



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 11928-11937

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Dalam *Fun Learning* Untuk Pembelajaran Yang Aktif dan Edukatif

Ni Wayan Indah Setiawati^{1✉}, LMD Wedyanthi², I Wayan Numertayasa³

ITP Markandeya Bali

Email: arajeon167@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi jenis-jenis fun learning yang dapat diterapkan di SDN 3 Sulahan. Fun learning merupakan salah satu opsi yang dapat dipilih guru dalam melaksanakan pendidikan yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur dengan pendekatan kualitatif. Setelah menemukan beberapa metode fun learning dari literatur, peneliti akan memberikan rekomendasi metode fun learning yang dapat diterapkan di SDN 3 Sulahan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah tersebut. Dalam penelitian ini, didapatkan beberapa penelitian yang relevan dengan topik fun learning salah satunya penelitian yang berjudul "Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Pada Anak Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa fun learning sangat cocok diterapkan di Sekolah Dasar. Pembelajaran di luar ruangan, kegiatan terkait pertanian di sekolah, ruang kelas terbuka, dan proyek seni luar ruang adalah beberapa strategi yang mungkin bisa digunakan. Dengan menggunakan metode fun learning, siswa dapat menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran, mendorong perkembangan pengetahuan dan minatnya, serta memanfaatkan sumber daya belajar yang melimpah yang tersedia di lingkungan sekolah yang indah.

Keywords: *Fun learning; lingkungan; aktif; dan edukatif*

Abstract

This research aims to provide recommendations for types of fun learning that can be implemented at SDN 3 Sulahan. Fun learning is one of the options that teachers can choose to implement fun education so that students do not feel bored during learning. This research uses a literature review method with a qualitative approach. After finding several fun learning methods from the literature, the researcher will provide recommendations for fun learning methods that can be applied at SDN 3 Sulahan according to the school's environmental conditions. In this research, several studies were found that were relevant to the topic of fun learning, one of which was research entitled "Creating Fun Learning for Elementary School Children" showing that fun learning is very suitable to be implemented in elementary schools. Outdoor learning, agriculture-related activities at school, outdoor classrooms, and outdoor art projects are some strategies that might be used. By using fun learning methods, students can become more involved in learning, encourage the development of their knowledge and interests, and take advantage of the abundant learning resources available in the beautiful school environment.

Keywords: *Fun learning; environmental; active; and educational.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat dinamis dalam perkembangan untuk menjawab tantangan masa depan yang menuju ke arah yang lebih baik. Perkembangan Pendidikan yang berjalan seiring dengan kemajuan teknologi juga menjadi pacuan untuk selalu memajukan Pendidikan khususnya di Indonesia. Untuk tujuan kemajuan inilah diperlukanlah perubahan kurikulum yang dilakukan beberapa kali di Indonesia. Perubahan yang cepat dan tidak terduga membuat pendidikan lebih mudah beradaptasi dan memerlukan revisi kurikulum konvensional (Vreuls et al., 2022). Mengingat penyesuaian dengan perubahan merupakan tuntutan peserta didik dan kemajuan masyarakat, maka kurikulum tentu akan mengalami perkembangan (Sadewa, 2022). Bila ditilik melalui Sejarah Panjang perjalanan perubahan kurikulum Pendidikan di Indonesia berawal dari tahun Kurikulum 1974 yang masih menggunakan Bahasa Belanda dalam penerapannya, berubah menjadi kurikulum 1952 yang mulai memasukkan topik pembelajaran untuk setiap mata Pelajaran. Kurikulum 1964 yang menggunakan konsep Pancawardhana yang menambahkan mata Pelajaran dalam Pendidikan. Kurikulum 1968 merancang korelasi anatara Pendidikan rendah harus memiliki hubungan dengan jenjang Pendidikan selanjutnya agar pembelajaran berkelanjutan. Kurikulum 1975 mulai digunakan setelah program Repelita tahap pertama di masa pemerintahan Orde Baru yang menekankan pada Pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Kurikulum 1984 sebagai pengganti kurikulum sebelumnya yang dinilai lambat dalam merespons kemajuan jaman. Kurikulum 1994 suplemen kurikulum 1999 dalam kurikulum ini

menambahkan pembelajaran muatan local, sehingga membuat mata Pelajaran di sekolah menjadi kompleks. Selanjutnya dijalankan kurikulum KBK 2004, dalam kurikulum ini sekolah diberikan kesempatan untuk Menyusun dan mengembangkan komponen kurikulum yang sesuai dengan keperluan sekolah dan peserta didik. KTSP 2006 menambahkan standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam pelaksanaan pembelajaran. Kemudian dikembangkan menjadi kurikulum 2013 (K13) yang menambahkan aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku. Terakhir yang masih dalam proses penerapan yaitu kurikulum Merdeka yang berfokus untuk mengasah minat dan bakat anak sedini mungkin. Demikian statis perubahan yang terjadi dalam kurikulum Indonesia yang berubah ke arah yang lebih baik untuk membangun sumber daya manusia Indonesia.

Pada hakikatnya menentukan kehidupan masyarakat yang sejahtera dan sejahtera, maka faktor pendidikan dan sosial tidak dapat dipisahkan. Indonesia telah menunjukkan upaya untuk meningkatkan kualitas dan kualitas sejumlah aspek kehidupan sosial dan pendidikan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya kurikulum "Merdeka Belajar" yang gagasan pokoknya adalah kebebasan berpikir yang diprakarsai langsung oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (*Kemdikbud Ristek RI*), Nadiem Makarim. Izza et al. (2020) menyatakan bahwa guru harus bebas menerjemahkan kurikulum secara mandiri setelah menyampaikannya ke kelas sehingga mereka dapat menanggapi kebutuhan setiap siswa yang muncul. Baik bagi guru maupun siswa, kebebasan belajar juga mengacu pada kondisi kebebasan dalam melaksanakan tujuan, metodologi, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian jelas bahwa proses pembelajaran pada kurikulum pembelajaran otonom lebih terfokus pada kebutuhan siswa (*student-centered*). Di mana sebelumnya fokus pada guru atau pendidik masih menjadi sentral dalam gagasan pembelajaran. Kurikulum Merdeka adalah suatu pendekatan kurikulum yang menekankan pada kebebasan guru dalam merancang pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaannya, masih terdapat kendala yang dihadapi oleh sebagian guru, yang menyebabkan kurikulum ini belum maksimal dalam memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Kendala ini mungkin meliputi kurangnya pemahaman guru tentang konsep dan metode Kurikulum Merdeka, keterbatasan sumber daya, atau resistensi terhadap perubahan dalam sistem pendidikan.

Salah satu solusi yang dapat diusulkan untuk mengatasi kendala ini adalah menerapkan pendekatan "*fun learning*" dalam proses pembelajaran di sekolah. *Fun learning* adalah metode pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran yang aktif dan edukatif, di mana siswa belajar sambil bermain dan merasakan kegembiraan dalam belajar. *Fun Learning* dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengintegrasikan Kurikulum Merdeka ke

dalam praktik sehari-hari di kelas. Pembelajaran *Fun Learning* adalah salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar agar prestasi belajar siswa lebih meningkat (Darmansyah, 2011). Menurut Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Pasal 19 Ayat 1, setiap proses pembelajaran lembaga pendidikan harus bersifat inspiratif, interaktif, menantang, dan menyenangkan guna mendorong partisipasi peserta didik dan memberikan kebebasan untuk mengeksplorasi bakat secara mandiri dan kreatif. Pembelajaran akan menyenangkan bila guru dan siswa bekerja sama dengan baik selama proses belajar mengajar. Pembelajaran tidak akan berhasil jika tidak ada pihak yang berpartisipasi secara aktif. Pembelajaran menyenangkan atau pembelajaran ceria merupakan program yang menyeimbangkan fungsi otak kanan dan otak kiri. Pembelajaran menyenangkan merupakan suatu strategi yang menawarkan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran, yaitu dengan “mengubah” kegiatan belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan atau *fun*. Ketika siswa belajar dalam kondisi yang menyenangkan, maka otaknya akan terkondisi untuk menyerap informasi pembelajaran (Ramli, 2005). *Fun Learning* atau cara belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan menurut pendidik komunitas sekolah alam adalah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Proses pendidikan ini berubah menjadi aktivitas yang menarik dan melibatkan penuh dalam kehidupan nyata. Dan sesuai dengan Tolstoy (dalam Adhari et al., 2022) bersenang-senang saat belajar sangatlah penting karena membantu siswa menciptakan hubungan antara mata pelajaran yang mereka pelajari dan kehidupan mereka sendiri, yang pada gilirannya memotivasi mereka untuk belajar dan memberi mereka rasa pencapaian. Menjadikan belajar menyenangkan bagi anak-anak akan membantu mereka mengurangi beban dan dorongan untuk belajar. Berdasarkan beberapa sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa metode belajar yang menyenangkan atau *Fun Learning* adalah pendekatan belajar yang menarik dan menyenangkan yang berpusat pada psikologi siswa dan suasana lingkungan internal saat melaksanakan proses belajar mengajar. Dengan menggunakan teknik ini, siswa dapat mempelajari sesuatu yang disukai dan ingin dilakukan. Penggunaan teknologi ini melibatkan penggabungan *Quantum Learning* dan *Quantum Teaching* melalui permainan. Dengan memperlakukan peserta didik dalam proses pendidikan sebagai manusia seutuhnya dan bukan sebagai robot atau celengan yang perlu diisi dengan pengetahuan dan keterampilan sehingga ketika proses pembelajaran terjadi terjadi dalam proses pengisian atau gaya bank, menurut Paul of Freire, dengan menggunakan pendekatan ini dapat membantu siswa menikmati pembelajaran (Syahrul, 2017).

Beberapa alasan mengapa *Fun Learning* dapat membantu mengatasi masalah yang muncul dalam penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar adalah, 1) Motivasi siswa: *Fun Learning* membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. 2) Keterlibatan siswa: *Fun learning* mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Mereka terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar, yang dapat membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. 3) Penggunaan lingkungan sekolah: *Fun learning* dapat memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar yang kreatif. Contohnya, belajar di luar kelas, menggunakan alam sebagai laboratorium, atau menggunakan fasilitas sekolah yang ada untuk pembelajaran yang lebih menyenangkan. 4) Peningkatan kreativitas: *Fun learning* mendorong guru dan siswa untuk lebih kreatif dalam merancang dan menjalankan aktivitas pembelajaran. Hal ini dapat menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik. 5) Penyesuaian dengan gaya belajar siswa: *Fun learning* dapat disesuaikan dengan gaya belajar individu siswa, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan cara yang paling efektif bagi mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk merangkum beberapa jenis pendekatan *fun learning* yang dapat diterapkan di SDN 3 Sulahan untuk memaksimalkan pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini diharapkan akan memberikan panduan praktis kepada guru-guru untuk mengimplementasikan *fun learning* dengan efektif, sehingga dapat mengatasi kendala dalam penerapan Kurikulum Merdeka dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Agar penelitian sesuai dengan fakta yang telah ada, serta dijadikan sebagai landasan pembahasan penelitian, maka penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Analisis induktif sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Rahmat (dalam Saputri & Syamsiah, 2023) mengartikan pendekatan induktif sebagai cara berpikir yang bergerak dari konsep-konsep khusus ke konsep-konsep yang lebih luas. Pendekatan penelitian kualitatif menurut Satori & Komariah (2015) adalah penelitian yang dapat mengungkapkan kondisi tertentu dengan cara mendeskripsikan fakta secara akurat, mengorganisasikannya menggunakan kalimat, mengandalkan teknik pengumpulan dan analisis data yang bersangkutan, serta memperoleh data dari situasi alamiah atau natural dan kondisi. berdasarkan fakta.

Studi literatur terhadap beberapa karya ilmiah yang sebagian besar dikumpulkan dari jurnal-jurnal yang diakui Sinta, menjadi metodologi penelitian yang diadopsi. Pendekatan

studi literatur mencakup pengumpulan dan analisis informasi dari sumber offline dan online, seperti temuan penelitian sebelumnya atau referensi literatur terkait. Penelitian dengan pendekatan studi literatur seperti yang diungkapkan Melfianora (2019) meliputi membaca, mencatat sambil membaca, dan mengolah bahan penelitian. Data sekunder diperoleh. Informasi tersebut kemudian disusun, diperiksa, dan ditarik kesimpulan. *Fun learning* dengan memanfaatkan lingkungan sekolah untuk pembelajaran yang aktif dan edukatif merupakan tema penelitian, dan peneliti mengevaluasi artikel yang relevan dengan tema tersebut. Setelah menemukan beberapa metode *fun learning* dari literatur, peneliti akan memberikan rekomendasi metode *fun learning* yang dapat diterapkan di SDN 3 Sulahan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis melalui metode studi literatur yang dilakukan terhadap berbagai referensi hasil penelitian, didapatkan beberapa metode *fun learning* yang bisa diterapkan di sekolah dasar, Metode *fun learning* tersebut akan dibahas sebagai berikut.

Pertama terdapat penelitian yang dilakukan oleh Annisa & Itriyah (2023) dengan judul "Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Pada Anak Sekolah Dasar" mendapatkan hasil penelitian sebagai berikut : Dengan materi pembelajaran yang terencana dan rencana pembelajaran, maka kegiatan pembelajaran secara keseluruhan berjalan lancar. Meskipun sebagian siswa masih kurang percaya diri untuk maju, namun seluruh siswa berhasil mempelajari materi sesuai dengan kapasitasnya masing-masing. Siswa menyambut positif latihan pembelajaran ini, terlihat dari semangat mereka yang antusias untuk menyanyikan lagu bersama-sama di kelas hingga ada yang berdiri untuk memperkenalkan pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Syahrul (2017) dengan judul "Penerapan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa" mendapatkan hasil penelitian sebagai berikut : Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan salah satu sila mendasar yang menentukan seberapa baik pendekatan pembelajaran yang menyenangkan akan berhasil meningkatkan hasil belajarnya sendiri. Topik yang dibahas adalah membuat model bahasa Indonesia dari permasalahan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Untuk memulainya, siswa dituntut untuk membuat materi sendiri agar mampu memikirkan cara atau model bahasa Indonesia. Setelah materi tersebut didiskusikan dengan masing-masing anggota kelompoknya, masing-masing kelompok kemudian melakukan presentasi di depan kelas sedangkan kelompok yang lain menanggapi dan bertanya. Kemudian refleksi apa yang telah dicapai. Dahulu, guru akan mengevaluasi hasil pekerjaannya sebagai sarana untuk

mengungkapkan rasa syukur. Siswa terlihat pada siklus I sudah mulai terinspirasi untuk mengikuti ajaran bahasa Indonesia, hal ini disebabkan oleh kerja kelompok apa yang mereka kenal hal ini menyebabkan penerapan teknik pembelajaran yang menyenangkan.

Lebih lanjut dalam penelitian yang dilakukan oleh Cahyani & Ayuningtyas (2023) dengan judul "Gerakan Sekolah Cakap Digital: Pemanfaatan Tiktok dalam Model Pembelajaran "*Fun Learning*" berbasis Kolaborasi Murid dan Guru di SD IT Attasyakur, Kota Depok" mendapatkan hasil sebagai berikut : Kegiatan PKM Gerakan Sekolah Berkemampuan Digital: Pemanfaatan Tiktok dalam Model "*Fun Learning*" Berbasis Kolaborasi Siswa dan Guru di SD IT Attasyakur Kota Depok telah memberikan bekal ilmu untuk perbaikan perilaku hingga 95% di seluruh entitas sekolah mulai dari pengurus hingga guru kepada siswa. PKM ini telah memanfaatkan dampak baik penggunaan media sosial Tiktok yang diintegrasikan ke dalam banyak topik yang menekankan kolaborasi berbasis "*Fun Learning*", guna memaksimalkan potensi yang ada dalam diri guru dan siswa SD IT Attasyakur. Hasil dari upaya tersebut, sebanyak 31 video edukasi telah diposting di Tiktok pada tahun 2022, dengan mayoritas materi berasal dari Departemen Pendidikan Agama Islam. Netizen memiliki perasaan positif terhadap setiap konten. Tim Pengabdian masih berpendapat bahwa program lanjutan diperlukan, khususnya bagi guru, untuk menggali kreativitas dan memperkuat komitmen mereka dalam menggunakan media sosial lain yang dapat diintegrasikan ke dalam pengajaran di kelas.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Hardilia et al. (2023) dengan judul "Implementasi Metode Belajar Edu-Fun Sebagai Sarana Penyampaian Materi Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Empat Hingga Kelas Enam Di Sekolah Dasar Negeri 1 Baru Desa Adat Pinge" mendapatkan hasil sebagai berikut : Proses pembelajaran juga harus diperhatikan di sekolah. Di dalam pendekatan yang diambil dalam prosedur ini pasti akan mempengaruhi hasilnya. Strategi pembelajaran setiap guru dapat dimodifikasi agar sesuai dengan tujuan yang ingin mereka ajarkan. Penulis penelitian ini, seorang guru yang fokus pada siswa kelas 4, 5, dan 6 SD Negeri 1 Baru Desa Pinge, memilih strategi bermain sambil belajar untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi Dasar Bahasa Inggris yang disajikan. Karena anak-anak ini umumnya menjawab dengan baik ketika ditanyai tentang informasi yang telah mereka peroleh, antusiasme mereka menunjukkan bahwa proses pembelajaran bersifat metadis dan bahwa bermain sambil belajar telah dilaksanakan secara efektif. Selain itu, kenyamanan siswa di dalam kelas juga diutamakan. Siswa perempuan merasa puas dan memiliki kapasitas belajar yang baik.

Relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulastri et al. (2021) dengan judul "Membangun Minat Siswa Sekolah Dasar Pemulung Dalam Mempelajari Bahasa Inggris

Melalui Metode *Fun Learning*' mendapatkan hasil sebagai berikut : Metode *fun learning* paling tepat digunakan pada pembelajaran di kelas SD karena model pembelajaran ini memuat kegiatan pembelajaran, sesuai dengan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai penerapan metode tersebut untuk mendorong minat siswa dalam belajar bahasa Inggris dengan kosakata yang menarik. Antusiasme dan keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran nampaknya menunjukkan bahwa mereka yakin bahwa mereka sedang bermain sambil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pendekatan *Fun Learning* memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, edukatif, dan menyenangkan di lingkungan sekolah. Melalui metode ini, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran, menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pertumbuhan pengetahuan dan minat mereka. Pemanfaatan lingkungan sekolah, baik melalui media sosial, interaksi siswa, atau lingkungan fisik kelas, dapat menjadi aspek penting dalam menerapkan pendekatan *Fun Learning* yang berhasil.

Jika dilihat dari kondisi geografis di SDN 3 Sulahan, Sekolah ini merupakan sekolah dengan lingkungan yang cukup luas dan sangat asri. Adapun beberapa rekomendasi metode *Fun Learning* yang dapat dilaksanakan di SDN 3 Sulahan antara lain sebagai berikut.

1. *Outdoor Learning*

Pendekatan *Fun Learning*, yang melibatkan pembelajaran di luar ruangan, sangat ideal untuk institusi dengan suasana yang lapang dan indah. Pembelajaran dapat dilakukan di lapangan terbuka sekolah, hutan, atau taman. Pembelajaran dapat mencakup aktivitas seperti menjelajahi alam, mengamati tumbuhan, atau mengamati lingkungan alam sekitar. Sambil mengapresiasi keindahan alam, siswa dapat memperoleh pengetahuan langsung tentang ilmu pengetahuan dan lingkungan hidup.

2. Kegiatan Terkait Pertanian Sekolah

Sekolah dengan lingkungan yang lapang dan asri dapat memanfaatkan lahan untuk kegiatan yang berkaitan dengan Pertanian Sekolah. Melalui kegiatan bertani, siswa dapat belajar tentang hortikultura, perawatan tanaman, dan ekosistem. Ini adalah metode yang berhasil dalam mengajarkan prinsip-prinsip sains dan membantu siswa memahami nilai keberlanjutan dan perlindungan lingkungan.

3. Kelas Terbuka

Pendekatan ini memanfaatkan keindahan alam sekitar sebagai latar belakang kelas. Mata pelajaran seperti sains, matematika, dan bahasa Indonesia semuanya bisa diajarkan di luar oleh guru. Siswa akan mendapat manfaat karena merasa lebih menjadi bagian dari lingkungan mereka saat mereka belajar.

4. Proyek seni luar ruangan

Suasana alam yang menakjubkan dapat menjadi inspirasi untuk proyek seperti melukis, membuat kerajinan menggunakan bahan alami, atau menampilkan melodi di luar ruangan. Berkat hal ini, siswa dapat merasa lebih terhubung dengan alam sekaligus mengembangkan kreativitas mereka.

Demikian beberapa metode *Fun Learning* yang dapat diterapkan di sekolah dasar seperti SDN 3 Sulahan karena memanfaatkan kekayaan sumber daya pendidikan yang dimiliki alam. Merencanakan kegiatan yang mendukung kurikulum dan tujuan pembelajaran sangatlah penting, namun juga harus menjamin keselamatan siswa saat melakukan aktivitas di luar ruangan.

SIMPULAN

Strategi ini dapat dikatakan sangat aplikatif untuk digunakan di sekolah dasar dengan lingkungan yang luas dan asri, seperti SDN 3 Sulahan, berdasarkan hasil penelitian yang banyak mengandung metode *Fun Learning*. Pembelajaran di luar ruangan, kegiatan terkait pertanian di sekolah, ruang kelas terbuka, dan proyek seni luar ruang adalah beberapa strategi yang mungkin bisa digunakan. Dengan menggunakan metode Pembelajaran Menyenangkan, siswa dapat menjadi lebih terlibat dalam pendidikannya, mendorong perkembangan pengetahuan dan minatnya, serta memanfaatkan sumber daya belajar yang melimpah yang tersedia di lingkungan sekolah yang indah. Selain memastikan keselamatan siswa saat berpartisipasi dalam aktivitas luar ruangan, penting juga untuk menciptakan aktivitas yang sejalan dengan kurikulum. Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan, terdapat beberapa rekomendasi penting dalam penerapan pendekatan Fun Learning di SDN 3 Sulahan, antara lain: 1. Menjadikan keselamatan siswa selama beraktivitas di luar ruangan sebagai prioritas utama; 2. Mengintegrasikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan ke dalam kurikulum; 3. Memanfaatkan keindahan alam sekitar sebagai sumber belajar, 4. Melakukan evaluasi dan perbaikan secara berkala berdasarkan hasil evaluasi, 5. Mendorong kreativitas siswa dalam memecahkan permasalahan yang disajikan oleh alam, dan 6. Menyiapkan bahan ajar yang menunjang pembelajaran di luar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhari, P. A., Permana, B. S., Aditia, I. M., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Penerapan Metode Enjoyable Learning pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4321–4325.
- Annisa, K., & Itriyah. (2023). *Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Pada Anak Sekolah*

Dasar. 9(September), 432–438.

- Cahyani, I. P., & Ayuningtyas, F. (2023). Gerakan Sekolah Cakap Digital: "Pemanfaatan Tiktok dalam Model Pembelajaran" Fun Learning" berbasis Kolaborasi Murid dan Guru di SD IT Attasyakur, Kota *ABDIKOM: Jurnal Ilmu Komputer*, 2(1), 10–18. <https://ejournal.upnvj.ac.id/abdikom/article/view/5968%0Ahttps://ejournal.upnvj.ac.id/abdikom/article/download/5968/2427>
- Darmansyah, S. (2011). Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor. *Jakarta: PT Bumi Aksara*.
- Hardilia, W., Wahyudi, I. M. I., & Asakatriska, B. G. (2023). *Implementasi Metode Belajar Edu-Fun Sebagai Sarana Penyampaian Materi Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Empat Hingga Kelas Enam Di Sekolah Dasar Negeri 1 Baru Desa Adat Pinge*. 1(1), 8–14.
- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). Studi literatur: Problematika evaluasi pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan di era merdeka belajar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1, 10–15.
- Kemdikbud Ristek RI*. (n.d.). <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/>
- Melfianora, M. (2019). Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur. *Open Science Framework*, 12(1), 14–26.
- Ramli, M. (2005). Pendampingan perkembangan anak usia dini. *Jakarta: Depdiknas*.
- Sadewa, M. A. (2022). Meninjau Kurikulum prototipe melalui pendekatan integrasi-interkoneksi Prof M Amin Abdullah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 266–280.
- Saputri, F. A., & Syamsiah, N. (2023). *STRATEGI LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING CYBER COUNSELING BERBASIS ISLAM*. 1(2023), 708–718.
- Satori, D., & Komariah, A. (2015). Metodologi Penelitian Kualitatif Alfabeta. *Bandung Jurnal Ilmiah Perikanan Dan Kelautan*, 7(2).
- Sulastri, S., Ratnawati, R., & Radhiyani, F. (2021). Membangun Minat Siswa Sekolah Dasar Pemulung Dalam Mempelajari Bahasa Inggris Melalui Metode Fun Learning. *Madaniya*, 2(3), 253–265. <https://doi.org/10.53696/27214834.87>
- Syahrul, S. (2017). Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Konfiks: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 63. <https://doi.org/10.26618/jk.v3i1.385>
- Vreuls, J., Koeslag - Kreunen, M., van der Klink, M., Nieuwenhuis, L., & Boshuizen, H. (2022). Responsive curriculum development for professional education: Different teams, different tales. *The Curriculum Journal*, 33(4), 636–659.