

INOVASI KURIKULUM PENDIDIKAN DASAR MELALUI PENDEKATAN FUN LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Susan Nurwidianing¹, Effy Mulyasari², Deri Hendriawan³, Tazkiyatul Muna⁴

¹Pendidikan Dasar FIP Universitas Pendidikan Indonesia

² Pendidikan Dasar FIP Universitas Pendidikan Indonesia

³ Pendidikan Dasar FIP Universitas Pendidikan Indonesia

⁴Pendidikan Dasar FIP Universitas Pendidikan Indonesia

¹susannurwidianing.29@upi.edu, ²effy@upi.edu, ³derihendriawan@upi.edu,

⁴munatazkiya88@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: Curriculum innovation, basic education, fun learning, learning motivation

ABSTRAK

Pembelajaran abad ke-21 menuntut metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang relevan dengan tuntutan ini adalah metode pembelajaran menyenangkan (fun learning), yaitu metode pembelajaran yang menekankan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode pembelajaran

menyenangkan sebagai inovasi pembelajaran abad ke-21 dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan siswa dan guru di tingkat pendidikan dasar sebagai subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang melibatkan pemahaman mendalam tentang fenomena yang diteliti dengan memeriksa setiap kasus secara detail. Sifat masalah yang diteliti dapat bervariasi, dan untuk memastikan keberhasilan penelitian kualitatif, pengumpulan data yang akurat dan lengkap diperlukan, baik dalam bentuk data primer maupun data sekunder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode pembelajaran menyenangkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan mendorong keterlibatan mereka dalam mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan berkolaborasi selama proses pembelajaran. Lebih lanjut, metode ini juga membantu guru mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: Inovasi kurikulum, pendidikan dasar, *fun learning*, motivasi belajar

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. Selain penguasaan keterampilan abad 21, motivasi belajar juga menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan bertanggung jawab dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang bersemangat, mudah bosan, dan mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah

metode *Fun Learning*. *Fun Learning* merupakan metode pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan tidak membosankan melalui berbagai kegiatan kreatif seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, simulasi, bernyanyi, bercerita, serta pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Melalui metode ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Penerapan metode *Fun Learning* juga sejalan dengan pengembangan keterampilan 4C. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah, berkolaborasi dengan teman dalam kerja kelompok, mengembangkan kreativitas melalui berbagai aktivitas inovatif, serta meningkatkan kemampuan komunikasi saat menyampaikan ide dan pendapat. Dengan demikian, metode *Fun Learning* tidak hanya berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi

juga menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan. Oleh karena itu, penerapan metode *Fun Learning* dalam pembelajaran di sekolah dasar menjadi salah satu inovasi yang relevan untuk menciptakan proses belajar yang bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara optimal.

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 keaktifan 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 sontak 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 komprehesif, 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 komprehensi. Menurut Kurniati, P dkk (2022:413) Memahami inovasi kurikulum sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Inovasi kurikulum berperan dalam meningkatkan kualitas dan keberhasilan pendidikan. Kemajuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh pemahaman guru terhadap tugas dan perannya, termasuk dalam memahami serta menerapkan kurikulum. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk

melakukan inovasi kurikulum agar pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya inovasi kurikulum, tujuan pendidikan dapat tercapai secara lebih optimal.

Implementasi fun learning dalam pembelajaran, seperti penggunaan lagu, permainan edukatif, yel-yel, diskusi kelompok, serta aktivitas belajar yang interaktif, mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Kegiatan tersebut sejalan dengan arah inovasi kurikulum yang mengutamakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Selain itu, metode fun learning juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berkomunikasi, kerja sama, serta rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat.

Inovasi kurikulum pendidikan dasar melalui pendekatan fun learning juga mendukung pembentukan karakter peserta didik. Dalam suasana belajar yang menyenangkan, siswa lebih mudah memahami nilai-nilai

seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, toleransi, dan menghargai pendapat orang lain. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik peserta didik.

Selain meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, penerapan fun learning dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk menemukan pengetahuan melalui pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Dengan demikian, inovasi kurikulum pendidikan dasar melalui metode fun learning menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan, menciptakan pembelajaran yang humanis, serta mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21 secara lebih optimal.

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.

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.

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.

Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022). Model proses inovasi kurikulum merdeka implikasinya bagi siswa dan guru abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408-423.

Lestari, N. (2022). *Pengaruh Metode Fun Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Siswa Kelas Viii*

- Smpn 2 Ponorogo (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).
- Sholikhah, N., & Mubaidilla, I. I. A. (2026). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pembelajaran Berbasis Fun Learning Untuk Siswa Kelas 1 MI Al-Mustofawiyah. *Advances In Education Journal*, 2(4), 449-455.
- Utomo, S. T., & Ifadah, L. (2020). Inovasi kurikulum dalam dimensi tahapan pengembangan kurikulum pendidikan agama Islam. *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)*, 3(1), 19-38.
- Wangid, M. N. (2023). Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 12(1), 23-28.