

Pendekatan *Fun Learning* Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat dan Mengatasi Kecemasan

Resti Maurisza¹, Nuzulul Umairoh Rangkuti², Adrias Adrias³, Aissy Putri Zulkarnaini⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang

*Corresponding email: restymaurisza@gmail.com

Abstrak - Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas penerapan metode *fun learning* dalam mengurangi kecemasan matematika pada siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini berfokus pada masalah kecemasan yang sering dialami oleh siswa dalam pelajaran matematika, yang mana kecemasan ini dapat menghambat proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peran metode *fun learning* dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mengurangi kecemasan matematika pada siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Systematic Literature Review* (SLR), dengan pendekatan *Narrative Review*. Data dikumpulkan melalui pencarian literatur di Google Scholar, dengan memilih artikel yang relevan dan memenuhi kriteria inklusi. Sampel penelitian terdiri dari 10 artikel yang diterbitkan dalam kurun waktu terbaru dan relevan dengan topik penelitian. Analisis data dilakukan dengan menelaah, menganalisis, dan mengevaluasi hasil penelitian terdahulu untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penerapan metode *fun learning* dalam konteks kecemasan matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *fun learning*, yang melibatkan permainan interaktif dan media kreatif seperti ludo, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika, mengurangi rasa takut, dan meningkatkan minat belajar mereka. Peningkatan nilai rata-rata siswa yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, membuktikan efektivitas metode ini dalam mengatasi kecemasan matematika. Oleh karena itu, disarankan untuk menerapkan metode *fun learning* secara konsisten dalam pembelajaran matematika untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan efektif dalam mengurangi kecemasan serta meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Fun learning*, Kecemasan Matematika, *Systematic Literature Review*, *Narrative Review*

Abstract; *This study was conducted to examine the effectiveness of applying the fun learning method in reducing mathematics anxiety among elementary school students. The background of this research focuses on the issue of anxiety that is frequently experienced by students in mathematics, which can hinder their learning process and academic achievement. The aim of this research is to analyze the role of the fun learning method in creating a pleasant learning environment and reducing mathematics anxiety in students. The method used in this study is a Systematic Literature Review (SLR), with a Narrative Review approach. Data were collected through a literature search on Google Scholar, selecting relevant articles that met the inclusion criteria. The research sample consisted of 10 articles published in recent years that are relevant to the research topic. Data analysis was conducted by reviewing, analyzing, and evaluating previous research findings to gain an in-depth understanding of the application of the fun learning method in the context of mathematics anxiety. The results of the study indicate that the implementation of the fun learning method, which involves interactive games and creative media such as Ludo, can improve students' understanding of mathematics content, reduce fear, and increase their interest in learning. The significant improvement in students' average scores between the pretest and posttest demonstrates the effectiveness of this method in addressing mathematics anxiety. Therefore, it is recommended to consistently apply the fun learning method in mathematics instruction to create a pleasant and effective learning environment that reduces anxiety and enhances learning outcomes for elementary school students.*

Keywords: *Fun learning*, Math anxiety, *Systematic Literature Review*, *Narrative Review*



Pendahuluan

Bursal dan Paznokas (dalam Auliya, 2016) menyatakan bahwa kecemasan matematika adalah kondisi ketidakberdayaan dan kepanikan saat diminta untuk menyelesaikan tugas matematika. Furner dan Berman (dalam Auliya, 2016) juga menjelaskan bahwa kecemasan matematika sebagai sindrom "saya tidak bisa", yang dapat timbul akibat kejadian memalukan atau karena kesulitan saat mengimplementasikan dan menggunakan konsep-konsep matematis. Mungkin siswa mengalami kecemasan matematika yang diakibatkan karena tidak pernah berhasil saat belajar di kelas matematika seperti yang diungkapkan oleh Smith (dalam Auliya, 2016).

Penelitian ini dilatarbelakangi karena banyaknya siswa mengalami kecemasan matematika. Fenomena ini timbul di karenakan siswa beranggapan bahwa matematika adalah mata Pelajaran yang sulit. Sejak dini, banyak anak yang dibebani dengan tingginya ekspektasi dalam menguasai keterampilan matematika, yang mengakibatkan timbulnya rasa takut dan cemas saat menghadapi tugas atau ujian. Sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh guru yang di wawancarai oleh (Amir & Vebrianto, 2021) "Siswa cemas dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan guru". Fakta-fakta tersebut di perkuat dengan adanya hasil penelitian Muhammad Rifqi Al Firari & Widodo Winarso yang mengatakan bahwasanya Ketakutan yang sebenarnya terjadi pada pembelajaran matematika itu adalah anak merasa takut jika saat menjawab pertanyaan, ternyata jawaban yang mereka berikan salah, karena salah berarti gagal sehingga anak dituntut untuk selalu memberikan jawaban yang benar. Ketakutan tersebut yang sering diartikan sebagai kecemasan matematika. Kecemasan ini salah satu faktor penghambat siswa dalam belajar, yang mana dapat mengganggu performa kemampuan berpikir siswa, seperti susah dalam berkonsentrasi, mengingat, pemecahan masalah dan pembentukan konsep (Annisa, Amir & Vebrianto, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Jalal, 2020) banyak siswa yang mengalami kecemasan matematika yang disebabkan oleh suasana belajar yang kurang menyenangkan, metode belajar yang monoton dan kurangnya variasi yang di gunakan guru dalam mengajar. Selain itu, kecemasan matematika juga mengurangi minat siswa untuk belajar matematika. Maka diperlukannya metode fun learning sebagai suatu upaya dalam mengatasi masalah kecemasan matematika yang dihadapi oleh siswa sekolah dasar.

Dalam kamus bahasa Inggris, Fun Learning merupakan gabungan dari kata "Fun," yang artinya "kesenangan" atau "kegembiraan," dan "Learning," yang berarti "pembelajaran." Jadi, dapat disimpulkan bahwasanya Fun Learning mengarah pada pencapaian pengetahuan dengan cara belajar yang menyenangkan dan menggembirakan. Metode fun learning merupakan suatu pendekatan yang mengutamakan kesenangan dan kegembiraan, dengan focus pada psikologis siswa dan lingkungan pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan agar terciptanya suasana belajar yang nyaman, yang nantinya dapat meningkatkan motivasi dan timbul rasa senang pada diri siswa untuk belajar. Agar terciptanya suasana belajar yang nyaman, asik menyenangkan dan ceria guru perlu menerapkan metode fun learning ini pada pembelajaran dikelas. Metode ini tidak hanya memusatkan perhatian pada pandangan pembelajaran, Namun, lebih menekankan pada struktur yang menghargai kesetaraan siswa dalam merasakan kesenangan dan kegembiraan. Dengan demikian, guru perlu menerapkan metode ini sebagai strategi yang efektif untuk merangsang kegembiraan, agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman serta menghindari kejenuhan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa. (Zaeni, 2021)

Oleh karena itu timbul pertanyaan bagi penulis "Bagaimana cara menghilangkan rasa takut pada diri siswa terhadap pelajaran matematika ?, dan Apakah metode fun learning mampu mengatasi masalah kecemasan matematika yang dialami siswa sekolah dasar?". Berdasarkan permasalahan di atas maka, penting dilakukannya penelitian terkait pendekatan fun learning dalam Pembelajaran matematika yang bertujuan agar siswa tidak lagi beranggapan bahwa matematika itu adalah pembelajaran yang sulit, mampu meningkatkan minat serta mengatasi kecemasan siswa, dan dengan menerapkan metode fun learning diharapkan terciptanya suasana yang nyaman dan menggembirakan saat proses pembelajaran matematika.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Systematik Literature Review (SLR). Penelitian dengan studi literatur dapat disebut juga sebagai penelitian pustaka atau studi kepustakaan. Penelitian ini memang memiliki persiapan yang mirip dengan jenis penelitian lainnya, tetapi perbedaannya terletak pada sumber data yang digunakan, yaitu berupa pustaka, buku, jurnal, artikel, atau sumber

tertulis lainnya. Metode pengumpulan datanya biasanya dilakukan melalui kegiatan membaca, mencatat, dan mengolah bahan-bahan yang ada di pustaka untuk memperoleh informasi yang relevan dengan topik penelitian. (Melfianora, 2019). Populasi pada penelitian ini merujuk pada seluruh literatur yang berbentuk artikel yang relevan dengan topik penelitian melalui research goggle scholar. Adapun sampelnya peneliti mengambil 10 artikel yang relevan dengan topik pembahasan. Proses seleksi sampel dilakukan melalui pencarian literatur di Google Scholar. Evaluasi kualitas studi dilakukan dengan mengacu pada relevansi, kriteria metodologis yang jelas, tahun terbit, sehingga literatur yang dimasukkan dalam sampel memiliki validitas dan relevansi yang tinggi terhadap topik penelitian yang sedang diteliti. Model penelitian ini menggunakan Narrative Review. Sebastian K. Boell dan Dubravka Cecez- Kecmanovic merujuk pada pendapat Webster dan Watson, Levy dan Ellis, serta Wolfwinkel, dkk., yang menyimpulkan bahwa tinjauan tradisional atau naratif merupakan suatu proses kreatif di mana seorang peneliti mengidentifikasi dan menelaah penelitian sebelumnya serta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti. Dalam proses tersebut, peneliti membangun kumpulan pengetahuan yang relevan. Berbagai pedoman untuk tinjauan pustaka memberikan panduan kepada peneliti dalam mengidentifikasi, membaca, menganalisis, menafsirkan, memetakan, mengklasifikasikan, dan mengevaluasi literatur secara kritis, serta menulis tinjauan pustaka Boell dkk (dalam Fariq et al., 2022). Teknik pengumpulan data dimulai dari penentuan topik yang jelas dan spesifik, kemudian melakukan pencarian literatur dengan menggunakan kata kunci yang relevan dengan topik penelitian pada database seperti Google scholar Artikel yang ditemukan disaring berdasarkan judul dan abstrak. Studi yang tidak relevan dengan topik atau yang tidak memenuhi kriteria inklusi seperti tahun publikasi (lebih dari 10 tahun), jenis penelitian yang tidak sesuai, atau artikel yang tidak dapat diakses secara penuh dieksklusi. Studi yang lolos penyaringan awal kemudian dievaluasi lebih lanjut melalui pembacaan teks lengkap untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan penelitian. Hanya artikel yang memenuhi kriteria inklusi yang dimasukkan ke dalam tinjauan pustaka akhir, setelah itu, penyajian data dan Kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dilakukan dengan menganalisa 10 jurnal terkait pendekatan fun learning dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat dan mengatasi kecemasan pada siswa sekolah dasar berikut:

Tabel 1. Hasil Penelitian Terkait Pendekatan Fun Learning Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat dan Mengatasi Kecemasan Pada Siswa Sekolah Dasar.

DOI	Author & Tahun	Metode	Hasil Penelitian
https://doi.org/10.58401/salimiya.v2i3.1218	Abu Zae ni, (2021)	Kualitatif	Dalam penerapan metode fun Learning, guru berusaha membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui kegiatan seperti musik, bernyanyi, dan yel-yel. Setelah itu, guru menjelaskan topik pembelajaran dan kemudian memberikan sedikit motivasi kepada siswa. Materi dijelaskan secara rinci, dengan contoh soal untuk membantu siswa memahami. Setelah siswa memahami materi, guru membagi mereka ke dalam kelompok untuk meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa, serta memberikan tugas menggunakan LKPD atau buku paket, Zaeni (2021)
https://doi.org/10.31943/edumjournal.v7i2.196	Nur Fauziah Rahmawati, Nanan Abdul Manan, Nur Fauzan Ramdhani, (2024)	Kualitatif	Studi menjelaskan bahwa sebelum penerapan metode <i>fun Learning</i> dengan media Ludo, data dari pretest menunjukkan bahwa 17 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan berada pada kategori rendah. Namun, setelah penerapan metode <i>fun Learning</i> dengan media Ludo pada posttest, sebanyak 9 siswa berhasil memenuhi KKM. (Rahmawati et al., 2024).
https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i1.478	Fajar Utama Ritongga & Sarah Shahiba (2022)	casework	AD, yang awalnya kurang memiliki minat belajar dan rasa percaya diri, berhasil mengatasi masalah tersebut melalui penerapan Mini Project yang dirancang. Dengan menggunakan metode <i>fun learning</i> yang melibatkan video pembelajaran dari platform YouTube, latihan soal, dan menonton film kartun dalam bahasa Inggris, AD menjadi lebih tertarik untuk belajar dan dapat meningkatkan minat belajarnya. Selain itu, melalui kelompok diskusi, tidak hanya AD, tetapi juga anak-anak lain di LSM KOPA memperoleh pengetahuan umum yang lebih luas, meningkatkan kepercayaan diri mereka, dan mengembangkan minat serta bakat mereka, (Ritongga, Sarah Shahiba, 2022)

<p>https://doi.org/10.25217/numerical.v2i2.232</p>	<p>Dina Julya & Iyan Rosita Dewi Nur, (2022)</p>	<p>Studi literatur</p>	<p>Hasil penelitian mengenai kecemasan matematis menunjukkan bahwa kecemasan tersebut mempengaruhi hasil belajar serta kemampuan matematis peserta didik, seperti kemampuan dalam matematika, pemecahan masalah matematis, dan kemampuan lainnya. Oleh karena itu, diperlukan usaha untuk mengatasi kecemasan matematis, baik dari pihak guru maupun peserta didik, agar kecemasan tersebut dapat diminimalisir dan proses pembelajaran matematika dapat berjalan dengan efektif (Julya & Nur, 2022)</p>
<p>10.24014/ejpe.v4i1.11655</p>	<p>Annisa, Zubaidah Amir MZ, Rian & Vebrianto, (2021)</p>	<p>Studi kasus</p>	<p>Penelitian ini menunjukkan adanya berbagai tantangan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran matematika. Salah satunya guru kesulitan dalam mengembangkan materi dari buku ajar, mengingat banyaknya materi yang perlu diajarkan, serta kecenderungan untuk hanya menerapkan pendekatan pembelajaran konvensional. Di sisi siswa, masalah yang ditemukan antara lain rendahnya minat siswa terhadap matematika, pemahaman konsep yang belum matang, kurangnya motivasi untuk belajar, serta kurangnya semangat saat mengikuti pelajaran matematika. Banyak siswa yang menilai matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Selain itu, siswa sering kali menyelesaikan masalah hanya dengan mengandalkan rumus atau aturan umum, tanpa pemahaman yang mendalam, dan mereka juga kurang mampu untuk belajar secara mandiri. Terakhir, dari sisi lingkungan, suasana kelas yang tidak mendukung juga memengaruhi kelancaran proses pembelajaran. (Annisa et al., 2021).</p>
<p>https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.157</p>	<p>Elizabeth Agnesia Manik, Yeri Lestari Gulo, Adrias Adrias, Nur Azmi Alwi, (2024)</p>	<p>Deskriptif case study</p>	<p>Temuan penelitian menunjukkan bahwa kesulitan siswa dalam menghadapi Pelajaran matematika yaitu: 1) Kesulitan dalam membedakan soal perkalian dengan materi lainnya, 2) Tulisan siswa yang sulit dibaca, 3) Kesulitan dalam berhitung untuk menyelesaikan soal perkalian. Faktor internal yang mempengaruhi antara lain: 1) Motivasi belajar yang kurang, 2) Rendahnya keterampilan berhitung dan sulit dalam memahami soal 3) Kurangnya konsentrasi saat belajar. Sementara itu, faktor eksternal meliputi: 1) Minimnya perhatian dari orang tua, 2) Orang tua sering kali hanya menginstruksikan siswa untuk menghafal perkalian, 3) Tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik selama proses pengajaran (Manik et al., 2024).</p>

https://doi.org/10.6062/3/jtkaud.v1i2.228	Tintin Sumarni & Mukhamad Hamid Samiaji, (2023)	Penelitian tindakan kelas (PTK).	Penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan <i>fun learning</i> memberikan dampak yang signifikan dalam pengenalan materi tambahan di TK MELATI, Desa Pancabakti, Kecamatan Tegineneng, Pesawaran pada Tahun Akademik 2022/2023 (Sumarni & Samiaji, 2023).
https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.886	Maulidya Jalal, (2020)	Telaah pustaka (library research)	Studi mengungkapkan bahwa munculnya kecemasan matematika karena kurangnya rasa percaya diri dalam mempelajari matematika (self-efficacy), yang dipengaruhi oleh persepsi siswa terhadap matematika, intensitas belajar matematika yang rendah, kondisi pembelajaran yang kurang mendukung, latar belakang kemampuan matematika yang terbatas, materi yang semakin rumit, serta tekanan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Dampak dari kecemasan ini mencakup pengaruh terhadap aspek kognitif, fisik, sikap, hingga pencapaian hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, penanganan yang bisa diberikan adalah melalui dukungan psikologis dan pengajaran dengan metode probing-prompting yang menerapkan pendekatan etnomatematika. (Jalal, 2020).
10.29303/griya.v3i1.274	Siti Ashari Arbiah Harahap & Vebi Radiatul Rahman, (2023)	Studi pustaka	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecemasan memiliki dampak negatif terhadap keberhasilan belajar. Faktor penyebab kecemasan matematika berasal dari dua aspek, yaitu faktor internal dan eksternal siswa. Faktor internal meliputi aspek kepribadian (psikologis atau emosional) dan intelektual (kognitif), sementara faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan sosial siswa. Oleh karena itu, penanganan yang dapat dilakukan antara lain adalah meyakinkan siswa bahwa mereka mampu menyelesaikan masalah matematika, orang tua diharapkan tidak memberi tekanan agar anaknya mendapatkan nilai tinggi dalam matematika, dan guru sebaiknya memberikan pemahaman yang jelas dan bertahap (Harahap & Rahman, 2023).
https://doi.org/10.32505/azkiya.v8i1.6511	Nurjaya, Nina Rahayu & Rita Sari (2023)	kualitatif deskriptif	Hasil analisis menyatakan bahwa penggunaan metode permainan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika. Siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membebani, dan matematika tidak lagi terasa membosankan, (Nurjaya et al., 2023)

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang telah disajikan ditemukannya beberapa faktor terjadinya kecemasan matematika pada siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor

internal yaitu yang berasal dari diri siswa tersebut yakni rasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung, takut salah dalam menjawab pertanyaan, dan banyak siswa mengira matematika adalah Pelajaran yang sulit, karena terlalu banyak rumus-rumus sehingga siswa kesulitan dalam memecahkan masalah. Adapun faktor eksternalnya yaitu guru tidak menggunakan media pembelajaran, tidak melakukan metode yang bervariasi saat mengajar, kurangnya kemampuan guru dalam penggunaan media digital, adanya masalah dalam keluarga siswa.

Oleh karena itu dibutuhkannya metode fun leaning dalam proses belajar mengajar agar meningkatkan hasil belajar dan minat siswa. Hal tersebut telah dibuktikan oleh (Rahmawati, Manan & Ramdhani, 2024) Sebagaimana hasil analisis data mengungkapkan adanya perubahan nilai antara sebelum dan sesudah pembelajaran yang menerapkan metode fun learning dengan bantuan media ludo. Terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 18,82, dari nilai pretest yang rata-ratanya 60,00 menjadi nilai posttest yang rata-ratanya 78,82. Sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sumarni & Samiaji, 2023) (1) Penerapan metode fun learning yang dilakukan oleh peneliti dapat membuat seluruh siswa lebih fokus dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, menjadikan suasana sekolah dan metode pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. (2) Penerapan metode fun learning memberikan pengaruh besar untuk kemajuan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan Matematika di TK MELATI Desa Pancabakti, Kecamatan Tegineneng, Kabupaten Pesawaran, yang menunjukkan percepatan penguasaan siswa dari Siklus I (77%) menjadi Siklus II (95,45%).

Selain itu untuk mengatasi rasa bosan dan meningkatkan minat belajar siswa guru menerapkan berbagai bentuk pembelajaran fun learning sebagaimana yang dilakukan (Zaeni, 2021 menyatakan bahwa penggunaan tebak-tebakan dapat meningkatkan fokus siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, bernyanyi merupakan strategi sederhana namun efektif dalam mentransfer pengetahuan kepada siswa. Menceritakan sebuah cerita juga menjadi cara yang baik untuk menyampaikan pembelajaran secara verbal. Menambahkan unsur humor dalam suasana kelas dapat menciptakan lingkungan yang menyenangkan. Selain itu, belajar sambil bermain tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang nyaman, hangat, dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Suasana yang menyenangkan ini dapat memicu minat belajar siswa secara lebih efektif.

Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa untuk membantu siswa mengatasi rasa takut terhadap pelajaran matematika, salah satu metode yang efektif adalah dengan menerapkan metode fun learning. Metode ini terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mengurangi kecemasan, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Dengan menggunakan teknik yang menghibur, seperti permainan atau kegiatan interaktif, siswa dapat merasa lebih nyaman dan tidak terbebani oleh tekanan untuk selalu mendapatkan jawaban yang tepat. Selain itu, penggunaan media yang kreatif, seperti ludo, dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih seru dan tidak membosankan. Penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan metode fun learning berhasil mengatasi kecemasan matematika yang dialami oleh siswa sekolah dasar. Hal ini terbukti karena adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan metode ini. Dengan demikian, metode fun learning merupakan strategi yang efektif dalam mengurangi kecemasan matematika pada siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, disarankan agar metode fun learning diterapkan secara konsisten dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif dalam mengatasi kecemasan matematika pada siswa.

Daftar Pustaka

- Annisa, MZ, Z. A., & Vebrianto, R. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. *El-Ibtidaiy:Journal of Primary Education*, 4(1), 95. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v4i1.11655>
- Aprilia, R., & Astriani, L. (2024). Analisis Peran Guru pada Pembelajaran Matematika dengan Metode Fun Learning di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Madani. 51–60.
- Harahap, S. A. A., & Rahman, V. R. (2023). Kecemasan Matematika Siswa dalam Pembelajaran. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 135–140. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.274>
- Jalal, N. M. (2020). Kecemasan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 256–264.

- Julya, D., & Nur, I. R. D. (2022). Studi Literatur Mengenai Kecemasan Matematis Terhadap Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 4(1), 181–190. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i1.2006>
- Manik, E. A., Gulo, Y. L., Adrias, A., & Alwi, N. A. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik terhadap Materi Matematika , Khususnya dalam Perkalian Berbentuk Cerita di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, 2(4), 86–96.
- Rahmawati, N. F., Manan, N. A., & Ramdhani, N. F. (2024). Pengaruh Implementasi Metode Fun Learning Berbantuan Media Ludo terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Pesantunan 04. *Edum Journal*, 7(2), 323–335.
- Ritongga, F, U, & Shahiba. S. (2022). Metode “Fun Learning” Untuk Meningkatkan Minat Belajar Serta Kepercayaan Diri Anak. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 6–11. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i1.478>
- Sarah Shahiba. (2022). Metode “Fun Learning” Untuk Meningkatkan Minat Belajar Serta Kepercayaan Diri Anak. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 6–11. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i1.478>