword 1; Method Keyword 2; Fun Learning Keyword 3; Result Keyword 4; Study Keyword 5; PKn	

1. PENDAHULUAN

Persatuan Indonesia tidak lepas dari makna kerukunan. Indonesia memiliki keanekaragaman suku, budaya, ras, agama, dan etnik lainnya. Banyak upaya yang dilakukan untuk mempersatukan Indonesia menjadi kesatuan yang utuh salah satunya ialah dengan hidup rukun. Hidup rukun merupakan salah satu semboyan yang sering diucapkan di Indonesia, yang artinya adalah hidup dalam kebersamaan, persatuan, dan kesatuan sebagai satu bangsa. Semboyan ini mencerminkan nilai-nilai yang dijunjung tinggi di Indonesia, yaitu gotong royong, kekeluargaan, dan toleransi antar sesama. Di Indonesia keberagaman suku, agama, budaya, dan bahasa sangat kaya serta beragam. Namun, meskipun berbeda-beda masyarakat Indonesia selalu berusaha untuk hidup rukun dan saling menghargai satu sama lain.

Dengan adanya hidup rukun semua permasalahan yang dialami Indonesia mulai dari permasalahan politik, agama, sosial maupun budaya dapat diselesaikan dengan cara yang baik dan benar. Kerukunan bertujuan untuk memanusiakan manusia, sehingga mampu membedakan antara yang benar dan salah dan juga anatar yang baik dan buruk (Lubis, 2021). Dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dimana mereka saling membutuhkan bantuan orang lain sangat rentan terhadap masalah atau pertikaian. Permasalahan atau pertikaian biasanya dialami oleh anak usia dini, remaja, maupun orang dewasa. Oleh karena itu perlu penekanan yang mendalam dalam memahami konsep hidup rukun sejak dini. Pengetahuan PKn sudah diberikan pada anak usia dini pada jenjang Sekolah Dasar sampai jenjang perguruan tinggi. Pembelajaran PKn SD memiliki peranan penting memperbaiki kemajuan bangsa Indonesia. Disisi lain Pengetahuan PKn diharapkan mampu menghadirkan perubahan pada tiap individu menjadi pribadi yang lebih baik. Untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan memiliki nilai-nilai budaya bangsa maka diperlukan pembelajaran PKn. Hal ini penting dilakukan mengingat bahwa PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila. Siswa dididik untuk mampu mengimplementasikan tujuan pendidikan PKn dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai guru sudah seharusnya menanamkan pendidikan yang berkarakter bangsa agar generasi penerus bangsa memiliki kepribadian yang bermoral dan tangguh menghadapi tantangan global yang telah masuk ke Indonesia. Dalam strategi pembelajaran aktif siswa didorong untuk berpikir, menganalisa,

membentuk opini, praktek, dan mengaplikasikan pembelajarannya dan bukan hanya menjadi pendengar pasif atas apa yang disampaikan oleh guru, tetapi guru benar-benar mengarahkan siswa agar ikut menikmati suasana pembelajaran yang didesain oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas II SDN Telang 2 menunjukkan hasil belajar belum masuk pada kategori tuntas. Hal ini diketahui berdasarkan evaluasi pasca pembelajaran berlangsung. Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar para siswa dikarenakan pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat, jadi siswa cenderung merasa bosan pada saat guru menjelaskan pelajaran dan siswa cenderung menjadi pasif atau dengan kata lain, kegiatan pembelajaran di kelas berpusat pada guru atau teacher center (Herlina et al., 2019). Proses pembelajaran yang dilakukan guru sebelum dilakukan tindakan masih menggunakan metode ceramah dan belum mengembangkan variasi model pembelajaran yang lain. Akibatnya hanya menghasilkan proses pembelajaran hafalan, mayoritas siswa kurang aktif, penguasaan materi kurang optimal serta tidak tumbuhnya sikap persatuan pada siswa. (*Jurnal Pendidikan Konvergensi: Juli 2017*, 2018). Peran guru bukan hanya sebagai transfer ilmu saja tetapi mereka dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini berkaitan erat dengan pemilihan metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan komponen penting yang sangat mempengaruhi sebuah pembelajaran (Miswandi, 2018). Metode pembelajaran bagi kelas rendah perlu diperhatikan lagi karena proses berpikir pada tahap ini masih rendah. Oleh karena itu guru diharapkan mampu menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa memiliki pemahaman yang lebih bermakna. Sebagaimana yang dikatakan oleh (Syahid, 2019) rangsangan untuk belajar salah satunya adalah melalui pemilihan kegiatan yang menarik perhatian peserta didik. Pemilihan konten, metode, dan jenis evaluasi yang menarik perhatian peserta didik menjadi suatu keharusan agar proses pembelajaran lebih bermakna. Syahid juga menjelaskan bahwa karakteristik peserta didik di usia Sekolah Dasar adalah masa-masa dimana mereka masih menyukai kegiatan bermain. Mereka senang melakukan aktivitas yang menarik. Demikian halnya dengan belajar, belajar akan terasa menyenangkan dan menarik apabila guru dapat membawa suasana yang sesuai dengan selera mereka. Sehingga, guru dapat menggunakan metode *Fun learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD pada mata pelajaran PKn.

Metode *Fun learning* adalah metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran karena dengan suasana tersebut, apapun yang kita ajarkan akan mudah diterima dengan senang hati serta ketika sesuatu itu mudah diterima maka anak akan mudah melakukan suatu perubahan (Zahroh, 2016). Seorang pengamat pendidikan mengatakan bahwa “*when the fun stops, learning often stops too*” yang menunjukkan bahwa belajar membutuhkan kemenarikan dan kegembiraan agar menyenangkan. Oleh sebab itu rasanya seluruh guru khususnya di jenjang sekolah dasar perlu untuk memahami apa yang disebut “*fun*” dalam pembelajaran. (Sutadi & Vidya, n.d.)

Metode *fun learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengutamakan penggunaan metode yang menyenangkan dan interaktif dalam mengajar sehingga peserta didik dapat merasa lebih aktif, kreatif, dan senang dalam belajar. Tujuan dari metode *fun learning* adalah untuk memotivasi peserta didik dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman mengenai informasi pembelajaran yang dipelajari. Metode *fun learning* ini merupakan cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dalam proses pembelajaran sehingga tercipta rasa cinta dan keinginan untuk belajar.

Metode *fun learning* memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang asik, dapat meningkatkan daya kreatifitas, menumbuhkan kesenangan serta kepuasan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Metode *Fun learning* ini dapat dijadikan solusi yang tepat dalam menjadikan peserta didik merasa senang dalam kegiatan belajar sehingga nantinya hasil belajar yang dilakukan siswa akan mengalami peningkatan, hal tersebut selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Tolstoy bahwa belajar menyenangkan (*fun learning*) sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran karena sangat membantu bagi peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pelajaran menjadi bermakna, dapat memberikan motivasi belajar serta meningkatkan prestasi atau hasil belajar yang memuaskan.

Menyenangkan, yang dimaksud dalam “*Fun Learning*” adalah apapun yang diajarkan oleh tenaga pendidikan mudah diterima dengan senang hati oleh siswa dan ketika sesuatu pemahaman itu mudah diterima maka seseorang siswa akan mudah melakukan suatu perubahan yang tujuannya untuk kemajuan.(Ardhiana Yoghisavitrie, 2022)

Berangkat dari permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui metode pembelajaran *Fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada peserta didik kelas II SDN Telang 2?”. Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKN materi hidup rukun melalui metode pembelajaran *Fun learning* pada peserta didik kelas II SDN Telang 2. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Metode Pembelajaran *Fun learning* Dalam Meningkatkan Hasil belajar PKN Materi Hidup Rukun di Kelas II SDN Telang 2**”.

2. METODE

Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang menggunakan siklus berkelanjutan, maka tidak mungkin satu penelitian tindakan kelas hanya terdiri satu siklus (Susilowati, 2018). Metode penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tahap pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Pada tahap pra siklus berisi kegiatan mengumpulkan data seperti data hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN khususnya materi “Hidup Rukun”. Siklus 1 digunakan untuk melakukan pembelajaran menggunakan metode *fun learning* terhadap siswa kelas II SDN Telang 2. Sedangkan pada tahap siklus 2 digunakan untuk melakukan tes berjenis tes pilihan ganda sesuai pedoman yang ada.

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian tindakan kelas ini bertempat di SDN Telang 2. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 Maret – 1 April 2023. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II di SDN Telang 2 dengan jumlah peserta didik 17 peserta didik, pada pokok bahasan hidup rukun.

Mata pelajaran PKn termasuk dalam pengetahuan sosial karena muatan didalamnya akan diimplementasikan dalam masyarakat. Secara umum sistem penilaian pengetahuan sosial menggunakan prinsip “Belajar Tuntas (*Mastery Learning*)” dimana siswa dikatakan berhasil bila telah mencapai kriteria 75% penguasaan (*mastery*) (Dr. Molli Wahyuni et al., 2020). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya pemahaman belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan hasil belajar sebelumnya yaitu minimal peserta didik memperoleh nilai 75. Hal tersebut didasarkan pada teori belajar tuntas, maka seorang peserta didik dipandang tuntas jika ia mampu menyelesaikan serta menguasai kompetensi atau capaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada kelas II SDN Telang 2 pada mata pelajaran PKn semester II dengan materi hidup rukun pada tahun ajaran 2022/2023. Pelaksanaan tindakan peneliti berkolaborasi dengan guru kelas II sekolah tersebut, dalam pembelajaran peneliti bertindak sebagai observer serta pelaksana tindakan. Tahap-tahap pembelajaran setiap tindakan disesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran dengan menggunakan metode *fun learning*.

Dalam pelaksanaan tindakan kelas ini dibagi atas tahap pra-siklus dengan satu kali pertemuan, siklus I satu kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan. Karena siklus kedua merupakan perbaikan dari kelemahan dan kekurangan yang ada pada siklus I. Peneliti memerlukan waktu 3 minggu untuk melaksanakan kedua siklus tersebut.

Deskripsi pembelajaran untuk melihat hasil belajar terhadap penggunaan metode *fun learning* sebanyak 2 siklus dan perincian setiap siklus adalah sebagai berikut:

Pra Siklus

Pada tahap pra siklus peneliti menggunakan instrumen lembar observasi dan lembar wawancara untuk mengetahui permasalahan kelas II SDN Telang 2 dalam mata pelajaran PKn khususnya materi hidup rukun. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, hasil belajar PKn kelas II SD Telang 2

tergolong rendah pada sub bab hidup rukun dan banyak siswa yang tidak tuntas KKM. Hal ini disebabkan oleh metode yang digunakan kurang menarik. Oleh karena itu peneliti melakukan siklus selanjutnya yaitu siklus I untuk memberi tindakan tertentu.

Berikut rekapitulasi hasil belajar siswa kelas II SDN Telang 2 pada tahap pra siklus yang disajikan dalam bentuk tabel 3.1.

Tabel 3.1 Data Hasil Pretest Kelas II SDN Telang 2

Hasil Belajar	Hasil Pra Siklus	
	Jumlah Siswa	Persentase
Siswa yang tuntas belajar	8	47%
Siswa yang belum tuntas belajar	9	53%
Jumlah nilai	1253	
Rata-rata	73,7	

Siklus I

Dari hasil penelitian siklus I diperoleh bahwa penggunaan metode *fun learning* belum terlaksana dengan baik, hal ini dapat terlihat dari hasil pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa. Di samping itu, masih ada siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PKn, sehingga output yang peneliti dapatkan masih jauh dari harapan peneliti. Hal ini dapat terlihat ketika peneliti mengajukan pertanyaan tentang materi hidup rukun, hanya satu atau dua siswa yang merespon dengan baik. Dari hasil tes menunjukkan masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Hal ini juga dipengaruhi oleh kemampuan masing-masing siswa yang berbeda-beda.

Perencanaan yang dibuat pada siklus I belum sesuai dengan yang telah dilaksanakan. Ada beberapa tahap pembelajaran yang belum terlaksana dengan baik sehingga secara otomatis penggunaan metode *fun learning* pada siklus I ini belum terlaksana secara optimal. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan guru kelas II, penyebab belum terlaksananya penggunaan metode *fun learning* pada siklus I ini adalah kurangnya pemahaman siswa tentang pentingnya bermain sambil belajar dan kurangnya arahan serta bimbingan dari peneliti ketika siswa melakukan kegiatan *fun learning*.

Seharusnya peneliti sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan metode *fun learning* peneliti harus dapat menanamkan konsep *fun learning* yang kondusif, agar siswa paham apa yang akan dilakukannya. Dan guru memberikan arahan serta bimbingan dengan baik karena metode *fun learning* ini merupakan hal yang baru bagi siswa dalam pembelajaran PKn.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada siklus I bahwa persentase evaluasi yang direncanakan mencapai 75%. Dari hasil evaluasi siswa siklus I ketuntasan diperoleh 70% berarti ini masih dibawah kriteria yang diharapkan.

Berikut rekapitulasi hasil belajar siswa kelas II SDN Telang 2 pada tahap siklus 1 yang disajikan dalam bentuk tabel 3.2.

Tabel 3.2 Data Hasil Postest 1 Kelas II SDN Telang 2

Hasil Belajar	Hasil Siklus 1	
	Jumlah Siswa	Persentase
Siswa yang tuntas belajar	12	70%
Siswa yang belum tuntas belajar	5	30%
Jumlah nilai	1272	
Rata-rata	74,8	

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus I maka direncanakan untuk melakukan siklus II dengan tujuan agar siswa lebih antusias dalam pembelajaran dari sebelumnya. Metode *fun learning* bertujuan agar siswa dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotor sehingga siswa dapat lebih aktif dan menyenangkan. Oleh sebab itu peneliti melanjutkan kepada siklus II agar tujuan yang diharapkan dari penggunaan metode *fun learning* dalam pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Siklus II

Perencanaan yang dilakukan di siklus II telah terlaksana dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran telah sistematis dan siswa nampak lebih aktif serta semangat dalam pembelajaran. Terutama ketika siswa diajak bermain sambil belajar, banyak siswa yang antusias untuk memahami makna pembelajaran. hal ini dibuktikan bahwa pembelajaran PKn ini bukan hanya dilakukan dengan metode ceramah saja tetapi dapat dengan menggunakan metode yang yang dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa.

Dalam melaksanakan metode *fun learning*, guru dapat memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa. Sebelum melakukan permainan dalam pembelajaran peneliti telah memberikan penjelasan tentang permainan tersebut. Pada tahap melakukan diskusi sederhana, peneliti banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab, sehingga dapat menumbuhkan keberanian bagi siswa untuk mengeluarkan pendapatnya atau mengajukan pertanyaan dan merespon pertanyaan pemantik dari peneliti. Dengan kegiatan tersebut siswa sudah mampu menunjukkan adanya proses keterampilan afektif dan psikomotor dalam pembelajaran PKn yang sebenarnya. Bagi siswa yang telah ikut permainan dalam materi hidup rukun, peneliti memberikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa, sehingga siswa lebih termotivasi dan semangat lagi dalam pembelajaran PKn.

Berikut rekapitulasi hasil belajar siswa kelas II SDN Telang 2 pada tahap siklus 1 yang disajikan dalam bentuk tabel 3.3.

Tabel 3.3 Data Hasil Postest 2 Kelas II SDN Telang 2

Hasil Belajar	Hasil Siklus 2	
	Jumlah Siswa	Persentase
Siswa yang tuntas belajar	14	82%
Siswa yang belum tuntas belajar	3	18%
Jumlah nilai	1426	
Rata-rata	82,7	

Berikut grafik hasil penelitian tindakan kelas dari pra siklus sampai siklus 2 :

Grafik 3.1 Peningkatan hasil belajar siswa materi hidup rukun



Gambar 3.1 Dokumentasi siklus 2



4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan adalah: Penerapan model *fun learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn materi hidup rukun pada siswa kelas II SDN Telang 2 Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan, Madura Jatim. Hal itu terlihat dari ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II mencapai 82%, dan respon siswa terhadap penerapan model *fun learning* sangat baik. Hal itu terlihat dari semangat siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model tersebut.

Menciptakan '*fun*' dalam pembelajaran adalah tugas utama yang harus dilakukan oleh guru untuk menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan ini membantu untuk meningkatkan kualitas mengajar guru khususnya di jenjang sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan, saran melakukan kegiatan menyenangkan pada anak usia dini atau sekolah dasar terutama kelas rendah sangat penting untuk proses berpikir kritis dalam memahami materi terutama materi PKn. Materi PKn dari tahun sebelumnya di SDN Telang 2 belum pernah mengimplementasikan model *fun learning*, sehingga harapannya model pembelajaran ini dapat diterapkan di jenjang sekolah dasar pada instansi lain yang disesuaikan dengan karakteristik masing-masing siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ardhiana Yoghisavitrie, M. P. (2022). *Menumbuhkan BUDAYA LITE CHEERFULL Pada Masa Pandemi*. CV. Beta Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=-HBuEAAAQBAJ>
- Dr. Mollie Wahyuni, S. S. M. P., Dr. Nini Ariyani, M. P., Feida Noorlaila Istiadah, M. P., & Kafkaylea, A. (2020). *TEORI BELAJAR DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN*. EDU PUBLISHER. <https://books.google.co.id/books?id=vTYDEAAAQBAJ>
- Herlina, T., Sitompul, H., & Mursid, R. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PKN. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 11(2), 221. <https://doi.org/10.24114/jtp.v11i2.12591>
- Jurnal Pendidikan Konvergensi: Juli 2017*. (2018). Sang Surya Media. <https://books.google.co.id/books?id=VpWDDwAAQBAJ>
- Lubis, P. D. H. M. R. (2021). *Merawat Kerukunan: Pengalaman di Indonesia*. PT Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=L9EmEAAAQBAJ>
- Miswandi, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN SD melalui Strategi Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 2(3), 300. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.66
- Susilowati, D. (2018). PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) SOLUSI ALTERNATIF PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 2(01). <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>

- Sutadi, B., & Vidya, A. (n.d.). *Implementasi Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar*. Ananta Vidya.
<https://books.google.co.id/books?id=QbOEEAAAQBAJ>
- Syahid, A. (2019). Gembira bersekolah: memaknai fun learning di sekolah dasar. *Education*, 1(1), 1–7.
file:///C:/Users/Asus/Downloads/14287-30348-1-PB.pdf
- Zahroh, F. L. (2016). *Metode Fun Learning dalam Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD*. Retrieved
Agustus 15, 2016, from <http://jatengpos.co.id:http://jatengpos.co.id/metode-fun-learning-dalam-pembelajaran-tematik-kelas-1-sd/>