

**IMPLEMENTASI METODE FUN LEARNING SEBAGAI INOVASI
PEMBELAJARAN ABAD 21 DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA
DIDIK**

Susan Nurwidianing¹, Deri Hendriawan², Sardin³

¹Pendidikan Dasar, FIP, Universitas Pendidikan Indonesia,

² Pendidikan Dasar, FIP, Universitas Pendidikan Indonesia,

³ Pendidikan Dasar, FIP, Universitas Pendidikan Indonesia,

¹susannurwidianing.29@upi.edu , ²derihendrawan@ui.edu, ³sardin@upi.edu,

ABSTRACT

21st-century learning demands innovative learning methods that can increase student engagement in the learning process. One approach relevant to these demands is the fun learning method, a learning method that emphasizes a fun, interactive, and student-centered learning atmosphere. This study aims to describe the implementation of the fun learning method as a 21st-century learning innovation in increasing student engagement. This study uses a qualitative approach with students and teachers at the elementary education level as research subjects. This study uses a qualitative method that involves an in-depth understanding of the phenomena being studied by examining each case in detail. The nature of the problems being studied can vary, and to ensure the success of qualitative research, accurate and complete data collection is required, both in the form of primary data and secondary data. The research results show that the implementation of the fun learning method can create a more engaging learning atmosphere, increase active student participation, and encourage their involvement in asking questions, discussing, and collaborating during the learning process. Furthermore, this method also helps teachers develop creative and innovative learning in accordance with the characteristics of 21st-century learning. Thus, it can be concluded that the fun learning method is an effective learning innovation in increasing student activeness and supporting the achievement of 21st-century learning objectives.

Keywords: fun learning method, critical thinking

ABSTRAK

Pembelajaran abad ke-21 menuntut adanya inovasi metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang relevan dengan tuntutan tersebut adalah metode fun learning, yaitu metode pembelajaran yang menekankan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode fun learning sebagai inovasi pembelajaran abad ke-21 dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan subjek penelitian peserta didik dan

guru pada jenjang pendidikan dasar, penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang melibatkan pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti dengan memeriksa kasus per kasus secara rinci, sifat masalah yang diteliti dapat bervariasi, dan untuk memastikan keberhasilan penelitian kualitatif, diperlukan pengumpulan data yang akurat dan lengkap, baik dalam bentuk data primer maupun data sekunder, Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode fun learning mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta mendorong keterlibatan mereka dalam bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama selama proses pembelajaran. Selain itu, metode ini juga membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode fun learning merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: metode *fun learning*, berfikir kritis

A. Pendahuluan

Pendidikan Sekolah Dasar abad ke-21 adalah proses pendidikan yang diselenggarakan pada jenjang dasar untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara holistik agar mereka mampu menghadapi tantangan kehidupan di era global yang ditandai oleh pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi. Pendidikan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan kemampuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga menekankan pada pembentukan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, komunikasi efektif, serta kolaborasi

sejak usia dini. Pendidikan sekolah dasar abad ke-21 juga menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dirancang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), kontekstual, bermakna, dan menyenangkan, dengan mengaitkan materi pembelajaran pada kehidupan sehari-hari. Guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator yang menciptakan lingkungan belajar yang aman, inklusif, dan mendorong tumbuhnya rasa ingin tahu, kemandirian, serta karakter positif peserta didik.

Pada abad 21 ini pendidikan menemukan arah baru dan mengalami tahap pengembangan baru dalam pengimplementasikan

sebuah pembelajaran yang mandiri dan kreatif. Dalam proses pembelajaran abad 21 ini peserta didik harus memiliki sebuah keterampilan dalam proses belajarnya, keterampilan dalam belajar sangat penting untuk pelaksanaan pembelajaran, keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21 ini untuk peserta didik disebut 4C critical thinking (berpikir kritis), collaboration (kolaborasi), creativity (kreatifitas), dan communication (komunikasi), (Mahanal, 2009: 20). Fokus pada kolaborasi, komunikasi, kreativitas dan berpikir kritis sangat penting untuk mempersiapkan pelajar di abad 21. Oleh karena itu, mengintegrasikan keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran secara efektif menjadi sangat penting bagi peserta didik. hal yang diharapkan pada abad 21 ini mampu mewujudkan peserta didik yang memiliki kemampuan 4C sesuai dengan kebutuhan zaman di era abad 21. Critical Thinking menjadi bagian dari kompetensi 4C yang wajib dikuasi oleh peserta didik agar memiliki kemampuan pemahaman dalam pemecahan masalah. Berfikir kritis dapat melibatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis,

mengevaluasi dan memahami sebuah permasalahan dengan cara berfikir logis untuk menyampaikan pendapatnya dengan baik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna individu atau kelompok yang berkaitan dengan masalah sosial atau manusia. Ini berarti bahwa penelitian kualitatif mempelajari budaya suatu kelompok dan mengidentifikasi bagaimana perkembangan pola perilaku penduduk dari waktu ke waktu. Mengamati perilaku masyarakat dan keterlibatannya dalam kegiatan tersebut menjadi salah satu elemen kunci dari pengumpulan data (Fauzi et al, 2022:13). Penelitian kualitatif melibatkan pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti dengan memeriksa kasus per kasus secara rinci, sifat masalah yang diteliti dapat bervariasi, dan untuk memastikan keberhasilan penelitian kualitatif, diperlukan pengumpulan data yang akurat dan lengkap, baik dalam bentuk data primer maupun data sekunder (Sahir, S.H. 2021:41).

Kesesuaian topik penelitian dan pendekatan yang akan digunakan pada penelitian kali ini dapat terlihat dari prinsip penelitian kualitatif, bahwa kenyataan berdimensi jamak yang artinya ada banyak kemungkinan makna dari setiap tindakan atau perbuatan yang dilakukan. Dalam hal ini, analisis implementasi metode *fun learning* sebagai inovasi pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan kekatifan peserta didik tidak dapat dijustifikasi oleh peneliti karena peneliti tidak boleh memiliki asumsi atau hipotesis dari tindakan yang guru lakukan sebelum peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data dan informasi. Pendekatan kualitatif ini juga menuntut peneliti untuk tidak ikut serta dalam setiap tindakan yang akan dilakukan oleh narasumber pada penelitian ini sehingga data yang diperoleh dapat dihasilkan secara alami.

Menurut Fadillah, L.A. (2019:37) dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap

melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Validasi terhadap peneliti sebagai instrumen meliputi validasi terhadap pemahaman metode kesiapan peneliti untuk memasuki wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki obyek penelitian, baik secara akademik maupun logistiknya. Yang melakukan validasi adalah peneliti sendiri, melalui evaluasi diri seberapa jauh pemahaman terhadap metode kualitatif, penguasaan teori dan wawasan terhadap bidang yang diteliti, serta kesiapan dan bekal memasuki lapangan. Peneliti kualitatif sebagai human instrument, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada abad 21 ini perubahan baru bermunculan di dalam dunia pendidikan, perkembangan zaman di era abad 21 ini banyak sekali perubahan-perubahan baru yang terjadi di dunia ini, apalagi di dunia

pendidikan sentak mengikuti perubahan zaman yang semakin hari semakin modern. Pendidikan merupakan dimensi baru menuju masa depan, pendidikan suatu pondasi kuat untuk melangkah kesuksesan kedepan, Pendidikan tidak hanya berfokus pada kegiatan transfer pengetahuan, tetapi juga pada proses pembentukan kepribadian dan karakter. Di dalamnya terkandung upaya menanamkan nilai-nilai luhur, membangun sikap kritis dan kreatif, serta melatih kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan memecahkan masalah. Proses pendidikan berlangsung melalui berbagai jalur, baik formal, nonformal, maupun informal, dan terjadi sepanjang hayat (*long life education*), mulai dari lingkungan keluarga hingga lembaga pendidikan dan masyarakat luas. Pendidikan abad 21 dengan mengimplementasikan inovasi baru dengan metode *fun learning* yang merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik, pada umumnya anak usia sekolah dasar gemar sekali dengan belajar sambil bermain metode *fun learning* ini mendukung kegiatan belajar sambil bermain sehingga

peserta didik belajar dengan menyenangkan.

Seorang pendidik penting untuk menggunakan langkah-langkah yang menyenangkan dalam mendidik dan membimbing, agar kegiatan pembelajaran tidak menjenuhkan bagi peserta didik. Di dalam kegiatan pembelajaran seorang pendidik selalu dilihat, diperhatikan, didengar, ditiru dan bahkan dinilai oleh peserta didiknya. Melalui karakter seorang pendidik yang menyenangkan dapat membantu mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan, efektif, dan inspiratif. Menurut Lestari, N. (2022:21) penerapan dalam pelaksanaan pembelajaran metode *fun learning* antara lain :

- a. Guru memutar musik, mengajak bernyanyi lagu nasional atau memainkan yelyel (sorakan) di kelas. Ini memberikan suasana mengembirakan, menyenangkan, menghangatkan lingkungan kelas, menggugah minat belajar dan menenangkan pikiran.
- b. Setiap tatap muka di mulai, guru menyampaikan topik pembelajaran serta indikator pembelajaran yang akan dicapai.

- c. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa di kelas.
- d. Guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari.
- e. Guru memberikan beberapa contoh soal terkait dengan materi.
- f. Setelah siswa memahami materi, selanjutnya guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
- g. Guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk dikerjakan, atau bisa mengerjakan soal pada buku LKS atau buku paket

Dalam metode *fun learning* sebagai metode pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi ceria dan bahagia dalam pembelajaran, *fun learning* memberikan sebuah keceriaan dan kenyamanan dalam kelas, selain itu metode *fun learning* dapat diterapkan di kelas. Metode *fun learning* metode pembelajaran yang menyenangkan untuk anak usia sekolah dasar, metode ini memberikan stimulus respon yang baik untuk anak usia sekolah dasar dan dapat mampu meningkatkan aktivitas belajar pada peserta didik, pembelajaran aktif yang dikemas melalui metode *fun learning*

memberikan pengalaman belajar pada siswa secara lebih komprehensif, sekaligus juga dapat menarik minat belajar siswa untuk memahami materi lebih mendalam. Pembelajaran dapat dikatakan efektif, jika pada saat pembelajaran terjalin interaksi yang baik antara keduanya. Menurut (Kanza 2020) Tercapainya indikator keaktifan siswa di atas juga dapat dijadikan bahan evaluasi pembelajaran bagi siswa, guru juga dapat memberikan penguatan materi pembelajaran secara langsung kepada siswa secara lebih komprehensif

D. Kesimpulan

Implementasi metode *fun learning* sebagai inovasi pembelajaran abad ke-21 terbukti mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif, baik dalam bertanya, berdiskusi, bekerja sama, maupun mengekspresikan ide dan kreativitasnya. Melalui kegiatan pembelajaran yang variatif dan berpusat pada peserta didik, *fun*

learning tidak hanya meningkatkan partisipasi belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Oleh karena itu, metode *fun learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategis dalam pembelajaran abad ke-21 untuk menciptakan proses belajar yang efektif, inovatif, dan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik secara optimal.

Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Siswa Kelas Viii Smpn 2 Ponorogo (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).

Hidayah, R., & Bakhtiar, A. M. (2022).

Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa Kelas III. *Joyful Learning Journal*, 11(4), 174-178.

Kurniawati, D., & Ekayanti, A. (2020).

Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. *PeTeKa*, 3(2), 107-114.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, N. E. T., & El-Yunusi, M. Y. M. (2025). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN FUN LEARNING PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MENGEMBANGKAN KEAKTIFAN SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(3), 992-999.

Fauzi, S. E. H. P. P., Hawa, M., & Setiyono, J. (2022). Analisis Psikologi Sastra pada Novel *My Step Brother* Karya Niha Osh serta Hubungannya dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 1(1), 113-121.

Lestari, N. (2022). *Pengaruh Metode Fun Learning Dan Minat*