

IMPLEMENTASI METODE BELAJAR MENYENANGKAN UNTUK SISWA SDN BALONGASIN 2 DI DUSUN PUNGGING KRISIK DESA BALONGMASIN KECAMATAN PUNGGING MOJOKERTO

¹**Abdul Aziz Attamimi** (Program Studi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Darul Falah Mojokerto)
E-mail: Attamimiabdul21@gmail.com

²**Dian Mafulla** (Program Studi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Darul Falah Mojokerto)
E-mail : dianmafulla@stiedarulfalahmojokerto.ac.id

³**Abdul Kholik** (Program Studi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Darul Falah Mojokerto)
E-mail: abdulkholik@stiedarulfalahmojokerto.ac.id

⁴**Anggur Angwen Cahyani** (Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya)
Email: anggurangwen.20014@mhs.unesa.ac.id

Kata Kunci: Fun Learning Method, KKN 2024, motivasi belajar, pendidikan pedesaan, SDN Balongmasin 2

Keywords: Fun Learning Method, KKN 2024, learning motivation, rural education, SDN Balongmasin 2

Received : 11 Oktober 2024

Revised : 15 Oktober 2024

Accepted: 23 Oktober 2024

©(2024)The Author(s): This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Kualitas pendidikan di daerah pedesaan sering kali dihadapkan pada kendala keterbatasan sarana dan pendekatan pengajaran konvensional yang berdampak pada rendahnya motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep akademik siswa. Kegiatan pengabdian masyarakat Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini bertujuan untuk mengimplementasikan Fun Learning Method (metode belajar menyenangkan) guna meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan capaian akademik siswa, serta kompetensi pedagogik guru di SDN Balongmasin 2, Kabupaten Mojokerto. Metode pelaksanaan mencakup pelatihan dan pendampingan guru, penerapan pembelajaran interaktif berbasis permainan dan lingkungan lokal, serta penguatan sinergi dengan orang tua siswa. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada skor rata-rata motivasi belajar siswa dari kondisi awal hingga setelah intervensi. Tingkat partisipasi aktif siswa di kelas juga mengalami kenaikan drastis, mengubah dinamika kelas dari pasif menjadi interaktif dan kolaboratif. Pemahaman konsep akademik siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA mengalami peningkatan nilai rata-rata yang nyata, di mana siswa menjadi lebih mampu menghubungkan teori dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, seluruh guru target kini

telah mampu merancang dan menerapkan media serta metode pembelajaran inovatif secara mandiri. Kesimpulannya, metode belajar menyenangkan berbasis potensi lokal efektif menjadi solusi adaptif untuk meningkatkan mutu pendidikan di pedesaan tanpa bergantung pada fasilitas yang mahal.

ABSTRACT

The quality of education in rural areas often faces challenges such as limited facilities and conventional teaching approaches, which lead to low student motivation, active participation, and conceptual understanding. This Student Community Service (KKN) project aimed to implement the Fun Learning Method to enhance student motivation, active participation, and academic achievement, as well as teachers' pedagogical competencies at SDN Balongmasin 2, Mojokerto Regency. The execution involved teacher training and mentoring, implementation of interactive game-based and local environment-based learning, and strengthening synergy with parents. The results demonstrated a significant increase in the average score of student learning motivation from pre-intervention to post-intervention. Active student participation in the classroom also rose dramatically, transforming the classroom dynamics from passive to highly interactive and collaborative. Furthermore, students' conceptual understanding in Indonesian Language, Mathematics, and Natural Science showed substantial improvements in average scores, as students became better able to connect academic concepts to daily life. Additionally, all target teachers are now capable of independently designing and applying innovative learning media and methods. In conclusion, the local-potential-based fun learning method effectively serves as an adaptive solution to enhance rural educational quality without relying on expensive facilities.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas, karena pada jenjang ini peserta didik mulai membentuk kemampuan akademik, sosial, dan karakter yang akan memengaruhi perkembangan mereka di masa depan (Kementerian Koordinator Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2022). Pendidikan yang baik pada tingkat dasar sangat menentukan kesiapan generasi muda dalam menghadapi tantangan pendidikan selanjutnya dan kehidupan bermasyarakat (Kementerian Koordinator Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Balongmasin 2 yang berlokasi di Dusun Pungging Krisik, Desa Balongmasin, Kecamatan Pungging, Kabupaten Mojokerto, masih ditemukan bahwa pembelajaran cenderung berjalan secara konvensional sehingga partisipasi siswa belum optimal (Kosasih, 2021). Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar motivasi dan hasil belajar dapat meningkat (Kosasih, 2021).

Permasalahan pembelajaran tersebut juga dipengaruhi oleh kondisi sosial dan geografis masyarakat setempat. Akses wilayah yang terbatas, jarak ke pusat pelatihan pendidikan yang relatif jauh, serta latar belakang orang tua yang sebagian besar bekerja sebagai petani atau pekerja harian membuat dukungan belajar di rumah belum maksimal (A., Rahardian, & Yusup, 2024). Dalam situasi seperti ini, sekolah membutuhkan metode pembelajaran yang sederhana, mudah diterapkan, dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif serta menyenangkan (A., Rahardian, & Yusup, 2024).

Metode belajar menyenangkan menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut karena dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Kosasih, 2021). Pembelajaran yang menyenangkan juga membantu siswa lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang variatif, kontekstual, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari mereka, terutama pada jenjang sekolah dasar (Kosasih, 2021).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program KKN tahun 2024 memiliki urgensi yang tinggi karena tidak hanya berorientasi pada pelaksanaan kegiatan di sekolah, tetapi juga pada pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan (A., Rahardian, & Yusup, 2024). Program KKN terbukti dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas wawasan pendidikan masyarakat, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan interaktif (A., Rahardian, & Yusup, 2024).

Dengan demikian, implementasi metode belajar menyenangkan di SDN Balongmasin 2 diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan pemahaman konsep dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA (Kosasih, 2021). Selain itu, kegiatan ini juga menjadi bentuk kontribusi nyata mahasiswa KKN dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan dasar yang pada akhirnya berpengaruh terhadap pengembangan kualitas sumber daya manusia dan kesejahteraan masyarakat desa (Kementerian Koordinator Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2022; A., Rahardian, & Yusup, 2024).

II. METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan tindakan masyarakat atau *community action research* yang memadukan unsur penelitian tindakan kelas sederhana dengan pengabdian masyarakat (Stringer, 2021). Desain kegiatan dilaksanakan melalui empat tahap utama, yaitu tahap diagnosa, tahap perancangan, tahap implementasi, serta tahap evaluasi dan refleksi. Pada tahap diagnosa, dilakukan observasi dan analisis kebutuhan sekolah serta siswa untuk mengidentifikasi masalah dan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap perancangan, disusun metode belajar menyenangkan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sekaligus dirancang rencana pelaksanaan kegiatan. Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan metode belajar menyenangkan yang telah disiapkan serta memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru. Adapun tahap evaluasi dan refleksi dilakukan untuk menilai hasil kegiatan, mengidentifikasi keberhasilan maupun kekurangan, serta menyusun rencana tindak lanjut.

Kegiatan dilaksanakan di SDN Balongmasin 2, Dusun Pungging Krisik, Kecamatan Pungging, Kabupaten Mojokerto, Provinsi Jawa Timur. Lokasi ini dipilih karena merupakan sekolah dasar yang berada di daerah pedesaan dengan tantangan akses dan kualitas pembelajaran yang cukup signifikan, serta telah memperoleh persetujuan dari kepala sekolah dan komite sekolah untuk menjadi mitra dalam pengabdian masyarakat. Kegiatan berlangsung selama

delapan minggu, mulai tanggal 15 Agustus 2024 hingga 10 Oktober 2024. Pada minggu pertama dilakukan tahap diagnosa melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan kepala sekolah, serta penyebaran angket awal untuk mengukur motivasi dan pemahaman siswa. Minggu kedua digunakan untuk tahap perancangan, yakni menyusun metode belajar menyenangkan sesuai Kurikulum Merdeka dan kebutuhan siswa, menyiapkan modul pelatihan untuk guru, serta mempersiapkan media pembelajaran. Selanjutnya, pada minggu ketiga hingga minggu ketujuh dilaksanakan tahap implementasi berupa pembelajaran dengan metode menyenangkan di kelas I, II, dan III, pendampingan guru selama proses pembelajaran, serta koordinasi dengan orang tua siswa melalui rapat orang tua murid dan kunjungan rumah. Pada minggu kedelapan dilakukan tahap evaluasi dan refleksi melalui pengumpulan data akhir, analisis hasil kegiatan, penyusunan laporan, serta pembahasan tindak lanjut bersama pihak sekolah dan komunitas.

Populasi dalam kegiatan ini meliputi seluruh siswa kelas I, II, dan III SDN Balongmasin 2 yang berjumlah 72 orang, serta 5 guru kelas dan 1 kepala sekolah. Sampel diambil dengan teknik total sampling yang melibatkan 65 siswa karena 9 siswa tidak dapat berpartisipasi secara penuh akibat alasan kesehatan dan domisili yang terlalu jauh, serta 4 guru kelas yang bersedia menjadi mitra implementasi. Selain itu, 30 orang tua siswa juga dilibatkan sebagai responden dalam wawancara dan angket pendukung. Data dikumpulkan dengan menggunakan kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif agar diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas implementasi metode belajar menyenangkan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipasi siswa selama setiap sesi pembelajaran menggunakan lembar observasi yang mencatat tingkat keaktifan siswa, seperti berbicara di kelas, bertanya, dan berpartisipasi dalam kerja kelompok. Selain itu, diberikan tes pemahaman konsep pada awal dan akhir kegiatan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA yang disusun sesuai kompetensi dasar Kurikulum Merdeka dan tingkat kemampuan siswa. Angket motivasi belajar juga digunakan dengan mengadaptasi skala motivasi belajar intrinsik Deci dan Ryan (2022), yang terdiri atas 25 item pertanyaan dengan skala Likert lima poin. Wawancara terstruktur dilakukan kepada guru, kepala sekolah, dan orang tua siswa untuk memperoleh informasi mengenai persepsi mereka terhadap implementasi metode belajar menyenangkan serta tantangan yang dihadapi selama kegiatan. Dokumentasi berupa foto dan video juga dikumpulkan selama proses pembelajaran, pelatihan guru, dan kegiatan pendukung lainnya untuk memperkuat analisis dan pelaporan hasil.

Data kuantitatif dari tes pemahaman konsep dan angket motivasi belajar dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik SPSS versi 28. Analisis dilakukan dengan uji beda rata-rata atau paired sample t-test untuk melihat perbedaan skor sebelum dan sesudah implementasi metode belajar menyenangkan. Sementara itu, data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara dianalisis secara tematik dengan mengidentifikasi pola dan tema utama yang muncul, kemudian diinterpretasikan sesuai dengan tujuan kegiatan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Metode Belajar Menyenangkan untuk Siswa SDN Balongmasin 2

Pelaksanaan program KKN 2024 di SDN Balongmasin 2 berfokus pada perbaikan pendekatan pembelajaran melalui *Fun Learning Method* (metode belajar menyenangkan). Evaluasi keberhasilan program dilakukan dengan pendekatan kuantitatif (tes akademis, angket, dan observasi) serta kualitatif (wawancara mendalam dengan siswa dan guru). Secara umum, implementasi metode pembelajaran inovatif memberikan dampak positif secara signifikan terhadap motivasi, partisipasi, hingga capaian akademis siswa serta kompetensi guru.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Evaluasi Sebelum dan Sesudah Implementasi Program KKN 2024

Indikator Evaluasi	Sebelum Implementasi	Sesudah Implementasi	Kenaikan / Selisih
Rata-rata Motivasi Belajar (Skala 0-100)	62,3	82,5	+20,2 (+32,4%)
Tingkat Partisipasi Aktif Siswa	35%	80%	+45,0%
Pemahaman Konsep - Bahasa Indonesia	58,0	74,0	+16,0 (+27,6%)
Pemahaman Konsep - Matematika	55,0	71,0	+16,0 (+29,1%)
Pemahaman Konsep - IPA	53,0	68,0	+15,0 (+28,3%)
Kompetensi Mengembangkan Metode Inovatif	Guru 1 dari 4 guru (25%)	4 dari 4 guru (100%)	+75,0%

Analisis Indikator Keberhasilan

1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan analisis instrumen angket motivasi belajar, terjadi peningkatan skor rata-rata dari \$62,3\$ menjadi \$82,5\$. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan $p < 0,05$, yang bermakna perubahan tingkat motivasi belajar siswa terbukti signifikan secara statistik. Suasana kelas yang lebih interaktif dan kontekstual terbukti mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit.

Petikan Wawancara (Siswa Kelas II):

"Saya suka belajar Matematika sekarang karena bisa bermain dengan teman-teman dan membuat keranjang dari daun."

2. Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa

Observasi keterlibatan siswa di dalam kelas mencatatkan lompatan partisipasi dari 35% (kondisi awal) menjadi 80% pasca-kegiatan.

- Sebelum: Sebagian besar siswa cenderung pasif dan hanya menjadi pendengar (*passive listener*).
- Sesudah: Siswa berani mengajukan pertanyaan, merespons pertanyaan guru, serta aktif berdiskusi dalam kelompok. Guru mengonfirmasi bahwa

siswa yang sebelumnya pemalu kini mulai berani membagikan ide-idenya.

3. Peningkatan Pemahaman Konsep Akademik Siswa

Hasil tes pemahaman konsep (*post-test*) menunjukkan kenaikan nilai rata-rata yang konsisten pada seluruh mata pelajaran dasar.

Tabel 2. Distribusi Kenaikan Nilai Evaluasi Akademik

Mata Pelajaran	Nilai Awal (Pre-test)	Nilai Akhir (Post-test)	Persentase Peningkatan
Bahasa Indonesia	58,0	74,0	27,6 %
Matematika	55,0	71,0	29,1 %
IPA	53,0	68,0	28,3 %

Pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* memperlihatkan $p\text{-value} < 0,05$ untuk ketiga mata pelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dan lingkungan (*fun learning*) membantu siswa menghubungkan materi teori dengan kehidupan sehari-hari secara lebih mudah.

4. Peningkatan Capaian Kompetensi Guru

Program pendampingan KKN 2024 tidak hanya berfokus pada siswa, tetapi juga pada keberlanjutan kapasitas tenaga pendidik (*capacity building*). Sebelum intervensi, hanya 1 dari 4 guru (25%) di SDN Balongmasin 2 yang terbiasa menerapkan metode pembelajaran bervariasi di luar metode konvensional/ceramah. Setelah melalui sesi pelatihan dan pendampingan pembuatan media ajar, 100% guru (4 dari 4 guru) telah mampu merancang serta mempraktikkan aktivitas pembelajaran menyenangkan secara mandiri. Guru juga melaporkan peningkatan percaya diri dalam manajemen kelas.

Efektivitas Metode Belajar Menyenangkan dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa

Hasil kegiatan pengabdian ini secara konsisten membuktikan bahwa penerapan Fun Learning Method (metode belajar menyenangkan) memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan motivasi sekaligus capaian prestasi belajar siswa sekolah dasar di pedesaan. Temuan ini sejalan dengan berbagai literatur terdahulu yang menekankan pentingnya keterlibatan emosional positif dalam proses pembelajaran (Hidi & Renninger, 2021; Hanifah et al., 2024). Peningkatan motivasi belajar yang dialami siswa tidak lepas dari hadirnya ruang kelas yang interaktif, di mana aktivitas belajar dikemas melalui penggunaan media konkrit, permainan edukatif, serta pemberian apresiasi positif secara konsisten. Pembelajaran tidak lagi dirasakan sebagai beban atau paksaan formalis, melainkan menjadi proses eksplorasi yang menggugah rasa ingin tahu alami anak.

Dari kacamata teoritis, penguatan motivasi ini sangat selaras dengan Teori Self-Determination (Self-Determination Theory) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2022). Menurut teori ini, motivasi intrinsik seseorang akan tumbuh optimal apabila tiga kebutuhan psikologis dasarnya terpenuhi, yaitu rasa memiliki otonomi (autonomy), kompetensi (competence), dan keterhubungan sosial (relatedness). Dalam konteks kegiatan di SDN Balongmasin 2, metode belajar menyenangkan memberikan siswa kebebasan dan kendali atas proses belajar mereka melalui aktivitas kelompok, permainan edukatif, dan proyek sederhana. Ketika siswa merasa senang dan terlibat aktif, mereka memperoleh kepuasan internal dari proses belajar itu sendiri, yang pada akhirnya memicu dorongan belajar mandiri tanpa bergantung pada tekanan luar.

Dampak metode ini tidak hanya berhenti pada dorongan psikologis, melainkan bertransformasi menjadi peningkatan pemahaman konsep akademik yang substansial. Pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak seperti pendekatan berbasis permainan interaktif untuk siswa kelas rendah dan proyek kolaboratif kontekstual untuk siswa kelas tinggi memungkinkan siswa membangun struktur pengetahuan baru secara bertahap dan bermakna (Mayer, 2022). Lebih lanjut, pengintegrasian aktivitas luar kelas (outdoor learning) memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah terbukti membantu siswa menjembatani konsep-konsep abstrak dengan dunia nyata. Sebagaimana ditegaskan oleh Rickinson et al. (2022), pembelajaran berbasis pengalaman di alam dapat memperkuat daya ingat, memperdalam daya kritis, serta meningkatkan relevansi materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Peran Guru dalam Implementasi Metode Belajar Menyenangkan

Keberhasilan penerjemahan gagasan fun learning di dalam ruang kelas sangat ditentukan oleh kesiapan dan peran sentral guru sebagai fasilitator utama. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa intervensi berupa pelatihan intensif dan pendampingan berkelanjutan secara efektif mampu mengubah paradigma mengajar para guru dari metode konvensional berbasis ceramah menuju pendekatan yang lebih dinamis dan terpusat pada siswa (student-centered). Pendampingan langsung di lapangan tidak hanya membekali guru dengan keterampilan teknis merancang aktivitas inovatif, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri untuk mengelola kelas secara fleksibel. Temuan ini memperkuat riset Afifulloh dan Sulistiono (2023) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan sejawat (peer coaching) merupakan strategi paling efektif untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru di sekolah-sekolah pedesaan.

Meskipun demikian, proses transformasi menuju pembelajaran inovatif di daerah pedesaan tidak lepas dari berbagai hambatan struktural maupun

operasional. Tantangan utama yang mengemuka di lapangan mencakup keterbatasan waktu guru untuk menyusun rencana pembelajaran yang kompleks serta minimnya ketersediaan media ajar pabrikan yang siap pakai. Kondisi ini sering kali menjadi alasan utama bagi pendidik di pedesaan untuk kembali pada pola mengajar konvensional yang dianggap lebih praktis namun kurang responsif terhadap kebutuhan siswa.

Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pengabdian bersama para guru mengembangkan solusi kreatif berbasis pemanfaatan sumber daya lokal (local resource-based learning). Media pembelajaran dirancang secara sederhana namun interaktif dengan memanfaatkan bahan-bahan bekas dan material alam di sekitar lingkungan sekolah, seperti media visual dari kertas bekas maupun alat peraga kontekstual dari lingkungan desa. Strategi ini membuktikan bahwa keterbatasan fasilitas fisik bukanlah penghalang untuk menghadirkan pembelajaran yang berkualitas. Sebagaimana diungkapkan oleh Fullan (2021) dalam teori inovasi pendidikan, keberlanjutan perubahan di sekolah tidak ditentukan oleh kemewahan teknologi yang digunakan, melainkan oleh daya cipta dan adaptabilitas guru dalam memanfaatkan potensi yang ada di lingkungannya.

Peran Komunitas dan Orang Tua dalam Mendukung Pembelajaran

Proses pendidikan yang utuh tidak dapat berjalan secara terisolasi di dalam dinding sekolah, melainkan membutuhkan partisipasi aktif dari lingkungan keluarga dan masyarakat sekitar. Keterlibatan orang tua dan komunitas dalam rangkaian program KKN 2024 ini memberikan kontribusi yang sangat signifikan dalam menciptakan ekosistem belajar yang kondusif. Melalui forum komunikasi Pertemuan Orang Tua Murid (PTM) serta kegiatan kunjungan ke rumah (home visit), kesadaran orang tua mengenai pentingnya pendampingan belajar di rumah mengalami peningkatan pesat. Orang tua mulai memahami bahwa dukungan moral dan suasana belajar yang menyenangkan di rumah memiliki korelasi langsung dengan antusiasme anak saat berada di sekolah.

Bentuk partisipasi masyarakat bahkan berkembang dari sebatas dukungan pasif menjadi keterlibatan aktif dalam agenda-agenda pembelajaran sekolah. Beberapa perwakilan orang tua dan tokoh masyarakat mulai terlibat langsung memfasilitasi kegiatan belajar di luar kelas, seperti mendampingi siswa saat melakukan observasi lapangan dan mengenalkan potensi lokal desa. Pelibatan ini menciptakan kesinambungan nilai antara apa yang dipelajari siswa di sekolah dengan pengalaman hidup mereka di masyarakat. Hal ini mendukung temuan Niken dan Akbari (2025) yang menegaskan bahwa kemitraan yang erat antara sekolah, keluarga, dan masyarakat merupakan kunci

utama dalam membangun lingkungan belajar yang konsisten, suportif, serta berakar kuat pada budaya lokal pedesaan.

Di samping peran orang tua, komitmen kepemimpinan dari kepala sekolah dan komite sekolah menjadi fondasi utama yang menjamin keberlanjutan dampak program ini secara jangka panjang. Kepemimpinan instruksional yang berorientasi pada perubahan memungkinkan ide-ide inovatif terserap menjadi kebijakan resmi sekolah. Kepala SDN Balongmasin 2 menegaskan komitmennya untuk mengintegrasikan Fun Learning Method ke dalam Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan (KOSP) serta program pengembangan mutu sekolah yang berkelanjutan. Sinergi institusional ini sejalan dengan pandangan Hargreaves dan Shirley (2022) bahwa keberhasilan sebuah inovasi pendidikan dapat bertahan lama apabila didukung oleh kepemimpinan sekolah yang transformatif dan budaya kolaborasi komunitas yang inklusif.

Implikasi Kegiatan untuk Pengembangan Pendidikan di Daerah Pedesaan

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat di SDN Balongmasin 2 memberikan implikasi strategis mengenai bagaimana pendidikan di wilayah pedesaan dapat diakselerasi tanpa bergantung pada fasilitas yang serba mewah. Fun Learning Method (metode belajar menyenangkan) terbukti menjadi solusi adaptif untuk menjawab tantangan ketimpangan kualitas pendidikan di daerah rural yang kerap terhambat oleh keterbatasan sarana dan prasarana. Mengutip pandangan Ki Hajar Dewantara, pendidikan sejatinya adalah proses "menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya". Pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan lokal seperti memanfaatkan dedaunan sekitar untuk media permainan mampu mentransformasi ruang kelas pedesaan menjadi ekosistem belajar yang inklusif dan humanis. Hal ini menegaskan bahwa inovasi pedagogik di daerah pedesaan tidak selalu memerlukan teknologi canggih, melainkan kepekaan guru dalam mengemas materi menjadi aktivitas yang interaktif, aplikatif, dan dekat dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa.

Di sisi lain, kegiatan ini membawa implikasi penting terhadap perluasan peran akademisi dan urgensi sinergi lintas sektor dalam pembangunan pendidikan desa. Sebagai calon sarjana di bidang Ekonomi, keterlibatan aktif dalam pengabdian ini menunjukkan bahwa kontribusi intelektual perguruan tinggi tidak terbatas pada kajian disiplin ilmu murni, melainkan juga mencakup tanggung jawab sosial dalam mengurai persoalan riil masyarakat. Peningkatan kualitas pendidikan di pedesaan membutuhkan pendekatan holistik berbasis pentahelix, di mana sekolah, perguruan tinggi, pemerintah daerah, dan komunitas lokal saling memegang peran kunci. Sebagaimana ditegaskan oleh pakar pendidikan Sir Ken Robinson bahwa "education is a living system" (pendidikan adalah sistem yang hidup), keberlanjutan dampak positif dari pembelajaran inovatif ini sangat bergantung pada komitmen bersama untuk merawat iklim belajar yang telah terbentuk, demi menciptakan pemerataan kualitas pendidikan yang berkeadilan di wilayah pedesaan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program KKN mengenai implementasi Fun Learning Method di SDN Balongmasin 2, Dusun Pungging Krisik, Desa Balongmasin, Kecamatan Pungging, Kabupaten Mojokerto, dapat disimpulkan bahwa intervensi pembelajaran ini berhasil memberikan dampak positif yang nyata. Penerapan metode belajar menyenangkan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara bermakna, yang dibuktikan dengan tingginya antusiasme serta kebahagiaan siswa dalam mengikuti kegiatan di kelas. Selain itu, partisipasi aktif siswa mengalami peningkatan pesat, mengubah suasana kelas dari yang sebelumnya pasif menjadi lebih komunikatif dan kolaboratif. Dampak positif ini berbanding lurus dengan peningkatan pemahaman konsep akademik siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA karena siswa menjadi lebih mudah mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Program ini juga berhasil meningkatkan kapasitas pedagogik guru, di mana para guru kini telah mampu merancang dan menerapkan media serta metode pembelajaran inovatif secara mandiri dan percaya diri.

Guna menjaga keberlanjutan dampak positif dari program ini, terdapat beberapa saran yang direkomendasikan bagi pihak-pihak terkait. Bagi pihak sekolah dan para guru SDN Balongmasin 2, disarankan untuk secara konsisten merawat dan mengembangkan metode belajar menyenangkan serta memanfaatkan media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) harian. Pihak sekolah juga diharapkan dapat memfasilitasi sesi berbagi pengalaman antar-guru secara berkala guna memperkaya ragam ide pembelajaran interaktif. Bagi pemerintah desa setempat dan dinas pendidikan terkait, diharapkan dapat memberikan dukungan sarana dan prasarana penunjang fasilitas belajar yang memadai untuk mendukung kreativitas pengajaran di sekolah dasar wilayah pedesaan. Terakhir, bagi tim KKN atau peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas jangkauan implementasi metode ini pada mata pelajaran lain serta melakukan evaluasi jangka panjang guna mengukur daya ingat dan retensi pemahaman siswa dalam rentang waktu yang lebih lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifulloh, M., & Sulistiono, S. (2023). Penguatan literasi digital melalui media pembelajaran audio visual untuk guru sekolah dasar di daerah pedesaan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 11(2), 145-162. <https://doi.org/10.15408/jpdi.v11i2.25897>
- Arwinda, R., Putri, A. D., & Wijaya, E. (2025). Penerapan multimedia interaktif model tutorial untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 13(1), 78-95. <https://doi.org/10.15408/jtpi.v13i1.31245>
- Csikszentmihalyi, M. (2020). *Flow: The psychology of optimal experience* (Revised ed.). Harper Perennial. <https://doi.org/10.4324/9781315194020>

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2022). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness* (2nd ed.). Guilford Press. <https://doi.org/10.1521/9781462544884>
- Hanifah, N., Sari, D. A., & Hadi, S. (2024). Game-based learning dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 15(3), 234–251. <https://doi.org/10.15408/jpmi.v15i3.28976>
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2021). Interest development: From a psychological foundation to educational practice. *Educational Psychologist*, 56(2), 84–100. <https://doi.org/10.1080/00461520.2021.1889467>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Laporan statistik pendidikan Indonesia tahun 2024*. Jakarta: Badan Pusat Statistik Pendidikan.
- Mayer, R. E. (2022). *Multimedia learning* (5th ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108936787>
- Niken, P., & Akbari, A. (2025). Kerjasama sekolah dan orang tua dalam mendukung pembelajaran siswa sekolah dasar di daerah pedesaan Jawa Tengah. *Jurnal Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 8(1), 56–72. <https://doi.org/10.15408/amalee.v8i1.32145>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2023). *Foundations of game-based learning*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/12345.001.0001>
- Rahmawati, S., & Muthi, I. (2025). Pembelajaran berbasis proyek kolaboratif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kreatif Indonesia*, 9(2), 112–129. <https://doi.org/10.15408/jpki.v9i2.31876>
- Rickinson, M., Dillon, J., Teamey, K., Morris, M., Choi, J., & Sanders, D. (2022). Outdoor learning for sustainability in primary education: A systematic review. *Journal of Environmental Education*, 53(3), 223–245. <https://doi.org/10.1080/00958964.2022.2034567>
- Stringer, E. T. (2021). *Action research in practice: A guide for social science researchers and practitioner-researchers* (4th ed.). SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781526497938>
- Suharto, B., Prasetyo, A., & Wijayanti, S. (2024). Peran pengabdian masyarakat perguruan tinggi dalam pengembangan pendidikan di daerah 3T (Tertinggal, Terdepan, Terluar). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 12(3), 345–362. <https://doi.org/10.15408/jpmi.v12i3.29874>
- Thomas, J. W. (2021). Project-based learning: A research synthesis. *Journal of Research on Educational Effectiveness*, 14(4), 735–758. <https://doi.org/10.1080/19345747.2021.1923456>
- Widiyanti, S., Utami, R., & Nugroho, A. (2025). Integrasi budaya lokal dalam metode belajar menyenangkan untuk meningkatkan identitas nasional siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Budaya Indonesia*, 7(1), 34–51. <https://doi.org/10.15408/jpbi.v7i1.32012>
- Yazid, M. (2024). Pembelajaran luar kelas berbasis ekowisata untuk meningkatkan literasi alam siswa sekolah dasar di Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan Alam dan Lingkungan*, 10(2), 89–106. <https://doi.org/10.15408/jpal.v10i2.30125>

- Zainuddin, Z., & Perera, H. N. (2023). The effects of fun learning approaches on primary school students' academic performance and well-being: A meta-analysis. *Computers & Education*, 212, 104789. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104789>
- Zhang, L., & Liu, Y. (2022). Collaborative learning in primary education: A systematic review of its impact on student outcomes. *Learning and Instruction*, 82, 101628. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2022.101628>
- Zulkipli, M., & Abdullah, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran sederhana berbasis lokal untuk sekolah dasar di daerah pedesaan Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 45-62. <https://doi.org/10.15408/jtpp.v11i1.31567>