

Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia
 Volume 4, Nomor 10, January 2026, P. 148-152
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 e-ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.18606388)
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18606388>

Implementasi *Fun Learning* dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak di Desa Ciririp melalui Program Kuliah Pengabdian Masyarakat

Implementation of Fun Learning in Increasing Children's Interest in Learning in Ciririp Village through the Community Service Program

Ilah Nursolihah Nugraha¹, Enan Kusnandar², Usep Setiawan³

Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI DR. KH. EZ. Muttaqien

E-mail: ilahnursolihah14@gmail.com¹ enan.kusnandar91@gmail.com² usepsetiawan83@gmail.com³

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengimplementasikan model *Fun Learning* berbasis Participatory Action Research (PAR) dalam meningkatkan minat belajar anak di Desa Ciririp, Kabupaten Purwakarta. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan siklus PAR yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek kegiatan adalah 14 anak usia sekolah dasar yang mengikuti program pembelajaran nonformal berbasis permainan edukatif, kuis interaktif, dan aktivitas kreatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif dalam pola interaksi belajar, meningkatnya keberanian anak dalam berpartisipasi, serta tumbuhnya motivasi intrinsik selama proses pembelajaran berlangsung. Secara teoretis, temuan ini selaras dengan konstruktivisme sosial, *experiential learning*, dan *Self-Determination Theory* yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam pembelajaran. Model *Fun Learning* berbasis PAR ini berpotensi menjadi alternatif rekayasa sosial-budaya dalam membangun budaya belajar yang partisipatif dan kontekstual di lingkungan masyarakat.

Kata kunci: *fun learning, PAR, minat belajar, pengabdian masyarakat, pembelajaran nonformal*

Abstrak

This community service activity aims to implement the Fun Learning model based on Participatory Action Research (PAR) to increase children's interest in learning in Ciririp Village, Purwakarta Regency. The approach used is descriptive qualitative with a PAR cycle that includes planning, action, observation, and reflection. The subjects of the activity were 14 elementary school-aged children who participated in a non-formal learning program based on educational games, interactive quizzes, and creative activities. The results of the activity showed positive changes in learning interaction patterns, increased courage among children to participate, and the growth of intrinsic motivation during the learning process. Theoretically, these findings are in line with social constructivism, experiential learning, and Self-Determination Theory, which emphasize the importance of direct experience and social interaction in learning. This PAR-based Fun Learning model has the potential to become an alternative to socio-cultural engineering in building a participatory and contextual learning culture in the community.

Keywords: *fun learning, PAR, learning interest, community service, non-formal learning Translated with DeepL.com (free version)*

Article Info

Received date: 25 December 2025

Revised date: 30 December 2025

Accepted date: 20 January 2026

PENDAHULUAN

Minat belajar menjadi salah satu faktor utama dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar tidak hanya berkaitan dengan perhatian siswa terhadap materi, tetapi juga mencerminkan dorongan dari dalam diri yang membuat anak merasa bahagia, tertarik, dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Slameto (2015) menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan yang berkelanjutan untuk memperhatikan dan mengingat suatu aktivitas disertai dengan perasaan senang. Oleh karena itu, ketika proses pembelajaran mampu memberikan kesenangan, keterlibatan siswa akan meningkat secara signifikan. Dalam konteks pendidikan sekolah dasar, pendekatan pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru seringkali menjadi salah satu penyebab

rendahnya minat belajar. Hal ini diperkuat oleh temuan Dwiani dkk. (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan memiliki dampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Pendekatan yang menekankan aktivitas, permainan edukatif, dan interaksi sosial telah terbukti meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa. Secara teoritis, pendekatan pembelajaran menyenangkan memiliki landasan yang kuat dalam teori konstruktivisme. Piaget (1970) menegaskan bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui interaksi aktif dengan lingkungan sekitar. Pengetahuan tidak ditransfer secara pasif dari guru ke siswa, melainkan dibangun melalui pengalaman langsung.

Sesuai dengan hal ini, Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif melalui konsep zona perkembangan proksimal (ZPD), di mana anak-anak belajar secara optimal ketika mereka mendapatkan dukungan dari lingkungan sosial mereka. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan permainan kelompok, diskusi, dan kolaborasi sangat relevan dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna. Selain konstruktivisme, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan juga sejalan dengan teori Pembelajaran Pengalaman yang diusulkan oleh Kolb (1984). Menurut Kolb, pembelajaran yang efektif terjadi melalui siklus pengalaman konkret, refleksi, abstraksi konseptual, dan eksperimen aktif. Dalam praktiknya, pembelajaran melalui permainan, kuis interaktif, dan aktivitas kreatif memberikan pengalaman konkret yang dapat direnungkan dan dipahami secara mendalam oleh anak-anak. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik. Dari perspektif motivasi, teori Self-Determination yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2000) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika individu merasa kompeten, otonom, dan terhubung secara sosial. Aktivitas belajar yang menyenangkan yang dirancang dalam suasana santai penuh interaksi sosial mampu memenuhi ketiga kebutuhan psikologis ini. Anak-anak merasa mampu menyelesaikan permainan (kompetensi), memiliki kebebasan berekspresi (otonomi), dan merasa memiliki rasa kebersamaan dengan teman-teman dan fasilitator.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Desa Ciririp, Kecamatan Sukasari, Kabupaten Purwakarta pada hari Minggu, 25 Januari 2026 dalam program KPM STAI Dr. KH. EZ Muttaqien. Penelitian menggunakan desain *Participatory Action Research* (PAR) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan PAR dipilih karena melibatkan partisipasi aktif masyarakat dalam setiap tahapan kegiatan. Kemmis dan McTaggart (1988) menyatakan bahwa action research dilakukan melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi untuk memperbaiki praktik pendidikan. Sejalan dengan itu, Djaali (2021) menjelaskan bahwa penelitian tindakan bertujuan memecahkan masalah secara sistematis melalui evaluasi berkelanjutan.

Subjek kegiatan adalah 14 anak usia sekolah dasar yang mengikuti program Fun Learning. Pelaksanaan kegiatan meliputi tahap perencanaan (koordinasi dan penyusunan permainan edukatif), tindakan (pelaksanaan permainan, kuis, dan aktivitas kreatif), observasi (pengamatan partisipasi dan antusiasme anak), serta refleksi (evaluasi efektivitas kegiatan). Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, dokumentasi, dan catatan reflektif fasilitator, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan peningkatan minat dan motivasi belajar anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rekayasa Sosial-Budaya melalui *Fun Learning* Berbasis PAR Luaran utama kegiatan pengabdian ini adalah model pembelajaran nonformal berbasis Fun Learning yang dikembangkan melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Model ini dikategorikan sebagai bentuk rekayasa sosial-budaya dalam bidang pendidikan, karena berupaya mengubah pola interaksi belajar anak di masyarakat dari yang pasif dan instruksional menjadi partisipatif dan kolaboratif. Model yang

dikembangkan memiliki karakteristik sebagai berikut: a. Berbasis pengalaman langsung (experiential-based). b. Mengintegrasikan permainan tradisional dan edukatif. c. Dilaksanakan di ruang sosial terbuka. d. Menggunakan siklus reflektif PAR (*planning, action, observation, reflection*) sebagai berikut:

1. Planning:

Pada tahap perencanaan, mahasiswa KPM melakukan identifikasi kebutuhan belajar anak melalui komunikasi dengan perangkat desa dan observasi awal. Ditemukan bahwa anak-anak lebih responsif terhadap kegiatan yang bersifat bermain dibandingkan pembelajaran formal. Oleh karena itu, dirancang aktivitas yang menggabungkan unsur edukatif dan permainan. Tahap ini mencerminkan prinsip kolaboratif dalam PAR sebagaimana dijelaskan oleh Kemmis dan McTaggart (1988), bahwa perencanaan dilakukan berdasarkan refleksi atas kondisi nyata di lapangan.

2. Action:

Tahap tindakan diwujudkan melalui pelaksanaan permainan edukatif, kuis interaktif, bernyanyi bersama, serta aktivitas kreatif. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak menunjukkan ekspresi antusias, keterlibatan aktif, serta keberanian yang meningkat dalam berinteraksi. Permainan kelompok menciptakan suasana belajar yang cair dan menyenangkan. Anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan respons verbal maupun nonverbal, seperti mengangkat tangan, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam diskusi sederhana. Secara teoretis, temuan ini selaras dengan teori *Experiential Learning*. Kolb (1984) yang menekankan bahwa pengalaman langsung menjadi fondasi pembentukan pemahaman. Aktivitas bermain memberikan pengalaman konkret yang kemudian dimaknai oleh anak melalui interaksi sosial.

3. Observation:

Observasi dilakukan secara partisipatif selama kegiatan berlangsung. Data yang disajikan telah diolah dalam bentuk deskripsi naratif berdasarkan catatan lapangan dan dokumentasi kegiatan. Temuan menunjukkan adanya: Peningkatan keberanian anak dalam menyampaikan pendapat. Interaksi sosial yang lebih aktif antar peserta. Ekspresi kegembiraan dan keterlibatan emosional dalam proses belajar. Temuan tersebut menunjukkan adanya perubahan sikap belajar, yang dalam perspektif *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 2000) dapat dipahami sebagai tumbuhnya motivasi intrinsik melalui pengalaman kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial.

4. Reflection:

Evaluasi Kritis dan Implikasi Tahap refleksi menunjukkan bahwa model fun learning efektif dalam anak-anak di Desa Ciririp karena selaras dengan budaya bermain anak. Tidak membutuhkan sarana mahal. Mendorong pembelajaran berbasis komunitas. Namun demikian, terdapat keterbatasan, yaitu ketergantungan pada kreativitas fasilitator dan keterbatasan waktu pelaksanaan. Secara kritis, model ini masih memerlukan penguatan pada aspek keberlanjutan program agar tidak berhenti pada satu siklus kegiatan.



Gambar 1. Interaksi partisipatif anak dalam permainan edukatif berbasis kelompok.

Secara konseptual, model ini tidak hanya menawarkan aktivitas bermain, tetapi membangun ruang belajar alternatif yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik anak desa. Hal ini menunjukkan bahwa luaran kegiatan bukan sekadar aktivitas sementara, melainkan prototipe pendekatan pembelajaran sosial yang dapat direplikasi.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui implementasi model Fun Learning berbasis Participatory Action Research (PAR) di Desa Ciririp menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang partisipatif, kontekstual, dan berbasis pengalaman mampu mendorong perubahan pola interaksi belajar anak secara positif. Model ini tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga merekonstruksi makna belajar dari aktivitas yang semula dianggap formal dan kaku menjadi proses yang dialogis, kolaboratif, dan bermakna. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi dalam siklus PAR (*Planning, Action, Observation, Reflection*), ditemukan adanya peningkatan keterlibatan anak dalam proses belajar, keberanian dalam berpendapat, serta interaksi sosial yang lebih aktif. Secara teoretis, temuan ini selaras dengan konstruktivisme sosial (Vygotsky), pembelajaran berbasis pengalaman (Kolb), serta *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan) yang menegaskan pentingnya pengalaman konkret, interaksi sosial, dan pemenuhan kebutuhan psikologis dasar dalam menumbuhkan motivasi intrinsik. Kebaruan (*novelty*) dari kegiatan ini terletak pada integrasi pendekatan fun learning dengan siklus reflektif PAR dalam konteks pengabdian masyarakat berbasis desa. Model ini tidak sekadar menjadi aktivitas edukatif sesaat, tetapi berfungsi sebagai prototipe rekayasa sosial-budaya dalam membangun budaya belajar yang lebih inklusif dan partisipatif di lingkungan masyarakat. Meskipun demikian, keberlanjutan program masih memerlukan penguatan melalui kolaborasi yang lebih sistematis dengan pihak desa dan pendidik setempat. Oleh karena itu, model Fun Learning berbasis PAR memiliki potensi untuk direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut sebagai alternatif strategi pembelajaran nonformal yang adaptif, sederhana, dan relevan dengan karakteristik masyarakat pedesaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pemerintah Desa Ciririp, khususnya Kepala Desa beserta perangkat desa, atas dukungan, izin, dan fasilitasi yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Apresiasi yang tulus juga

disampaikan kepada anak-anak Desa Ciririp yang telah berpartisipasi dengan penuh antusias, semangat, dan keceriaan dalam setiap rangkaian kegiatan Fun Learning. Partisipasi aktif dan keterbukaan mereka menjadi energi positif sekaligus faktor utama keberhasilan program ini. Semoga kolaborasi yang telah terjalin dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi masyarakat.

REFERENSI

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Dwiani, N., & Rahmawati, L. (2023). Implementasi fun learning dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 145–156.
- Fauziah, A., & Suryana, Y. (2021). Strategi pembelajaran menyenangkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2134–2142.
- Hidayat, T., & Nurjanah, S. (2022). Pendekatan participatory action research dalam program pengabdian masyarakat bidang pendidikan. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*, 6(1), 35–44.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kurniawan, R., & Fitriani, E. (2020). Pengaruh model pembelajaran berbasis permainan terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(3), 201–210.
- Mulyani, S., & Hadi, P. (2024). Pembelajaran nonformal berbasis komunitas dalam membangun budaya belajar anak desa. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 19(1), 55–67.
- Nasution, R., & Lestari, W. (2021). Motivasi intrinsik dan keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran aktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2897–2905.
- Prasetyo, D., & Amalia, N. (2022). Implementasi metode pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1789–1798.
- Rahman, M., & Sari, I. (2023). Model pembelajaran partisipatif dalam pengabdian masyarakat berbasis pendidikan. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(2), 98–107.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryani, L., & Wahyudi, A. (2020). Peran pembelajaran berbasis pengalaman dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 8(2), 112–120.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Yuliana, D., & Hartono, B. (2024). Rekayasa sosial dalam pengembangan program pendidikan masyarakat berbasis partisipasi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 9(1), 21–33.