

**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN
MEMBACA, MENULIS, DAN BERHITUNG (CALISTUNG) KELAS 1
SD NEGERI 1 CEMPAGA BANGLI**

Ida Ayu Gede Wulandari¹, Anak Agung Ngurah Budiadnyana²,
Ni Nyoman Tri Wahyuni³

^{1,2,3}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

¹dayuupik11@gmail.com, ²budiadnyanaagung@gmail.com,

³triwahyuni@uhnsugriwa.ac.id

ABSTRACT

The study is driven by the relevance of mastering reading, writing, arithmetic (calistung) skills in first-grade elementary school students as the main foundation for subsequent learning. In reality, students still experience complications in mastering these skills, necessitating learning methods that can establish a fun also meaningful learning environment. The purpose of this research is to describe how the fun learning approach is used in reading, writing, arithmetic, identify obstacles and efforts made, and analyze the implications of its implementation in first-grade elementary school learners at SD Negeri 1 Cempaga Bangli. The research utilized a descriptive qualitative technique with first-grade teachers also students as subjects. Techniques for gathering data included recordkeeping, interviews, and observation. Data reduction, data presentation, and conclusion drawing were then used to analyse the data. This outcomes show that the implementation of the fun learning technique in teaching reading, writing, and arithmetic was implemented through different actions including educational games, the use of concrete media, and active interaction between teachers and students. This method was able to increase student engagement, interest, and enthusiasm for learning. Challenges encountered included variations in students' skills, time constraints, the availability of learning media. The efforts made by teachers include providing individual guidance, varying learning methods, and utilizing engaging media. The implications of implementing the fun learning method are seen in increased student engagement in learning and a more conducive and enjoyable classroom atmosphere. Thus, the enjoyable learning approach may be a useful substitute for raising reading levels, writing, and arithmetic learning in early elementary school.

Keywords: Fun learning, Elementary School, Reading Writing and Arithmetic Learning, Learning Implementation

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penguasaan kemampuan membaca, menulis, berhitung (Calistung) siswa kelas I sekolah dasar sebagai fondasi utama dalam proses pembelajaran selanjutnya. Kenyataannya, masih ditemukan siswa

menghadapi kesusahan pada penguasaan calistung, maka diperlukan metode pembelajaran yang mampu membentuk situasi belajar menyenangkan dan bermakna. Penelitian tujuannya menggambarkan penerapan metode *fun learning* dalam pembelajaran calistung, menelaah kendala, upaya yang dilakukan, serta menganalisis implikasi penerapannya di kelas I SD Negeri 1 Cempaga Bangli. Penelitian memanfaatkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek yaitu guru dan siswa kelas I. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, lalu dianalisis dengan tahap reduksi data, pemaparan data, pengambilan simpulan. Temuan melihat implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran calistung sudah dijalankan melalui berbagai aktivitas seperti permainan edukatif, penggunaan media konkret, serta interaksi aktif guru dan siswa. Metode dapat menambah keaktifan, minat, dan antusiasme belajar siswa. Hambatan yang dialami mencakup bedanya kompetensi siswa, keterbatasan waktu, serta kesiapan media pembelajaran. Adapun upaya dilakukan guru yaitu memberikan pendampingan individual, memvariasikan metode pembelajaran, dan memanfaatkan media yang menarik. Implikasi dari implementasi metode *fun learning* terlihat meningkatnya keterlibatan siswa pada pembelajaran serta suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan. Metode *fun learning* mampu sebagai alternatif efektif menambah kualitas pembelajaran calistung di kelas awal sekolah dasar.

Kata Kunci: *Fun learning*, Sekolah Dasar, Pembelajaran Calistung, Implementasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik dibekali berbagai kemampuan dasar yang menjadi fondasi untuk mengikuti pembelajaran pada tahap selanjutnya. Salah satu kemampuan yang harus dikuasai sejak kelas awal adalah membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Kemampuan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai keterampilan akademik dasar, tetapi

juga menjadi sarana utama bagi peserta didik untuk memperoleh, memahami, dan mengolah informasi dalam proses pembelajaran. Kemendikbudristek (2022) menegaskan bahwa penguatan literasi dan numerasi merupakan prioritas dalam pendidikan dasar. Literasi dan numerasi menjadi kompetensi fundamental yang mendukung keberhasilan peserta didik dalam mempelajari berbagai mata pelajaran. Kemampuan membaca membantu peserta didik

memahami informasi, kemampuan menulis memungkinkan peserta didik mengungkapkan gagasan secara tertulis, sedangkan kemampuan berhitung menjadi dasar dalam memahami konsep matematika dan menyelesaikan berbagai permasalahan sehari-hari. Oleh karena itu, penguasaan calistung pada kelas awal sekolah dasar menjadi indikator penting keberhasilan pendidikan dasar.

Pembelajaran calistung pada siswa kelas I memiliki karakteristik yang berbeda dengan kelas tinggi. Peserta didik pada usia ini masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, penggunaan media konkret, aktivitas bermain, dan interaksi aktif. Nur Syahriani dan Santoso (2025) menyatakan bahwa perkembangan fisik, bahasa, motorik, sosial, emosional, dan kognitif peserta didik sekolah dasar berlangsung sangat pesat dan memengaruhi cara mereka belajar. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Karakteristik peserta didik

kelas rendah juga ditandai dengan kebutuhan akan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Zulvira et al. (2025) menjelaskan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kontekstual, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Sebaliknya, pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru cenderung menurunkan minat, konsentrasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Meskipun memiliki peran yang sangat penting, penguasaan kemampuan calistung masih menjadi tantangan di sekolah dasar. Khofifah dan Hadikusuma (2025) menemukan bahwa kemampuan literasi dan numerasi dasar peserta didik di beberapa sekolah masih tergolong rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kurang optimalnya program literasi, keterbatasan metode pembelajaran, dan minimnya dukungan lingkungan belajar. Rendahnya kemampuan calistung dapat menghambat peserta didik dalam memahami materi pelajaran lainnya karena hampir seluruh aktivitas belajar memerlukan kemampuan membaca, menulis, dan

berhitung. Permasalahan tersebut tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga pada aspek psikologis peserta didik. Sari et al. (2025) mengemukakan bahwa peserta didik yang mengalami kesulitan literasi dan numerasi cenderung mengalami hambatan dalam proses pembelajaran sehingga prestasi akademiknya kurang optimal. Selain itu, Alias et al. (2025) menjelaskan bahwa peserta didik yang belum menguasai kemampuan membaca dan berhitung dengan baik cenderung memiliki kepercayaan diri dan motivasi belajar yang rendah. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik secara efektif.

Salah satu pendekatan yang dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas awal adalah metode *fun learning*. Metode ini menekankan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna sehingga peserta didik dapat terlibat secara optimal dalam pembelajaran. Penerapan *fun learning* sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Kemendikbudristek (2022)

menegaskan bahwa pembelajaran pada kelas awal perlu dilaksanakan secara aktif, kontekstual, dan menyenangkan untuk mendukung perkembangan kompetensi literasi dan numerasi. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas I SD Negeri 1 Cempaga Bangli, guru telah menerapkan berbagai aktivitas pembelajaran yang mengarah pada konsep *fun learning* melalui permainan edukatif, penggunaan media konkret, dan interaksi aktif antara guru dengan peserta didik. Namun, masih ditemukan beberapa peserta didik yang belum lancar membaca suku kata sederhana, belum mampu menulis huruf dengan tepat, serta mengalami kesulitan dalam operasi hitung sederhana. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan calistung peserta didik masih memerlukan perhatian dan penguatan lebih lanjut.

Penelitian mengenai metode *fun learning* umumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji proses implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung pada siswa kelas I sekolah dasar masih terbatas, khususnya di

SD Negeri 1 Cempaga Bangli. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mendeskripsikan implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran calistung, kendala yang dihadapi, serta implikasinya terhadap proses pembelajaran peserta didik kelas I SD Negeri 1 Cempaga Bangli.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Fokus penelitian mengarah pada implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung (calistung) pada siswa kelas I SD Negeri 1 Cempaga Bangli. Penelitian ini menggunakan dua sumber data yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh dari guru kelas I dan siswa kelas I SD Negeri 1 Cempaga Bangli, sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari modul ajar, dokumentasi pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, serta berbagai literatur yang relevan dengan penelitian. Penentuan informan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu informan ditentukan berdasarkan kebutuhan

penelitian dan dianggap memahami permasalahan yang diteliti. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan studi dokumen. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Implementasi Metode *Fun learning* dalam Pembelajaran Membaca, Menulis, dan Berhitung (Calistung) Siswa

Implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung (calistung) di kelas I SD Negeri 1 Cempaga Bangli telah dilaksanakan secara konsisten oleh guru dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Penerapan metode ini terlihat dari penggunaan permainan edukatif, lagu, media pembelajaran konkret, kegiatan kelompok, pemberian penghargaan, serta komunikasi yang interaktif antara guru dan siswa. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi lebih menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses

belajar. Kondisi tersebut menjadikan suasana kelas lebih hidup, menyenangkan, dan mampu meningkatkan antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran.

Implementasi *fun learning* tidak hanya tampak pada penggunaan media dan permainan, tetapi juga tercermin dari cara guru mengelola kelas. Guru berupaya menciptakan suasana belajar yang aman, nyaman, dan tidak menegangkan sehingga siswa tidak merasa takut ketika melakukan kesalahan. Guru menggunakan bahasa yang sederhana, memberikan motivasi, pujian, dan penguatan positif kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hidayah dan Bakhtiar (2022) yang menyatakan bahwa *fun learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain ke dalam proses belajar sehingga mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Nurwidianing *et al.* (2024) menjelaskan bahwa *fun learning* berorientasi pada keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan bermakna.

Penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran calistung sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar yang masih berada pada fase perkembangan awal. Pada fase ini, siswa cenderung lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, aktivitas bermain, penggunaan benda konkret, dan interaksi sosial dengan teman sebaya maupun guru. Oleh karena itu, pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu strategi yang efektif untuk membantu siswa memahami materi sekaligus menumbuhkan minat belajar sejak dini.

1. Implementasi *Fun learning* dalam Pembelajaran Membaca

Pembelajaran membaca di kelas I SD Negeri 1 Cempaga Bangli dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai media dan aktivitas yang menarik. Guru menggunakan kartu huruf, kartu gambar, permainan menyusun kata, serta lagu alfabet untuk membantu siswa mengenal huruf dan membaca kata sederhana. Penggunaan media tersebut membuat siswa lebih mudah menghubungkan simbol huruf dengan bunyi dan maknanya. Selain itu, pembelajaran membaca sering dikemas dalam

bentuk permainan sehingga siswa merasa sedang bermain sambil belajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias ketika guru menggunakan kartu gambar dan permainan menyusun huruf menjadi kata. Sebagian besar siswa aktif menjawab pertanyaan guru, mengikuti lagu yang diperdengarkan, serta berpartisipasi dalam kegiatan membaca bersama. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dibandingkan ketika siswa hanya diminta membaca secara individual dari buku pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I, diketahui bahwa dari 22 siswa terdapat 16 siswa yang telah memiliki kemampuan membaca yang baik sejak awal pembelajaran. Sementara itu, terdapat enam siswa yang mengalami kesulitan membaca sehingga memerlukan pendampingan khusus. Untuk mengatasi kondisi tersebut, sekolah memberikan program tambahan calistung yang dilaksanakan secara intensif menggunakan pendekatan *fun learning*. Program tersebut dilakukan secara bertahap melalui permainan membaca, penggunaan media visual, serta latihan membaca yang disesuaikan dengan kemampuan

siswa. Guru kelas I menjelaskan bahwa setelah mengikuti program pendampingan tersebut, empat dari enam siswa yang mengalami kesulitan membaca menunjukkan perkembangan yang signifikan dan telah mampu membaca dengan lebih lancar. Adapun dua siswa lainnya masih memerlukan pendampingan lanjutan. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *fun learning* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa, khususnya bagi siswa yang mengalami hambatan literasi pada tahap awal.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa juga menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran membaca yang dilakukan melalui permainan dibandingkan pembelajaran yang hanya berisi penjelasan dan latihan membaca secara berulang. Siswa mengaku lebih senang dan tidak merasa bosan ketika belajar sambil bermain bersama teman-temannya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode *fun learning* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca.

Temuan hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Sari (2021) yang menyatakan bahwa metode *fun learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Selain itu, penelitian Pratama (2022) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran membaca dapat membantu siswa mengenal huruf dan kata secara lebih cepat dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional. Dengan demikian, implementasi *fun learning* dalam pembelajaran membaca terbukti membantu siswa mengembangkan kemampuan literasi dasar sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka.

2. Implementasi *Fun learning* dalam Pembelajaran Menulis

Implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran menulis dilakukan melalui kegiatan yang dirancang secara bertahap sesuai dengan kemampuan dan perkembangan siswa. Guru tidak langsung meminta siswa menulis dalam jumlah banyak, tetapi memulai

pembelajaran dari kegiatan menebalkan huruf, menyalin kata, menulis kalimat sederhana, hingga menulis secara mandiri. Proses bertahap tersebut dilakukan agar siswa tidak merasa terbebani dan dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuannya.

Guru juga menggunakan berbagai media yang menarik seperti buku bergambar, papan tulis kecil, kartu kata, lembar kerja berwarna, serta aktivitas menggambar yang dipadukan dengan kegiatan menulis. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar menulis serta mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih antusias ketika kegiatan menulis dipadukan dengan aktivitas menggambar dan mewarnai. Sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Selain itu, siswa tampak lebih percaya diri dalam menulis ketika mendapatkan pujian dan penghargaan atas hasil kerja mereka.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa pemberian motivasi dan penguatan positif

menjadi bagian penting dalam pembelajaran menulis. Guru selalu memberikan apresiasi terhadap usaha yang dilakukan siswa, meskipun hasil tulisan mereka belum sempurna. Pendekatan tersebut membuat siswa lebih berani mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan selama proses belajar. Temuan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *fun learning* dalam pembelajaran menulis tidak hanya membantu siswa mengembangkan kemampuan menulis, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar mereka. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Astuti (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dan aktivitas kreatif dapat meningkatkan minat belajar serta kemampuan motorik halus siswa sekolah dasar. Selain itu, Saputra (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran menulis yang dilakukan secara bertahap lebih efektif dalam membantu siswa menguasai bentuk huruf dan menyusun kata dengan baik.

Dengan demikian, penerapan *fun learning* dalam pembelajaran menulis memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa kelas I. Siswa

tidak hanya belajar menulis sebagai kegiatan akademik, tetapi juga sebagai aktivitas yang menarik dan menyenangkan untuk dilakukan.

3. Implementasi *Fun learning* dalam Pembelajaran Berhitung

Implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran berhitung dilakukan melalui penggunaan benda konkret dan aktivitas bermain yang melibatkan siswa secara langsung. Guru memanfaatkan berbagai benda yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, seperti stik es krim, kancing, biji-bijian, dan alat peraga lainnya untuk membantu siswa memahami konsep bilangan, penjumlahan, dan pengurangan. Penggunaan benda konkret sangat membantu siswa dalam memahami konsep matematika dasar karena sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas I yang masih berada pada tahap operasional konkret. Melalui kegiatan memegang, menghitung, dan memanipulasi benda secara langsung, siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal atau latihan soal di buku.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat ketika pembelajaran berhitung dilakukan menggunakan media konkret. Mereka tampak antusias mengikuti permainan menghitung, tebak angka, maupun kegiatan kelompok yang melibatkan aktivitas fisik. Siswa juga lebih berani mengemukakan pendapat dan mencoba menyelesaikan soal ketika diberikan kesempatan untuk menggunakan alat peraga secara langsung. Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa siswa cenderung lebih cepat memahami materi ketika pembelajaran berhitung menggunakan benda konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada angka-angka abstrak. Menurut guru, penggunaan media konkret mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami hubungan antara angka dan jumlah benda secara nyata.

Selain penggunaan media konkret, guru juga menerapkan kegiatan belajar kelompok dalam pembelajaran berhitung. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat berdiskusi, saling membantu, dan

belajar bersama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Interaksi antar siswa tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman konsep berhitung, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan rasa percaya diri. Temuan penelitian ini sejalan dengan Putri (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika dasar dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan dan keaktifan siswa. Hidayat (2022) juga menjelaskan bahwa pembelajaran berhitung yang dikaitkan dengan benda nyata mampu mempercepat pemahaman siswa terhadap operasi hitung sederhana.

Maka dari itu, implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung di kelas I SD Negeri 1 Cempaga Bangli menunjukkan hasil yang positif. Penerapan metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, menumbuhkan motivasi belajar, serta membantu pengembangan kemampuan calistung. Melalui permainan, media konkret, lagu, dan berbagai aktivitas interaktif lainnya, siswa menjadi lebih

aktif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *fun learning* merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk mendukung penguasaan kemampuan calistung pada siswa kelas awal sekolah dasar.

Kendala dan Upaya Selama Penerapan Metode *Fun learning*

Implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung (calistung) di kelas I SD Negeri 1 Cempaga Bangli secara umum berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan, media konkret, lagu, dan aktivitas interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan beberapa kendala yang memengaruhi pelaksanaan metode *fun learning*. Berbagai kendala tersebut kemudian diatasi melalui

sejumlah upaya yang dilakukan oleh guru dan pihak sekolah.

1. Kendala Penerapan Metode *Fun learning*

Kendala merujuk pada faktor-faktor yang membuat suatu proses tidak berjalan dengan lancar atau tidak sesuai dengan yang diharapkan. Kendala adalah segala sesuatu yang menjadi hambatan, kesulitan, atau penghalang dalam mencapai tujuan tertentu. Menurut Sugiono (2021), kendala adalah faktor yang dapat menghambat pelaksanaan suatu kegiatan sehingga target sudah direncanakan tidak mampu tercapai maksimal. Beberapa kendala yang ada di SD Negeri 1 Cempaga dalam penerapan metode *fun learning*.

a. Perbedaan Kemampuan Siswa

Salah satu kendala yang ditemukan adalah adanya perbedaan kemampuan awal siswa dalam membaca, menulis, dan berhitung. Siswa kelas I memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman belajar yang beragam. Sebagian siswa telah mampu membaca dan menulis dengan baik, sedangkan sebagian lainnya masih berada pada tahap pengenalan huruf dan angka. Perbedaan kemampuan tersebut menyebabkan guru harus

menyesuaikan strategi pembelajaran agar seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan belajar secara optimal.

Hasil wawancara dengan wali kelas I menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam satu kelas sangat beragam sehingga guru perlu memberikan perlakuan yang berbeda sesuai kebutuhan masing-masing siswa. Kondisi ini menjadi tantangan dalam penerapan *fun learning* karena kegiatan yang dirancang belum tentu dapat mengakomodasi seluruh kemampuan siswa secara merata. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sari dan Prasetyo (2022) yang menyatakan bahwa heterogenitas kemampuan siswa pada kelas awal sekolah dasar merupakan salah satu tantangan utama dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang kegiatan pembelajaran yang fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

b. Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Kendala berikutnya adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Metode *fun learning* membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional karena melibatkan

berbagai aktivitas seperti permainan edukatif, penggunaan media pembelajaran, diskusi, dan praktik langsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, keterbatasan waktu sering dipengaruhi oleh adanya hari libur nasional, hari raya keagamaan, serta kegiatan sekolah lainnya yang menyebabkan berkurangnya jam pembelajaran efektif. Akibatnya, guru harus menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai.

Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian Rahmawati (2021) yang menyatakan bahwa salah satu tantangan dalam penerapan pembelajaran berbasis *fun learning* adalah keterbatasan waktu sehingga guru perlu melakukan pemilihan kegiatan secara efektif tanpa mengurangi kualitas pengalaman belajar siswa.

c. Keterbatasan Sarana dan Prasarana

Kendala lainnya berkaitan dengan keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran. Penerapan metode *fun learning* idealnya didukung oleh berbagai media dan fasilitas yang mampu menarik perhatian siswa. Namun, tidak semua

media pembelajaran tersedia secara lengkap di sekolah sehingga guru perlu mencari alternatif lain dalam melaksanakan pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru sering memanfaatkan media sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar, seperti kartu huruf, benda-benda di kelas, maupun media buatan sendiri. Keterbatasan fasilitas tersebut menuntut guru untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang menarik dan tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Temuan ini didukung oleh Nugroho (2022) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran inovatif sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam memanfaatkan sumber daya yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran.

2. Upaya Mengatasi Kendala Penerapan Metode *Fun learning*

Berlandaskan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), upaya adalah usaha atau ikhtiar memenuhi maksud, memecah persoalan, atau cari jalan keluar. Menurut Slameto (2020), upaya yakni aksi dilaksanakan sadar serta terencana memenuhi tujuan tertentu, khususnya dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya upaya adalah semua bentuk upaya,

tindakan atau cara dilaksanakan untuk mencapai target tertentu mengatasi masalah misalkan pada keterbatasan waktu. Dalam menghadapi berbagai kendala tersebut, guru di kelas 1 SD Negeri 1 Cempaga Bangli melakukan berbagai upaya untuk memastikan bahwa pembelajaran tetap berjalan secara efektif dan menyenangkan.

a. Mengatasi Perbedaan Kemampuan Siswa

Untuk mengatasi perbedaan kemampuan siswa, guru menerapkan pembelajaran yang bersifat fleksibel dan berdiferensiasi. Guru memberikan tugas serta pendampingan yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa. Siswa yang telah memiliki kemampuan membaca dan menulis yang baik diberikan tugas yang lebih menantang, sedangkan siswa yang masih mengalami kesulitan mendapatkan pendampingan secara lebih intensif. Selain itu, guru juga menerapkan pembelajaran kelompok kecil sehingga siswa yang memiliki kemampuan lebih baik dapat membantu teman-temannya yang masih mengalami kesulitan. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga melatih kerja sama dan rasa percaya diri

mereka. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Tomlinson (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

b. Mengatasi Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi keterbatasan waktu adalah dengan memberikan pembelajaran tambahan di luar jam pelajaran reguler. Kegiatan ini dilaksanakan setelah jam sekolah dengan durasi sekitar 15–20 menit dan dilakukan atas persetujuan siswa serta orang tua. Pembelajaran tambahan tetap dikemas menggunakan metode *fun learning* sehingga siswa tidak merasa terbebani. Guru memanfaatkan berbagai aktivitas yang menyenangkan untuk membantu siswa yang masih mengalami kesulitan dalam membaca, menulis, dan berhitung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran tambahan tersebut memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan siswa.

Jumlah siswa yang mengalami kesulitan membaca dan menulis mengalami penurunan yang cukup signifikan setelah mengikuti program pendampingan secara rutin.

c. Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana

Dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana, guru memanfaatkan berbagai media sederhana yang tersedia di lingkungan sekolah. Selain itu, sekolah juga mendukung peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan komunitas belajar (komunitas belajar) dan supervisi akademik yang dilakukan oleh kepala sekolah. Guru juga memanfaatkan fasilitas teknologi yang tersedia, seperti smart TV atau TV Merah Putih, untuk menampilkan video pembelajaran dan permainan edukatif yang mendukung pelaksanaan metode *fun learning*. Pemanfaatan teknologi tersebut membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Selain pemanfaatan media pembelajaran, guru juga terus meningkatkan kompetensinya melalui pelatihan, diskusi dengan rekan sejawat, serta pencarian referensi pembelajaran inovatif. Upaya tersebut

memungkinkan guru untuk terus mengembangkan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I.

Maka dari itu, berbagai upaya yang dilakukan guru dan pihak sekolah menunjukkan bahwa kendala dalam penerapan metode *fun learning* dapat diatasi melalui kreativitas, inovasi, serta dukungan lingkungan sekolah. Dengan demikian, proses pembelajaran calistung tetap dapat berlangsung secara efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kelas I SD Negeri 1 Cempaga Bangli.

Implikasi Penerapan Metode *Fun learning* dalam Pembelajaran Calistung

Implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung (calistung) di kelas I SD Negeri 1 Cempaga Bangli memberikan berbagai implikasi positif terhadap proses pembelajaran. Implikasi tersebut tidak hanya terlihat pada peningkatan kemampuan akademik siswa, tetapi juga memengaruhi motivasi belajar, keaktifan siswa, suasana pembelajaran, serta kompetensi guru dalam mengelola

kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa *fun learning* menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam mendukung pembelajaran pada siswa kelas awal sekolah dasar.

1. Implikasi terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa

Penerapan metode *fun learning* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan, lagu, media visual, dan aktivitas interaktif membuat siswa lebih antusias mengikuti kegiatan belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I, siswa terlihat lebih bersemangat, tidak mudah bosan, dan lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar tersebut terlihat dari keinginan siswa untuk terlibat dalam kegiatan membaca, menulis, dan berhitung tanpa adanya paksaan. Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa merasa nyaman sehingga lebih mudah menerima materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Suyadi (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

2. Implikasi terhadap Keaktifan dan Partisipasi Siswa

Metode *fun learning* juga berimplikasi terhadap meningkatnya keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan guru, serta berpartisipasi dalam permainan edukatif yang diberikan. Peningkatan partisipasi siswa menunjukkan bahwa pembelajaran telah bergeser dari pendekatan *teacher centered* menuju *student centered learning*. Kondisi ini memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mereka terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Temuan ini sejalan dengan pendapat Rusman (2021) yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa merupakan indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

3. Implikasi terhadap Pemahaman Konsep Dasar Calistung

Penerapan metode *fun learning* memberikan implikasi terhadap peningkatan pemahaman konsep

dasar membaca, menulis, dan berhitung. Penggunaan media konkret, kartu huruf, gambar, serta permainan edukatif membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian, siswa menunjukkan perkembangan yang lebih baik dalam mengenal huruf, membaca kata sederhana, menulis kalimat sederhana, serta melakukan operasi hitung dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar mampu meningkatkan pemahaman konsep secara optimal. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui pengalaman langsung.

4. Implikasi terhadap Suasana Belajar di Kelas

Metode *fun learning* menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, menyenangkan, dan interaktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih rileks, nyaman, dan tidak takut melakukan kesalahan selama

pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut sangat penting bagi siswa kelas I yang masih berada pada tahap adaptasi dengan lingkungan sekolah dasar. Suasana kelas yang positif turut mendukung keberhasilan pembelajaran karena siswa merasa aman untuk berpartisipasi dan mengekspresikan pendapatnya. Temuan ini sejalan dengan pendapat Slameto (2020) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

5. Implikasi terhadap Kreativitas dan Kompetensi Guru

Penerapan metode *fun learning* tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga pada guru. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran, memilih media yang sesuai, serta menciptakan berbagai aktivitas yang menarik bagi siswa. Berdasarkan hasil wawancara, guru secara aktif mencari ide-ide pembelajaran inovatif, membuat media sederhana, dan memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya peningkatan kompetensi pedagogik guru dalam merancang dan

melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Mulyasa (2021) yang menegaskan bahwa guru profesional harus mampu mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

6. Implikasi terhadap Pengelolaan Kelas

Penerapan metode *fun learning* juga memberikan implikasi terhadap kemampuan guru dalam mengelola kelas. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan dan interaksi aktif membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis sehingga memerlukan pengelolaan yang baik agar pembelajaran tetap berjalan efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mampu mengatur jalannya pembelajaran dengan menetapkan aturan kelas, mengelola waktu secara efektif, serta mengarahkan siswa selama kegiatan berlangsung. Dengan pengelolaan yang baik, suasana kelas tetap kondusif meskipun aktivitas pembelajaran berlangsung secara aktif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Djamarah dan Zain (2020) yang menyatakan bahwa kemampuan mengelola kelas

merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan seluruh temuan penelitian, penerapan metode *fun learning* dalam pembelajaran calistung di kelas I SD Negeri 1 Cempaga Bangli memberikan implikasi yang positif dan menyeluruh terhadap proses pembelajaran. Metode ini mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, mendorong keaktifan dan partisipasi dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman konsep dasar calistung, serta menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Selain itu, metode *fun learning* juga mendorong peningkatan kreativitas, kompetensi pedagogik, dan kemampuan guru dalam mengelola kelas secara efektif. Dengan demikian, metode *fun learning* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada siswa kelas awal sekolah dasar guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *fun learning* dalam pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung (calistung) di kelas I SD Negeri 1 Cempaga Bangli telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Metode ini mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi calistung melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Meskipun terdapat kendala seperti perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan waktu, dan sarana pembelajaran, guru telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasinya sehingga pembelajaran tetap berlangsung secara efektif. Dengan demikian, metode *fun learning* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran calistung di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Afriana, S., Ramadhana, N. H., & Pratiwi, Y. (2022). Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik Selama Masa Pandemi

- COVID-19. *MODELING*, 9(3), 645–659.
- Amelia, T., Ismayati, L., Zanuba, I. T. A., Pramudhita, N., Amalia, & Setiawan, D. (2025). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Calistung Melalui Pengelolaan Kelas yang Efektif di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI*, 11(2), 282–300.
- Annisa, K., & Itriyah. (2023). Menciptakan Pembelajaran *Fun learning* Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 432–438.
- Arikuno, S. (2007). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Attamimi, I. F., Kamaliyah, M., Nurjanah, S., & Dewinggih, T. (2021). Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode *Fun learning* pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kumbung Increasing Interest in Learning with *Fun learning* Methods during the Covid-19 Pandemic in Kumbung Village. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(34), 84–94.
- Aulia, N., Nabila, A., Anisa, D., Aulia, D. N., & Ariel, M. (2025). Pengaruh Pemamfaatan Media Benda Konkret Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Penjumlahan Bilangan Asli Siswa Kelas 1 SD di Lhokseumawe Pendahuluan Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar memiliki peranan yang sangat penting. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 8(4), 1765–1775.
- Baso, B. S., Mauliana, A. N. A., Futri, I. A., Inayah, M., Rahmawati, & Citra, T. (2025). Pengaruh Kesulitan Membaca Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Siswaan Bahasa Indonesia Kelas II SD Muhammadiyah Perumnas The Influence of Reading Difficulties on Students ' Learning Interest in Indonesian Language Subjects in Grade II of Muhammadiyah. *JIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 2(3), 5462–5470.
- Bungin, B. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial: Format-format Kuantitatif dan Kualitatif*. Airlangga University Press.
- Cahyaningrum, A., Susetyo, A. M., & Citraningrum, D. M. (2024). *Pengaruh Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar Menulis Cerpen Kelas IV Di SDN Summersari 03 Jember*. 9(1), 1–13. <https://doi.org/10.36709/bastra.v8i5.316>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2023). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*.
- Fadilah, B. U., Salfadilah, F., Anggelina, S., & Sari, S. A. P. (2025). Penggunaan Media Komik Digital untuk Mengembangkan Karakter dan Sikap Kewarganegaraan Siswa

- di Sekolah Dasar. *The Prime: Journal of Islamic Elementary School*, 1(2), 179–192.
- Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Grasindo.
- Hidayah, A. M., Wulandari, D., Putri, F. A., Khotijah, S., Sulistiawati, S., & Ariyanti, W. (2022). Perkembangan pada Anak menurut Santrock. *ECJ: Early Childhood Journal*, 3(2), 88–101. <https://doi.org/10.30872/ecj.v3i2.4856>
- Hidayah, H. S. (2025). Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Dalam Siswa-an Matematika Bagi Siswa Kelas II SD Negeri 4 Sendang Asih Tahun Siswa-an 2024 / 2025. *EDUBINA: Jurnal Pembelajaran Pendidikan Dasar*, 1(2), 71–79.
- Iasha, V., Zulfah, M., Amelia, M., Dari, Y. W., Ayu, D. S. A., Halimatussadiyah, Jamilah, S., Mahendra, D. A., Salsabila, N. E., & Setiawan, B. (2024). *Pentingnya Literasi Numerasi sebagai Fondasi Pendidikan Sekolah Dasar untuk Membangun Kecerdasan dan Kemandirian Siswa di Masa Depan The Importance of Numeracy Literacy as the Foundation of Elementary School Education to Build Students ' Intelligence and*. 76.
- Jayanty, A. A., Alfina, A., & Afifah, S. N. (2024). Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia di Lembaga PAUD. *Seminar Nasional Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(1), 723–730.
- Juan, M., Vivó, R., & Abad, F. (2015). The Effects of Images on Multiple-choice Questions in Computer-based Formative Assessment. *Digital Education*, 123–144.
- Kemendikbudristek. (2024). *Kurikulum Merdeka*.
- Khofifah, S., & Ramadan, Z. H. (2021). Literacy Conditions of Reading , Writing and Calculating for Elementary School Students. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 5(3), 342–349.
- Kismiati, D. A. (2024). *Science Fun learning for the Students Affected of Natural Disasters. Jurnal Pijar MIPA*, 19(3), 410–414.
- Krisdianti, N., Hani, D., Raya, F., & Sukaisih, R. (2025). Developing Students ' Literacy and Numeracy Skills in the School Environment. *PPSDP Internasional Journal of Education*, 4(1), 36–51.
- Kusuma, A. W., & Sari, C. K. (2023). Penerapan Model Belajar Calistung untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1), 18–25. <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22936>
- Majid, A. K., & Rofiq, M. N. (2025). Optimalisasi Pendekatan *Fun Learning* Pada Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran

- Fiqih Di Ma Putri Nurul Masyithoh Lumajang. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1017–1025.
- Mawardah, M., & Safitri, V. I. (2026). *Fun learning* Activity untuk Memotivasi Belajar Anak pada Siswa Kelas III SDN 6 Tanjung Lago. *Al-Khidmah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 173–186.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2002). *Analisis Data Kualitatif*. (Edisi Terjemahan Bahasa Indonesia oleh Tjetjep Rohendi). UI-Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.).
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Mustapa. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Sekolah Dasar melalui Progam Kampus Mengajar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 4043–4049.
- Nabilah, G. A., Sudjani, D. H., & Rachma, F. M. (2021). Pengaruh Efektivitas Metode *Fun learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV di SD Islam Nurul Jihad tenaga pendidik yang memadai , antara. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 2(2), 149–157. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v2i2.4286>
- Nibrosurrahman, M. (2023). *Implementasi Metode Fun-Calistung untuk School Readiness Anak Usia Dini Memasuki Jenjang Sekolah Dasar*.
- Poth, J. W., Creswell, & Cheryl, N. (2024). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*.
- Pratiwi, C. P., Murtafiah, W., & Rakhmad. (2025). The Relationship Between Reading Literacy and Numeracy in Solving Story Problems : Elementary School Students. *JES: Jurnal Edusience*, 12(5), 1248–1258.
- Priyambudi, S. (2024). Analisis pembelajaran diferensiasi berbasis konstruktivisme di pendidikan dasar dan menengah: gaya kognitif, self-efficacy, motivasi, dan self-regulated learning. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra*, 5(2).
- Rizki, A. S. C., & Bakhtiar, A. M. (2022). *Problematika Dan, Menulis Calistung, Berhitung (CALISTUNG) pada Peserta Didik Kelas Rendah Sekolah Dasar*. 13(2). <https://doi.org/10.31942/mgs>
- Safitri, L., Wardatussa'idah, I., & Yudha, C. B. (2025). Analisis Preferensi Gaya Belajar Siswa Kelas V Dan Implikasinya Terhadap Efektivitas Metode Pembelajaran. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 314–328.
- Sari, T. K., & Rahmani, P. H. (2024). The Role of Positive

- Reinforcement on Students in English Language Learning : A Skinnerian behaviorist. *JOEY: Journal of English Ibrahimi*, 3(1), 1–5.
- Satori, D., & Komariah, A. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Shahmohammad, N. (2022). Effect of play based on constructivism learning environment on collaborative learning and social development of children. *Journal of Applied Family Therapy*, 3(2), 127–130.
- Sitohang, Y. V. P., & Ginting, B. (2023). Penerapan Metode Belajar *Fun learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 060934 Medan Johor. *PPI: Pengabdian Pendidikan Indonesia*, 1(2), 56–62.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice (12th ed.)*. Pearson.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sukardi. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara.
- Sukardi. (2022). *Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya*. Bumi Aksara.
- Syahriani, N., & Santoso, S. (2024). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 07(2), 131–140.
- Syukri, R. A., Bahri, A., & Khaltsun, U. (2022). Penerapan model pembelajaran *fun learning* dalam meningkatkan hasil belajar menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 51–60.
- Utami, I. I. S., Muhdiyati, I., Akhmad, S., & Silpiani, H. (2024). Development of Concept-Based Learning Methods Through Digital Games. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 600–611.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wulandari, T. D. C., Fahira, A. Z., Akmal, L. A. N., Suarman, P. Y., & Siregar, Y. E. Y. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Melalui Program Calistung Pada Siswa Kelas Dua Di Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Pelita Bangsa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 20043–20050.
- Yuniati, I., Suyuthi, H., & Gunawan, H. (2024). Pembelajaran ‘Calistung’ (Membaca, Menulis, Dan Berhitung) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi pada Siswa Sd Muhammadiyah 2 Pendakian Kota Bengkulu. *Almaun: Juranl Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 130–140.

Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni.
(2021). Karakteristik Siswa
Kelas Rendah Sekolah Dasar.
Jurnal Pendidikan Tambusai,
5(1), 1846–1851.