

IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING* UNTUK MENUMBUHKAN MOTIVASI DAN KARAKTER POSITIF SISWA

**Fika Mailani¹, Billy Firmansyah², Katarina Sabu Iako³, Martinus Manna⁴, Monika Tena Bolo⁵,
Petrus Rangga Mone⁶, Salsabila Fi S.D⁷, Jesika Vebyana Tasya⁸.**

Mahasiswa Program Studi PPKN, PBSI, Matematika, Psikologi, Fakultas FKIP, Psikologi
Universitas Wisnuwardhana Malang
e-mail: mailanifika@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan fokus pada implementasi metode fun learning dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar. Latar belakang kegiatan ini adalah masih ditemukannya rendahnya motivasi belajar dan kurang optimalnya penanaman karakter positif siswa akibat metode pembelajaran yang monoton. Tujuan kegiatan ini adalah untuk menumbuhkan motivasi belajar serta karakter positif siswa melalui pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Metode pelaksanaan dilakukan dengan pendekatan edukatif dan partisipatif, meliputi penyampaian materi karakter, aktivitas fun learning berupa permainan edukatif, kerja kelompok, serta pendampingan belajar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif berpartisipasi, dan menunjukkan perilaku positif seperti kerjasama, disiplin, dan percaya diri selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan metode fun learning dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan karakter positif siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *fun learning*; motivasi belajar; pendidikan karakter; sekolah dasar

Abstract

This community service activity was carried out through the Community Service Program (KKN) focusing on the implementation of the fun learning method in elementary school learning activities. The background of this activity is the low learning motivation and the lack of optimal character development among students due to monotonous learning methods. This activity aims to foster students' learning motivation and positive character through creative and enjoyable learning activities. The implementation method used an educative and participatory approach, including character education delivery, fun learning activities such as educational games, group work, and learning assistance. The results showed that students became more enthusiastic, actively participated in learning, and demonstrated positive behaviors such as cooperation, discipline, and self-confidence. Therefore, the fun learning method can be an effective alternative to improve learning motivation and positive character among elementary school students.

Keywords: *fun learning*; learning motivation; character education; elementary scl.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi elemen krusial dalam dunia pendidikan guna membangun landasan nilai dan etika siswa sejak masa kanak-kanak. Di tingkat sekolah dasar, fokus utamanya adalah internalisasi prinsip moral seperti kedisiplinan, kejujuran, dan

kolaborasi. Hal ini tidak hanya menunjang keberhasilan akademik, tetapi juga membentuk pola interaksi sosial yang sehat antara siswa dengan lingkungan sekolahnya. Penelitian menunjukkan bahwa Melalui metode pembelajaran ini siswa tidak hanya menjadikan mereka aktif namun juga melatih kekompakan antar siswa sehingga siswa satu dengan lainnya lebih saling dekat dan belajar kerjasama dengan baik. (Melina.,2022).

Motivasi belajar merupakan faktor fundamental yang mempengaruhi keterlibatan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar akan membuat siswa lebih aktif dalam memahami materi, serta membantu mereka dalam mengatasi tantangan akademik yang dihadapi. Salah satu pendekatan pendidikan karakter yang efektif adalah melalui kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan ini dikenal dengan *fun learning*, yaitu metode pembelajaran yang menerapkan aktivitas dan pengalaman yang membuat siswa belajar secara natural, tanpa tekanan belajar konvensional yang kaku.(Prabowo et al., 2023).

Konsep *fun learning* berakar dari pandangan bahwa pengalaman belajar yang tidak membosankan dan lebih dekat dengan dunia anak akan merangsang minat serta motivasi belajar siswa. Penelitian sejumlah ahli menunjukkan bahwa pengaplikasian metode pembelajaran yang menyenangkan mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga anak merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi aktif dan berinteraksi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan kegiatan yang kreatif, permainan, dan pengalaman kontekstual berkaitan erat dengan pembentukan karakter positif serta motivasi siswa untuk terus terlibat dalam proses belajar. (Arqiya et al., 2025).

Kondisi di banyak sekolah dasar, termasuk SDN 04 Jambangan, menunjukkan adanya tantangan seputar motivasi belajar dan perilaku positif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa terlihat kurang tertarik dengan metode pembelajaran yang bersifat monoton dan hanya berfokus pada aspek akademik semata. Hal ini berpotensi menghambat proses pembelajaran serta mengurangi keterlibatan siswa secara optimal dalam kelas. Oleh karena itu, sekolah perlu menghadirkan pendekatan yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) dan penumbuhan karakter positif.(Fitria & Nugrahanta, 2023).

Selain itu, *fun learning activity* dapat membantu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, motivasi yang berasal dari dalam diri anak karena mereka merasa tertarik, nyaman, dan menemukan makna dalam kegiatan belajar itu sendiri. Lingkungan belajar yang mendorong rasa ingin tahu dan kebebasan berekspresi dapat membantu siswa memahami bahwa belajar bukan sekadar kewajiban, tetapi juga sesuatu yang menyenangkan dan memuaskan secara emosional. Pemahaman ini penting dalam pendidikan dasar sebagai langkah awal pembentukan karakter dan motivasi belajar yang berkelanjutan sepanjang jenjang pendidikan.

Dengan demikian, integrasi antara edukasi penumbuhan karakter positif dan penerapan *fun learning activity* di SDN 04 Jambangan menjadi suatu pendekatan yang relevan dan strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang holistik, menyenangkan, dan berorientasi pada perkembangan karakter serta motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan edukasi penumbuhan karakter positif dalam motivasi

belajar dan *fun learning activity* di SDN 04 Jambangan dirancang dengan pendekatan edukatif dan partisipatif. Metode ini bertujuan agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sekaligus menerima nilai-nilai karakter positif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

a) Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan untuk memastikan kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan kondisi sekolah. Kegiatan pada tahap ini meliputi koordinasi dengan pihak SDN 04 Jambangan terkait jadwal, kelas sasaran, serta bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan. Selain itu, mahasiswa menyiapkan materi edukasi karakter, media pembelajaran, alat peraga, serta rancangan aktivitas *fun learning* yang disesuaikan dengan usia dan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.

b) Tahap Observasi Awal

Tahap observasi awal dilakukan untuk mengenali kondisi siswa, suasana belajar di kelas, serta kebiasaan belajar yang selama ini berlangsung. Observasi ini bertujuan agar kegiatan edukasi yang diberikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pada tahap ini, mahasiswa juga berinteraksi dengan guru kelas untuk memperoleh gambaran umum terkait karakter, motivasi belajar, dan dinamika pembelajaran siswa.

c) Tahap Penyampaian Materi Edukasi Karakter

Pada tahap ini, mahasiswa menyampaikan materi mengenai karakter positif dan motivasi belajar dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Materi disampaikan melalui cerita, diskusi ringan, dan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif agar siswa dapat berpartisipasi aktif dan tidak merasa terbebani oleh kegiatan pembelajaran.

d) Tahap Pelaksanaan *Fun Learning Activity*

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan, yaitu pelaksanaan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aktivitas menyenangkan. Kegiatan *fun learning* dilakukan melalui permainan edukatif, kerja kelompok, kuis interaktif, dan aktivitas kreatif lainnya yang mengandung nilai-nilai karakter positif seperti kerjasama, disiplin, percaya diri, dan tanggung jawab. Aktivitas dirancang agar siswa dapat belajar sambil bermain sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif.

e) Tahap Pendampingan dan Interaksi

Selama kegiatan berlangsung, mahasiswa melakukan pendampingan secara langsung kepada siswa. Pendampingan ini bertujuan untuk membimbing siswa dalam mengikuti aktivitas, memberikan arahan secara persuasif, serta menciptakan interaksi yang positif antara mahasiswa dan siswa. Melalui interaksi ini, siswa diberikan ruang untuk mengekspresikan pendapat, bertanya, dan berpartisipasi secara aktif.

f) Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tahap evaluasi dilakukan secara sederhana melalui pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa selama kegiatan serta diskusi singkat bersama siswa dan guru. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat respon siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan serta sebagai bahan refleksi pelaksanaan kegiatan. Hasil evaluasi digunakan sebagai

masuk untuk perbaikan kegiatan serupa di masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan edukasi penumbuhan karakter positif dalam motivasi belajar dan *fun learning activity* di SDN 04 Jambangan dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah dengan melibatkan siswa sebagai peserta utama kegiatan. Mahasiswa KKN datang ke sekolah sesuai dengan jadwal yang telah disepakati bersama pihak sekolah dan disambut oleh guru serta siswa di kelas yang menjadi sasaran kegiatan.

Kegiatan diawali dengan perkenalan sederhana antara mahasiswa KKN dan siswa. Suasana dibuat santai dan ramah agar siswa merasa nyaman dan tidak canggung. Pada tahap awal ini, mahasiswa mengajak siswa berinteraksi melalui pertanyaan ringan, permainan singkat, dan cerita sederhana untuk membangun kedekatan serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Setelah suasana kelas mulai kondusif, mahasiswa KKN menyampaikan materi mengenai karakter positif dan motivasi belajar dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Penyampaian materi tidak dilakukan secara satu arah, melainkan melalui cerita, contoh sehari-hari, serta dialog ringan yang melibatkan siswa secara aktif. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman sederhana terkait sikap disiplin, tanggung jawab, dan semangat belajar di sekolah maupun di rumah.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan *fun learning activity*. Dalam tahap ini, siswa mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif, kerja kelompok, dan aktivitas kreatif. Melalui kegiatan tersebut, siswa belajar bekerja sama, saling menghargai, dan berani mengemukakan pendapat. Mahasiswa KKN berperan sebagai pendamping yang membimbing jalannya kegiatan sekaligus menjaga agar suasana tetap menyenangkan dan tertib. Selama kegiatan berlangsung, terlihat antusiasme siswa dalam mengikuti setiap aktivitas yang diberikan.



Gambar 1 & 2 Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

Siswa tampak lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam diskusi kelompok. Mahasiswa KKN terus memberikan dorongan dan arahan secara persuasif agar setiap siswa dapat berpartisipasi sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Kegiatan ditutup dengan sesi refleksi sederhana bersama siswa. Pada sesi ini, mahasiswa mengajak siswa untuk menceritakan kembali pengalaman yang mereka rasakan selama kegiatan

berlangsung. Guru kelas juga dilibatkan untuk memberikan penguatan terhadap nilai-nilai karakter positif yang telah disampaikan. Pelaksanaan kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menanamkan nilai-nilai positif dalam diri siswa.

4. KESIMPULAN

Kegiatan edukasi penumbuhan karakter positif dan *fun learning activity* di SDN 04 Jambangan dilakukan dengan metode kunjungan langsung ke sekolah, sehingga mahasiswa KKN dapat berinteraksi secara dekat dengan siswa. Kegiatan ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mengenalkan nilai-nilai karakter positif seperti disiplin, tanggung jawab, kerjasama, dan rasa percaya diri. Melalui kegiatan yang bersifat partisipatif dan kreatif, siswa mengikuti berbagai aktivitas yang mendorong mereka untuk belajar sambil bermain. Aktivitas ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri, berinteraksi dengan teman-temannya, dan memahami penerapan karakter positif dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari kegiatan pembelajaran biasa. Suasana yang santai dan interaktif membantu siswa merasakan proses belajar yang menyenangkan, sekaligus mengenalkan konsep karakter positif dan motivasi belajar secara alami. Kegiatan ini diharapkan menjadi salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkesinambungan di sekolah dasar.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN 04 Jambangan beserta para guru yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Pemerintah Desa Jambangan, Dosen Pembimbing Lapangan, serta Universitas Wisnuwardhana Malang yang telah memfasilitasi terlaksananya kegiatan Kuliah Kerja Nyata ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arqiya, N., Rahmawati, D., & Lestari, S. (2025). Penerapan pembelajaran menyenangkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–54.
- Fitria, Y., & Nugrahanta, G. A. (2023). Pendidikan karakter berbasis pembelajaran aktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 112–121.
- Melina. (2022). Pengaruh metode pembelajaran aktif terhadap motivasi dan kerjasama siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 201–210.
- Prabowo, A., Sari, M. P., & Hidayat, R. (2023). Fun learning sebagai strategi peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 89–98.
- Arends, R. I. (2015). *Learning to teach* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran tematik terpadu*. Remaja Rosdakarya.

Hamalik, O. (2013). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. RajaGrafindo Persada.

Kemendikbud. (2017). *Penguatan pendidikan karakter*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Suyono, & Hariyanto. (2016). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar*. Remaja Rosdakarya.