

## IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *FUN LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA KELAS 2 MADRAH IBTIDAIYAH AL ISLAM PRAMPELAN

Maslakhah Ulin Nuha\*<sup>1</sup>, Laili Syarifah<sup>2</sup>, Milna Wafirah,<sup>1</sup> Dakusta Puspitasari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Prodi Manajemen Pendidikan Islam Sekolah Tinggi Agama Syubbanul Wathon  
Magelang, Indonesia

<sup>2</sup>Prodi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Syubbanul Wathon  
Magelang, Indonesia

E-mail: [ulinmaslakhah@gmail.com](mailto:ulinmaslakhah@gmail.com)\*

### Abstract

*The use of enjoyable learning methods (fun learning) is highly necessary for lower-grade students to support their development and create optimal interaction. The Community Service Team implemented this program at MI Al Islam Prampelan as a creative effort to transform the learning atmosphere from monotonous to engaging, with the primary goal of boosting the enthusiasm and motivation of 2nd Grade students. The approach utilized was Asset Based Community Development (ABCD), which focuses on leveraging and developing the existing assets and potential within the educational institution. The service results demonstrated that the application of the innovative Fun Learning method successfully established an interactive and pleasant learning environment, and significantly increased students' learning enthusiasm and engagement.*

**Keywords:** Implementation; Fun Learning Method; Learning Enthusiasm

### Abstrak

Metode pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) sangat dibutuhkan bagi peserta didik kelas bawah untuk menunjang perkembangan dan menciptakan interaksi yang optimal. Tim Pengabdian melaksanakan program ini di MI Al Islam Prampelan sebagai upaya kreatif untuk mentransformasi suasana belajar dari monoton menjadi menyenangkan, dengan tujuan utama meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa Kelas 2. Pendekatan yang digunakan adalah Asset Based Community Development (ABCD), yang berfokus pada pemanfaatan dan pengembangan aset serta potensi yang dimiliki lembaga pendidikan setempat. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa penerapan metode *Fun Learning* yang inovatif berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan secara signifikan meningkatkan semangat belajar serta keaktifan siswa.

**Kata Kunci:** Implementasi; Metode Fun Learning; Semangat Belajar

## 1. PENDAHULUAN

Hakikat pendidikan adalah interaksi holistik antara pendidik dan peserta didik, yang bertujuan memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Agar proses pembelajaran berjalan efektif, lembaga pendidikan diwajibkan menyelenggarakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, memotivasi, menantang, serta mampu mengembangkan fisik maupun psikologi peserta didik (Afrilia, 2021). Penggunaan metode

pembelajaran yang tepat sangat menentukan hasil yang lebih baik (Hia, Anggraini, Ummah, Sofwan, & Noviyanti, 2023). Oleh karena itu, terdapat berbagai pendekatan dan metode pembelajaran yang terus dikembangkan untuk memaksimalkan hasil belajar, seperti *contextual teaching and learning (CTL)*, *problem solving*, *pembelajaran kooperatif*, hingga *fun learning* dan *quantum learning* (Syahrul, 2015). Penguasaan berbagai metode ini menjadi peran penting yang harus dilakukan seorang pendidik.

Pendidik dituntut untuk dapat menciptakan respons stimulus yang membuat siswa sadar akan lingkungan sekitar, sekaligus harus mampu menyesuaikan bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian sesuai dengan tahapan perkembangan siswa (Mardiana, Hutamy, Mahrany, & Saleh, 2024). Hal ini sangat krusial bagi siswa kelas rendah (Kelas 1, 2, dan 3 MI/SD), karena pada fase ini, tingkat konsentrasi, kecepatan menerima pembelajaran, dan aktivitas belajar masih memerlukan perhatian dan stimulasi yang tinggi (Rosidah, 2021). Kebutuhan psikologis ini menegaskan bahwa metode yang digunakan harus sesuai dengan kondisi siswa. Jika siswa merasa senang, mereka tidak akan jenuh, sebaliknya, jika pembelajaran terasa membosankan, mereka akan cenderung tidak memperhatikan.

Mengenai hal tersebut, diperlukan usaha kreatif dari guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan atau *Fun Learning*. Secara bahasa, *Fun Learning* didefinisikan sebagai pembelajaran yang didapatkan melalui cara belajar yang menyenangkan (Afrilia, 2021). Secara praktik, *Fun Learning* menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa melakukan eksperimen, menemukan pengalaman dalam kegiatan sehari-hari, serta melakukan interaksi, komunikasi, dan refleksi (Layyinah, 2017). Karakteristik pembelajaran yang menyenangkan adalah munculnya minat dan motivasi yang tinggi dalam proses belajar, karena pembelajaran yang menarik dan aktif cenderung lebih mudah diingat dan tidak akan dilupakan oleh siswa.

Meskipun prinsip *Fun Learning* telah dikenal secara luas, implementasinya di tingkat akar rumput, khususnya di MI Al Islam Prampelan, masih menghadapi tantangan. Metode pengajaran yang cenderung monoton dan minimnya variasi media seringkali menyebabkan rendahnya semangat dan motivasi belajar pada siswa Kelas 2, yang justru pada usia tersebut sangat membutuhkan stimulasi aktif. Kesenjangan antara tuntutan pedagogis ideal dan praktik di lapangan inilah yang melandasi inisiatif Tim Pengabdian. Oleh karena itu, Tim Pengabdian berinisiatif untuk mengimplementasikan metode *Fun Learning* sebagai upaya nyata untuk mengatasi kejenuhan, meningkatkan minat belajar, dan mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *Asset Based Community Development (ABCD)*, yang bertujuan memberdayakan aset dan potensi sekolah untuk mengimplementasikan perubahan (Putri & Lestari, 2022). Tujuan utamanya adalah meningkatkan semangat belajar siswa Kelas 2 MI Al Islam Prampelan melalui metode *Fun Learning*. Pilihan metode ini diperkuat oleh

penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan *Fun Learning* berhasil membuat siswa menjadi lebih giat, aktif, semangat, dan senang dalam melakukan kegiatan belajar (Adreana dkk, 2021). Dengan demikian, program ini diharapkan dapat menjadi model bagi guru dan lembaga dalam menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan psikologis dan perkembangan anak usia MI.

## 2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di MI Al Islam Prampelan yang berlokasi di Desa Adipuro selama kurang lebih 45 hari. Metode pendekatan yang digunakan selama pengabdian adalah *Asset Based Community Development* (ABCD). Pendekatan ABCD merupakan pengembangan komunitas berbasis aset, yang bertujuan untuk meningkatkan minat, nilai, pengalaman, dan motivasi dalam komunitas atau organisasi. Metode ini dipilih karena mengutamakan pemanfaatan aset dan potensi yang telah dimiliki oleh lembaga maupun masyarakat, di mana dalam konteks pendidikan, siswa sendiri dianggap sebagai aset yang berharga yang potensinya perlu didorong dan dikembangkan.

Pelaksanaan kegiatan ini dipandu oleh lima tahapan utama dalam pendekatan ABCD, yaitu: *discovery* (menemukan), *dream* (impian), *design* (merancang), *define* (menentukan), dan *destiny* (melakukan) (Chamidi, Kurniawan, & Soleh, 2023). Tahapan ini berfungsi sebagai kerangka kerja yang memastikan proses pendampingan berjalan sistematis. Proses diawali dengan wawancara kepada wali kelas 2 MI Al Islam Prampelan untuk tahap *discovery* dan *dream*, bertujuan menemukan aset dan mengidentifikasi kebutuhan spesifik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) yang sudah ada. Tahapan selanjutnya digunakan untuk merancang dan melaksanakan program intervensi.

Tahap pelaksanaan kegiatan berfokus pada implementasi metode pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) dan tidak membosankan di ruang Kelas 2. Kegiatan ini melibatkan total 27 siswa. Sebelum aksi, Tim Pengabdian melakukan persiapan matang berdasarkan data wawancara. Dalam pelaksanaannya, penerapan metode *Fun Learning* tersebut bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Setelah sesi pembelajaran selesai, dilakukan pemberian *reward* (hadiah) bagi siswa yang telah berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan. Pemberian penghargaan ini memiliki tujuan ganda, yaitu sebagai penguatan positif (*positive reinforcement*) dan sebagai motivasi intrinsik agar siswa merasakan bahwa usaha yang mereka lakukan membuahkan hasil yang nyata.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketidakberhasilan pembelajaran bisa disebabkan karena proses yang kurang berkualitas, banyak tenaga pendidik yang hanya mengenalkan materi pembelajaran sehingga siswa bisa langsung merasakan jenuh dan bosan. Sehingga semangat

belajar siswa juga ikut menurun. Oleh karena itu, kondisi belajar yang menyenangkan dan menarik bisa diciptakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar untuk menumbuhkan rasa semangat belajar siswa sehingga keingintahuan dan rasa penasaran dalam belajar juga bertambah (Taufik, 2021). Seperti pembelajaran yang dilakukan dikelas rendah yaitu untuk kelas 1, 2 dan kelas 3 SD atau MI.

Pembelajaran kelas rendah dilaksanakan sesuai dengan rencana belajar yang sudah didesain oleh guru. Proses pembelajaran, sebelumnya harus dirancang oleh guru agar kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar dan penilaian sesuai dengan tahap perkembangan siswa (Rosidah, 2021). *Fun learning* merupakan proses belajar mengajar yang diciptakan dengan metode pembelajaran yang sudah direncanakan (Bukit, Marcela, & Ernawati, 2023). Perencanaan yang dilakukan sama seperti perencanaan pembelajaran pada umumnya seperti mendesain materi. Penerapan fun learning harus disajikan secara kreatif dan menarik agar apa yang disampaikan bisa ditangkap dan dipahami dengan mudah oleh siswa. Dalam pembelajaran *fun learning* interaksi antara siswa dan guru harus dinamis, harus sama-sama aktif kalau keduanya pasif maka pembelajaran ini tidak akan berjalan.

Berdasarkan hal tersebut, Program kerja yang dilakukan pengabdian melihat situasi kondisi yang ada di MI Al Islam Prampelan melihat dari kondisi siswa dalam belajar. Metode pembelajaran *fun Learning* bisa membantu dalam menumbuhkan semangat belajar siswa dan memberikan yang tidak membosankan (Rosidah, 2021). Untuk menciptakan lingkungan dan kondisi belajar yang tidak membosankan dapat dilakukan dengan mengasah atau merangsang otak kanan dengan selalu memberikan semangat kepada siswa. Kegembiraan yang diberikan akan membuat siswa menjadi semangat dalam belajar. Dalam pelaksanaannya, implementasi pembelajaran *Fun Learning* di kelas 2 MI Al Islam Prampelan melalui beberapa tahapan yaitu:

### **Discovery (Menemukan)**

Tahap awal dalam implementasi pendekatan *Asset Based Community Development (ABCD)* adalah *Discovery* atau Menemukan (Falakhunnisa, Aini, & Wafirah, 2021). Pada tahap ini, Tim Pengabdian memfokuskan observasi untuk mengidentifikasi potensi dan aset yang dimiliki oleh komunitas di Desa Adipuro, khususnya di Dusun Prampelan 2. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa Desa Adipuro memiliki beberapa lembaga pendidikan tingkat dasar, salah satunya adalah MI Al Islam Prampelan. Keberadaan dua lembaga pendidikan di tingkat dasar ini sendiri merupakan aset sosial-pendidikan yang vital bagi perkembangan generasi muda setempat, yang selanjutnya menjadi titik tumpu bagi program pengabdian.

Setelah mengidentifikasi MI Al Islam Prampelan sebagai mitra utama, Tim Pengabdian melanjutkan ke proses wawancara mendalam bersama Kepala Sekolah

untuk memverifikasi kondisi aktual lembaga. Wawancara ini bertujuan untuk menemukan aset yang sudah ada sekaligus mengidentifikasi masalah atau tantangan yang dihadapi sekolah. Dari hasil wawancara, ditemukan dua masalah krusial yang mempengaruhi lingkungan belajar siswa Kelas 2. Pertama, adanya proses renovasi sekolah yang sedang berlangsung menyebabkan lingkungan belajar menjadi kurang kondusif dan dapat mengurangi kenyamanan siswa selama KBM.

Tantangan kedua yang ditemukan adalah kurang optimalnya implementasi pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) untuk menunjang semangat belajar siswa. Kesenjangan ini mengindikasikan bahwa metode konvensional masih mendominasi, padahal siswa kelas rendah sangat membutuhkan stimulasi yang interaktif. Temuan ini menjadi dasar bagi Tim Pengabdi untuk merumuskan tujuan aksi. Dengan adanya kendala renovasi (lingkungan fisik yang kurang ideal), upaya meningkatkan semangat belajar melalui inovasi metode (*fun learning*) menjadi solusi paling strategis dan mendesak untuk menjaga motivasi dan fokus siswa Kelas 2 agar proses belajar tetap berjalan efektif.

### ***Dream (Impian)***

Tahap *dream* (Impian) dalam pendekatan ABCD merupakan fase sintesis, di mana temuan dari tahap *Discovery* diubah menjadi visi masa depan yang ideal. Berdasarkan masalah yang teridentifikasi—khususnya lingkungan belajar yang kurang optimal karena renovasi dan kurangnya implementasi metode yang menyenangkan, maka Tim Pengabdi merumuskan impian utama untuk mengatasi kejenuhan siswa. Visi ini adalah menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) dan interaktif, sehingga siswa Kelas 2 MI Al Islam Prampelan tidak mudah bosan dan tetap fokus pada materi meskipun terdapat kendala fisik di lingkungan sekolah.

Impian ini kemudian diterjemahkan menjadi harapan spesifik terkait media dan metode. Tim Pengabdi bertekad untuk mengoptimalkan dan mengembangkan media pembelajaran yang ada di sekolah, khususnya melalui inovasi metode *fun learning*. Hal ini bukan sekadar memasukkan permainan, tetapi memastikan bahwa metode tersebut terstruktur, relevan, dan berkelanjutan. Tujuannya adalah mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada guru lokal agar mampu mengelola media pembelajaran berbasis permainan secara mandiri untuk jangka panjang.

Secara kualitatif, impian utama program ini tertuju pada peningkatan aspek afektif siswa. Harapan akhirnya adalah agar seluruh siswa Kelas 2 MI Al Islam Prampelan menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajar. Semangat yang tinggi ini diharapkan dapat menjadi katalisator yang mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan daya serap materi, dan pada akhirnya, menghasilkan output

belajar yang lebih maksimal, terlepas dari tantangan sarana dan prasarana yang dihadapi sekolah.

### **Design (Merancang)**

Tahap *design* (Merancang) merupakan fase krusial dalam siklus ABCD, di mana impian atau visi pembelajaran yang menyenangkan diterjemahkan menjadi rencana aksi yang terukur dan aplikatif. Fokus utama pada tahap ini adalah merumuskan strategi pembelajaran yang paling tepat dan adaptif, disesuaikan dengan kebutuhan spesifik untuk meningkatkan semangat belajar siswa Kelas 2 MI Al Islam Prampelan. Perancangan ini mempertimbangkan kendala fisik (proses renovasi) dan tantangan pedagogis (kurangnya metode yang menyenangkan), sehingga strategi yang dihasilkan harus mampu mengoptimalkan suasana belajar di tengah keterbatasan.

Perumusan strategi aksi melibatkan pemilihan dan penyesuaian metode *Fun Learning* agar efektif bagi siswa kelas rendah. Tim Pengabdian merancang serangkaian kegiatan interaktif, seperti permainan edukatif, *role-playing* sederhana, dan penggunaan alat peraga visual yang menarik, untuk menggantikan metode ceramah yang monoton. Selain itu, dirancang pula mekanisme pemberian *reward* sebagai strategi penguatan positif (*positive reinforcement*). Seluruh rencana ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap mata pelajaran dapat disampaikan dengan cara yang membuat siswa merasa tertantang, dihargai, dan termotivasi, sehingga mendorong partisipasi aktif mereka di dalam kelas.

Proses perancangan tidak dilakukan secara terpisah, melainkan bersifat kolaboratif dengan melibatkan mitra sekolah, khususnya wali kelas 2. Kolaborasi ini penting untuk memastikan strategi yang dirancang kompatibel dengan kurikulum sekolah dan sesuai dengan gaya mengajar guru lokal, sejalan dengan prinsip ABCD yang menekankan pemanfaatan aset yang sudah ada. Tahap *Design* ini menghasilkan modul atau rencana pelaksanaan pembelajaran (*lesson plan*) yang spesifik dan siap diuji coba dalam tahap berikutnya (*Define*), memastikan bahwa aksi yang akan dilakukan memiliki dasar konseptual yang kuat.

### **Define (Menentukan)**

Tahap *define* (Menentukan) merupakan titik di mana rencana aksi yang telah dirumuskan pada fase *Design* ditetapkan secara konkret agar siap diimplementasikan. Pada tahap ini, Tim Pengabdian fokus pada penentuan secara definitif bagaimana metode pembelajaran *Fun Learning* akan dieksekusi di kelas 2 MI Al Islam Prampelan. Penentuan ini mencakup penetapan kriteria-kriteria kunci yang harus dipenuhi untuk menciptakan lingkungan belajar yang benar-benar menyenangkan, interaktif, dan berdampak pada peningkatan semangat belajar siswa.

Guna memastikan implementasi yang efektif, ditetapkan beberapa prasyarat utama untuk menciptakan suasana belajar yang *fun* (Adreana Annisa, farhan Dwi, 2021). Kriteria yang ditentukan meliputi menumbuhkan rasa senang belajar sebagai fondasi afektif, memberikan kebebasan kepada siswa untuk berekspresi dan berinteraksi secara aktif, serta memilih materi dan metode yang menarik yang relevan dengan dunia anak. Penentuan kriteria ini menjadi tolok ukur operasional bagi guru selama proses pembelajaran, memastikan metode yang digunakan tidak hanya permainan semata tetapi terintegrasi dengan tujuan pedagogis.

Aspek penting lain yang ditentukan pada tahap *Define* adalah strategi pemberian penghargaan (*reward*) kepada siswa. Penghargaan ini ditentukan bukan hanya sebagai bentuk apresiasi, tetapi sebagai mekanisme *positive reinforcement* yang secara efektif dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi dan menyelesaikan tugas dengan maksimal. Penentuan kriteria penghargaan yang jelas menjadi bagian integral dari tahap ini, berfungsi untuk mengikat usaha siswa dengan hasil yang mereka dapatkan, sehingga menciptakan siklus motivasi yang berkelanjutan. Setelah semua parameter ini ditentukan, program siap memasuki tahap pelaksanaan atau *Destiny*.

### ***Destiny* (Melakukan)**

Pada tahap ini pengabdian melakukan kegiatan yang sudah ditentukan yaitu:

#### **1) Menumbuhkan rasa senang belajar**

Menumbuhkan rasa senang dalam belajar merupakan kegiatan awal dalam menciptakan *fun Learning*. Implementasi metode pembelajaran *fun learning* dengan menggunakan permainan atau mengadakan game, permainan ini bukan sekedar permainan tetapi permainan yang dipadukan dengan mata pelajaran tertentu. Permainan ini dapat memunculkan rasa senang dan siswa akan merasa tertantang mengenai permainan yang dimainkan sehingga siswa tidak langsung merasa bosan ketika berlangsungnya pembelajaran. Permainan ini dipilih berdasarkan kemampuan siswa kelas 2 MI Al Islam Prampelan.



Gambar 1. Game step 1

Gambar 2. Game step 2

Cara permainan ini, siswa kelas 2 harus melewati rintangan sepatu dengan melompat mengikuti arah sepatu, setelah itu siswa mengambil satu kertas yang berada dimeja depan kemudian mengelompokkan sesuai apa yang sudah dijelaskan oleh pengabd.



Gambar 3. Game step 3

Dari permainan tersebut antusias siswa sangat tinggi, secara bergantian mereka mengerjakan game dan soal yang diberikan. Soal-soal tersebut sebelumnya sudah diberikan pada awal pembelajaran dengan memberikan pemahaman, percontohan dikehidupan sehari-hari. Dengan adanya implementasi metode pembelajaran fun learning melalui game ini kegiatan belajar menjadi lebih mudah dan materi yang sudah diajarkan bisa dengan mudah diingat oleh siswa.

## 2) Memberikan kebebasan kepada siswa untuk melakukan suatu hal

Kegiatan belajar yang disajikan dengan apa yang disukai oleh siswa dan diinginkan siswa tentu akan membuat pembelajaran lebih menarik. Umumnya anak-anak lebih menyukai kegiatan bermain, bercerita, dan bernyayi. Maka jika ada kegiatan yang bertolak dari sudut pandang anak-anak merupakan hal yang tepat diberikan dalam unsur pendidikan (Safitri, 2021).



#### Gambar 4. Bernyanyi disertai body language

Pemberian kebebasan siswa untuk melakukan segala hal bisa menjadi salah satu cara pengoptimalan penggunaan seluruh indera dan potensi belajar siswa bisa digali dan dioptimalkan.

Implementasi untuk mengoptimalkan kegiatan tersebut, pengabdian memberikan kebebasan kepada siswa kelas 2 MIM Al Islam Prampelan dengan melakukan apa yang mereka inginkan dengan bernyanyi disertai *body language*. Kegiatan bernyanyi disertai dengan *body language* bisa mengajarkan pada penggunaan panca indra seperti pendengaran, penglihatan dan perabaan. Adanya kegiatan bernyanyi bisa membuat keadaan kelas menjadi lebih menyenangkan, siswa pun tidak merasa jenuh dan bosan (Safitri, 2021). Kegiatan bernyanyi ini tidak sekedar hanya bernyanyi saja, melainkan pembelajaran dalam bentuk nyanyian. Manfaat implementasi pembelajaran *fun leaning* yang dilaksanakan melalui kegiatan ini bisa mengatasi rasa cemas anak, serta dapat meningkatkan daya ingat anak.

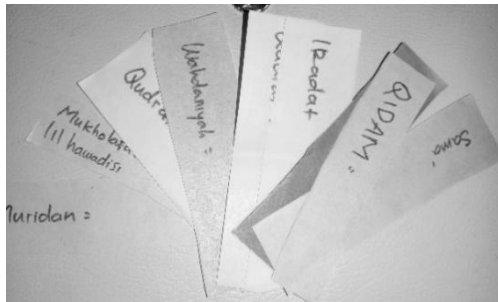
#### 3) Memilih materi, metode dan media yang menarik

Untuk meningkatkan semangat belajar siswa perlu adanya pemilihan materi yang tepat, Pemilihan materi, metode dan media yang menarik ini agar tujuan dari pembelajaran akan tercapai. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut perlu adanya metode, metode yang digunakan pengabdian dalam tahap ini yaitu menggunakan media berbasis video. Penggunaan pembelajaran berbasis video karena biasanya pembelajaran dilakukan dengan menggunakan ceramah atau pembelajaran kooperatif, maka alasan utama menggunakan media ini agar siswa tidak hanya mendengar apa yang disampaikan guru tetapi siswa bisa melihat serta mendengar apa yang ada dalam video pembelajaran. Tujuannya agar siswa kelas 2 MIM Al Islam Prampelan mudah mengingat apa yang mereka lihat dan mereka dengar dengan media berupa video.



Gambar 5. Pemutaran video pembelajaran

Dari implementasi tersebut ada beberapa anak yang belum paham mengenai pemutaran vidio, kemudian pengabdian memberikan penjelasan lebih lanjut dan memberikan gambaran atau contoh kepada siswa kelas 2 MIM Al Islam Prampelan. Kemudian siswa diberikan kertas satu meja satu. Kertas ini digunakan untuk tahap mengerjakan soal yang diberikan. Soal tersebut ada di kertas warna warni, kertas warna ini akan diambil oleh salah satu anak, mengambil sebanyak 3 lembar.



Gambar 6. Contoh soal



Gambar 7. Siswa mengerjakan tugas

Jika semua sudah mengambil bagian mereka masing-masing. Siswa memulai mengerjakan soal yang diberikan. Akan tetapi, soal ini dikerjakan secara kelompok. Tujuan tugas kelompok ini agar mereka berlatih bekerjasama saling membantu dengan teman satu kelompoknya. Ketika selesai pembelajaran dan siswa telah selesai melakukan tugas yang diberikan, kemudian masuk ketahap refleksi pebelajaran. Pada tahap ini mengulas kembali atas apa yang sudah diperoleh dari kegiatan yang telah dilakukan dan siswa pun menyampaikan kegiatan yang dilakukan Pemberian ini bertujuan agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan bisa meningkatkan semangat belajar siswa (Aryani, Wulandari, & Rosmawati, 2023). Dari implementasi kegiatan belajar menggunakan metode fun learning yang sudah dilaksanakan, Pengabdian juga memberikan reward yang berbentuk hadiah bagi kelompok yang berhasil mengerjakan tugas.

Selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, pelaksanaan program terbilang cukup efektif dengan adanya bantuan dari pihak sekolah. Melalui kegiatan ini, interaksi antara pengabdian dan guru serta siswa menjadi lebih akrab. Kelebihan pembelajaran *fun learning* yaitu siswa kelas 2 MI Al Islam Prampelan menjadi lebih bersemangat dalam belajar, siswa menjadi lebih mudah dalam menangkap pembelajaran yang diberikan, siswa menjadi senang dan lebih tertarik pada pembelajaran dan siswa mendapatkan reward berupa pemberian hadiah sebagai bentuk aspirasi atas usaha yang dilakukan.

#### 4. KESIMPULAN

Implementasi metode pembelajaran *Fun Learning* yang dilakukan di MI Al Islam Prampelan terbukti berhasil secara signifikan meningkatkan semangat belajar

siswa Kelas 2. Keberhasilan ini terukur dari tingginya antusiasme dan keaktifan siswa dalam mengikuti setiap mata pelajaran yang diajarkan, yang merupakan indikator keberhasilan intervensi pedagogis. Dengan terciptanya kegiatan belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, siswa menjadi lebih mudah menangkap dan menyerap materi yang diberikan. Hal ini menegaskan kembali prinsip bahwa suasana belajar yang didasarkan pada kesenangan memiliki dampak positif dan fundamental terhadap perkembangan kognitif dan motivasi siswa kelas rendah.

Penerapan metode *Fun Learning* juga diperkuat melalui pemberian *reward* atau apresiasi kepada siswa, yang menjadikan proses pembelajaran lebih dihargai dan bermakna. Hasilnya, siswa Kelas 2 MI Al Islam Prampelan menjadi lebih termotivasi dan senang mengikuti pembelajaran, karena mereka tidak lagi terfokus hanya pada tuntutan belajar akademik, melainkan pada kegiatan yang beragam dan menyenangkan. Meskipun memiliki kelebihan besar, implementasi metode ini juga menunjukkan adanya tantangan, seperti potensi siswa untuk terlalu asik dengan kegiatannya sendiri akibat kurangnya pemantauan intensif oleh pengabdian, serta tingginya kebutuhan biaya untuk pembuatan media pembelajaran dan penyediaan hadiah.

Untuk mengatasi tantangan implementasi, disarankan agar guru Kelas 2 MI Al Islam Prampelan menerapkan strategi pengawasan yang lebih ketat, bahkan saat sesi *fun learning*, untuk mencegah siswa menjadi terlalu bebas dan mengganggu fokus pembelajaran. Tim Pengabdian juga menyarankan agar sekolah mereplikasi dan menginternalisasi metode *Fun Learning* ini secara berkelanjutan ke dalam kurikulum reguler, memastikan bahwa semangat belajar siswa yang telah terbentuk tidak menurun setelah program PkM selesai.

Mengenai kendala biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan media dan *reward*, disarankan agar sekolah mengadopsi prinsip Asset Based Community Development (ABCD) secara lebih mendalam. Ini termasuk mencari solusi pembiayaan yang lebih efisien, seperti membuat media pembelajaran dari bahan-bahan bekas atau aset lokal yang rendah biaya (*low-cost materials*) yang mudah didapatkan, serta mencari sumber *reward* melalui donasi dari komunitas orang tua atau alumni, sehingga keberlanjutan metode *Fun Learning* dapat terjamin tanpa membebani anggaran sekolah secara berlebihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adreana Annisa, farhan Dwi, E. P. (2021). Implementasi Metode Fun Learning untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa SDN Curug 03. *Proceedings*, 46(Desember).
- Afrilia, N. (2021). *Implementasi Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*

- SKI Di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Aryani, R., Wulandari, A., & Rosmawati, C. (2023). Implementasi Metode Fun Learning dengan Media Aquascape untuk Anak Jalanan. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 23(1), 16–23. <https://doi.org/10.24036/sb.03550>
- Bukit, S., Marcela, E. D., & Ernawati, E. (2023). Teacher's Strategy to Create Fun Learning in Elementary School. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 2(3), 244–249. <https://doi.org/10.54012/jcell.v2i3.129>
- Chamidi, A. S., Kurniawan, B., & Soleh, A. N. (2023). *Pendekatan ABCD dan Manajemen*. Cirebon.
- Falakhunnisa, Aini, Q., & Wafirah, M. (2021). Pemanfaatan Media Sosial dalam Optimalisasi Pembelajaran Daring di Desa Gunungpring. *Khidmatan*, 1(2), 166–174. <https://doi.org/10.61136/khid.v1i2.23>
- Hia, A. F. A., Anggraini, L., Ummah, U. K., Sofwan, M., & Noviyanti, S. (2023). Keterkaitan antara Metode dan Media Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SDN 55/I Sridadi. *TSAQOFAH*, 4(1), 47–57. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2128>
- Layyinah, L. (2017). Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based On scientific Approach Dalam pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI. *TARBAWI : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4, 6–7.
- Mardiana, A., Hutamy, E. T., Mahrany, Y., & Saleh, S. (2024). Kontribusi Psikologi Pendidikan dalam Penyusunan Sistem Pembelajaran yang Inklusif dan Adaptif: Studi Kasus di Madrasah Aliyah Nurul Iman Tarawang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 7283–7296. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2166>
- Putri, N. R., & Lestari, A. D. (2022). Learning Assistance As an Effort To Improve Learning Achievement. *Khidmatan*, 2(2), 95–105. <https://doi.org/10.61136/khid.v2i2.46>
- Rosidah, E. (2021). Metode Fun Learning sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Perkenalan Diri Siswa Kelas 1 SDN Sawentar 02 Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 232–234.
- Safitri, M. D. (2021). *Penerapan Metode Fun Learning Pada Pembelajaran Online Siswa Kelas 1 Di SD Negeri 1 Pancasan*. UIN Prof. K. H. Saifudin Zuhri Purwokerto.
- Syahrul, S. (2015). *Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa*. 63–70.
- Taufik, M. (2021). Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Intervensi Bimbingan dan Konseling. *Al Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan Dan Konseling Islam*, 4(2), 71–90.