

Fun Learning Activity untuk Memotivasi Belajar Anak pada Siswa Kelas III SDN 6 Tanjung Lago

Mutia Mawardah^{1*}, Vini Ina Safitri²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

*email corresponding author: mutia_mawardah@binadarma.ac.id

ABSTRACT

Fun learning is a learning approach that emphasizes a fun and interactive learning process that can increase student engagement and motivation. In general, fun learning can be defined as a learning strategy that creates an effective and engaging learning atmosphere, by utilizing games, interactive media, and fun activities so that the learning process does not only focus on receiving material, but also on students' direct experience in constructing their own knowledge. This method has been initiated by educators as a way to make learning more interesting and can improve overall student learning achievement starting from Observation and Introduction to the Environment, Design and Preparation of Fun Learning Media, Implementation of Fun Learning Activities, Reflection and Simple Evaluation and Preparation of Final Reports. The results of this activity The use of the Fun Learning Activity method also shows that fun learning can create a warm and comfortable classroom climate. Students who initially tended to be shy, hesitant, or lacked confidence, gradually began to dare to express themselves, interact in English, and follow teacher instructions with enthusiasm. These interactive activities allow students to learn through direct experience, so that the knowledge gained becomes more embedded and can be applied in relevant contexts.

Keywords: Fun Learning Activity; Motivating Learning; Student

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi merupakan suatu institusi tertinggi dalam Pendidikan yang memiliki pedoman yang dikenal dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Sesuai dengan namanya, Tri Dharma Perguruan Tinggi memiliki tiga bidang yang menjadi pedoman utama dalam pelaksanaan pendidikan di perguruan tinggi, yakni pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Salah satu upaya untuk mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi di bidang pengabdian kepada masyarakat ialah melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT). Jika dilihat lebih dalam, KKNT dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta potensi di suatu daerah tertentu. Dalam hal ini Universitas Bina Darma Palembang menyelenggarakan kegiatan KKNT bagi sebagian mahasiswa di Fakultas Sosial Humaniora, hal ini sejalan dengan Tri Dharma Perguruan tinggi yang terfokus pada Pendidikan dan pengembangan masyarakat. Pada angkatan-angkatan sebelumnya pihak Universitas Bina Darma menerjunkan beberapa mahasiswa yang tidak hanya berada di fakultas sosial humaniora saja, akan tetapi melalui kegiatan dan program kerja yang telah terlaksana sebelumnya pihak Universitas kembali memilih mana program studi yang lebih tepat untuk melaksanakan ataupun turun dalam kegiatan

bermasyarakat. Pada kegiatan KKNT ini dilaksanakan dengan menerjunkan 10 kelompok yang masing-masing beranggotakan 7-8 anggota. Pelaksanaan KKNT kami berada di Kecamatan Tanjung Lago Kabupaten Banyuasin tepatnya di Desa Banyu Urip, yang merupakan alah satu desa dengan karakteristik masyarakat pedesaan yang masih mengandalkan sektor pertanian sebagai mata pencaharian utama. Masyarakat di desa ini umumnya hidup secara sederhana.

Desa Banyu Urip, yang terletak di Kecamatan Tanjung Lago, Kabupaten Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan. Desa ini merupakan wilayah pedesaan dengan karakteristik masyarakat yang masih sangat menjaga nilai kebersamaan dan gotong royong. Secara geografis, Desa Banyu Urip memiliki wilayah yang relatif datar dan sebagian merupakan lahan pertanian serta rawa pasang surut. Masyarakat di desa ini mayoritas bekerja di sektor pertanian, perikanan, serta usaha mikro rumahan yang berkembang secara sederhana. *Kecamatan-Tanjung-Lago-Dalam-Angka-(2024)* Desa Banyu Urip memiliki jumlah penduduk yang menyebar di beberapa dusun dengan komposisi masyarakat usia produktif yang cukup besar. Kehidupan sosial masyarakat berjalan harmonis, ditandai dengan tingginya kegiatan gotong royong, pengajian, serta berbagai aktivitas desa. Dalam bidang kesehatan, desa ini memiliki fasilitas seperti posyandu, poskesdes, dan tenaga kesehatan yang berperan dalam memberikan layanan dasar bagi warga, Pada bidang pendidikan, Desa Banyu Urip memiliki beberapa fasilitas belajar, salah satunya SD Negeri 06 Tanjung Lago, SDN 6 Tanjung Lago merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berada di Jalan Tanjung Api Api Km. 42, Desa Banyu Urip, Kecamatan Tanjung Lago, Kabupaten Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan. Sekolah ini menjadi pusat pendidikan dasar bagi anak-anak di Desa Banyu Urip dan sekitarnya. Dengan NPSN 10602467 serta status sekolah negeri, SDN 6 Tanjung Lago telah menjalankan fungsi pendidikan dasar secara formal dengan akreditasi "B", yang menunjukkan bahwa sekolah ini memiliki mutu layanan pendidikan yang cukup baik. (Pauddikdasmen, n.d.)

Sekolah ini memiliki lingkungan belajar yang sederhana namun terus berkembang. Berbagai fasilitas pendukung pembelajaran seperti ruang kelas yang memadai, perpustakaan, sederhana, dan beberapa sarana berbasis teknologi mulai digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Kehadiran fasilitas ini menjadi nilai tambah yang penting bagi sekolah dasar di wilayah pedesaan, terutama untuk membantu anak-anak mengenal teknologi sejak dini. Sebagai lembaga pendidikan dasar, SDN 6 Tanjung Lago memegang peran penting dalam pembentukan kemampuan kognitif dan karakter sosial anak-anak di Desa Banyu Urip. Pada usia sekolah dasar, yaitu umur 7–12 tahun, anak memasuki fase perkembangan yang sangat penting. Menurut Piaget (Santrock, 2014) anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yakni tahap ketika mereka mulai mampu berpikir logis, tetapi masih membutuhkan pengalaman nyata, objek konkret, dan aktivitas langsung untuk memahami konsep secara lebih mendalam. Karena itu, pembelajaran di sekolah dasar idealnya menggunakan metode yang menarik, interaktif, dan

berbasis pengalaman langsung agar anak dapat menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Anak-anak yang sebagian besar tumbuh di lingkungan pedesaan dengan pola belajar yang masih konvensional. Penelitian oleh Oktafiana et al., (2024) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan (*Fun Learning*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup, interaktif, dan tidak monoton. Selain itu, penelitian oleh (Rasyid et al., 2024) pada program pendampingan belajar di desa juga menemukan bahwa kegiatan belajar yang kreatif mampu meningkatkan antusiasme, keberanian, serta prestasi siswa sekolah dasar.

Dengan melihat konteks tersebut, peran SDN 6 Tanjung Lago tidak hanya menjadi tempat belajar formal, tetapi juga menjadi ruang penting bagi pengembangan aspek sosial, emosional, dan motivasi belajar anak. Fasilitas sekolah yang tersedia, dukungan guru, serta kebutuhan anak-anak yang berada pada tahap operasional konkret menjadikan pendekatan pembelajaran seperti *Fun Learning* dan *Role Play* sebagai strategi yang sangat sesuai untuk meningkatkan minat dan keberanian belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 6 Tanjung Lago, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas rendah masih menunjukkan motivasi belajar yang rendah ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional, seperti ceramah, penugasan, dan hafalan. Kondisi ini membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif selama kegiatan belajar. Situasi tersebut menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak sekolah dasar.

Temuan serupa juga disampaikan oleh Oktafiana et al. (2024) yang menjelaskan bahwa *metode Fun Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan karena menghadirkan proses belajar yang lebih hidup, bermakna, dan tidak monoton. Selain itu, studi pengabdian masyarakat oleh Rasyid et al. (2024) menemukan bahwa pendampingan belajar anak SD dengan pendekatan interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan semangat belajar serta membantu siswa lebih cepat memahami materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggabungan *Fun Learning* dengan aktivitas bermain peran sangat relevan diterapkan pada siswa di wilayah pedesaan seperti Desa Banyu Urip, yang masih minim variasi metode pembelajaran.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis melaksanakan program keilmuan berjudul *Fun Learning Activity* Untuk Memotivasi Belajar Anak Pada Siswa Kelas III SDN 06 Tanjung Lago. Program ini bertujuan untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, meningkatkan keberanian mereka dalam berinteraksi, serta memperkuat kemampuan kognitif dan sosial melalui aktivitas. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, humanis, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar di Desa Banyu Urip.

METODE

Dalam pelaksanaan kegiatan KKNT ini, metode yang digunakan mencakup beberapa pendekatan yang disusun secara sistematis sesuai kebutuhan siswa kelas III SDN 06 Tanjung Lago, yaitu:

1. Observasi dan Pengenalan Lingkungan

Tahap awal dilakukan melalui observasi langsung di ruang kelas III dan lingkungan sekolah. Kegiatan ini meliputi pengamatan terhadap perilaku siswa selama belajar, cara guru menyampaikan materi, suasana kelas, serta jenis aktivitas yang biasa dilakukan siswa. Observasi juga mencakup pemetaan karakter siswa, seperti tingkat keaktifan, keberanian berbicara, kebiasaan belajar, mahasiswa memperoleh gambaran nyata mengenai kebutuhan siswa, sehingga dapat menentukan bentuk

2. Perancangan dan Persiapan Media *Fun Learning*

Berdasarkan hasil observasi, tahap berikutnya adalah merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media yang disiapkan meliputi permainan edukatif sederhana, hingga aktivitas kelompok yang mendorong kerja sama., agar mudah dipahami oleh siswa kelas III. Tujuan tahap ini adalah memastikan kegiatan *Fun Learning* berlangsung terarah, kreatif, dan mampu mengaktifkan seluruh siswa secara seimbang.

3. Pelaksanaan Kegiatan *Fun Learning*

Tahap inti adalah pelaksanaan kegiatan *Fun Learning* secara langsung bersama siswa kelas III. Pada tahap ini, siswa diajak mengikuti berbagai aktivitas belajar melalui permainan, Adapun kegiatan *Fun Learning* yang dilaksanakan : Permainan Menebak Aktivitas (*Charades*), *memory game*, menulis kosakata di depan kelas, kegiatan *role play* (permainan peran). Melalui permainan tebak kata, siswa dilatih untuk memahami dan menebak kosakata berdasarkan deskripsi sederhana yang diberikan. Kegiatan ini membuat siswa lebih antusias dalam belajar karena dikemas dalam bentuk permainan. Kegiatan Menebak Aktivitas (*Charades*) bertujuan Meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri siswa untuk tampil di depan kelas.sekaligus meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa.

Kegiatan menulis kosakata di depan kelas dilakukan untuk membantu siswa mengingat kosakata serta melatih keterampilan menulis. Kegiatan ini juga mendorong siswa agar lebih berani tampil di depan kelas. Kegiatan *role play* digunakan untuk melatih kemampuan berbicara siswa dalam situasi sederhana, seperti memperkenalkan diri.

Untuk mengurangi rasa malu dan meningkatkan motivasi belajar siswa, kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara bertahap dan melibatkan siswa maju ke depan kelas secara berkelompok atau berpasangan. Juga memberikan motivasi, pujian, serta apresiasi sederhana kepada siswa agar mereka merasa lebih percaya diri dan tertarik

untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, siswa menjadi antusiasme yang lebih tinggi dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

4. Refleksi dan Evaluasi Sederhana

Setelah kegiatan selesai, dilakukan sesi refleksi agar siswa dapat menceritakan pengalaman belajar mereka, hal yang mereka sukai, serta kendala yang dirasakan. Refleksi dilakukan secara lisan dan sederhana agar mudah diikuti sesuai kemampuan siswa kelas III.

5. Penyusunan Laporan Akhir

Tahap akhir adalah menyusun laporan lengkap mengenai seluruh proses kegiatan. Laporan berisi rangkaian kegiatan, dokumentasi, hasil pengamatan, kendala yang ditemukan, serta rekomendasi untuk keberlanjutan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fun learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan proses belajar yang dilakukan secara menyenangkan dan interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Secara umum, *fun learning* dapat diartikan sebagai strategi pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang efektif dan menarik, dengan memanfaatkan permainan, media interaktif, dan aktivitas yang menyenangkan sehingga proses belajar tidak hanya berfokus pada penerimaan materi, tetapi juga pengalaman langsung siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Metode ini telah digagas oleh para pendidik sebagai cara untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa secara keseluruhan (Sa'adah et al., 2021)

Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan *fun learning* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang hangat dan menarik melalui elemen-elemen yang menyenangkan, sehingga motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar dapat meningkat. Suasana kelas yang menyenangkan, di mana siswa merasa nyaman dan tidak tertekan, secara langsung berdampak positif pada motivasi belajar mereka, serta membantu siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. (Azhara & Setiyawan, 2025a)

Melalui pendekatan *fun learning* yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris ini, siswa menunjukkan motivasinya yang semakin meningkat, terutama dalam memahami dan menggunakan kosa kata yang dipelajari. Suasana yang interaktif dan menyenangkan membuat siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif tetapi juga merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan *fun learning* yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak hanya fokus pada hasil, tetapi juga pada proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.



Gambar 1 Materi Belajar Bahasa Inggris kelas II

Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dilaksanakan di kelas III dengan materi “*Say the Hobby*” yang disesuaikan dengan buku pelajaran yang digunakan oleh siswa. Pembelajaran ini dirancang dengan menerapkan pendekatan *fun learning*, yaitu pembelajaran yang menekankan suasana menyenangkan agar siswa lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang diajarkan.

Pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi, di mana penulis mengajak siswa untuk mengingat kembali beberapa kegiatan atau hobi yang sering mereka lakukan sehari-hari, seperti bermain bola, membaca buku, menggambar, atau bersepeda. Dari kegiatan tersebut, kemudian mengaitkannya dengan materi pembelajaran, yaitu kosakata hobi dalam Bahasa Inggris. memperkenalkan dan mengulas kosakata sesuai dengan yang ada di buku pelajaran, seperti *playing football*, *reading*, *drawing*, dan *swimming*,. Kosakata tersebut diucapkan bersama-sama agar siswa terbiasa dengan pelafalan yang benar. Setelah siswa memahami materi dasar dan kosakata yang akan dipelajari, penulis melanjutkan pembelajaran dengan kegiatan *fun learning* melalui permainan *Charades*. Permainan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas III yang cenderung aktif, suka bergerak, dan mudah tertarik pada pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, permainan *Charades* juga dinilai efektif untuk membantu siswa memahami makna kosakata melalui gerakan, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah diingat. Penerapan *Charades* dalam kelas memiliki manfaat Meningkatkan penguasaan kosakata dan antusiasme belajar, karena siswa aktif terlibat dalam permainan sehingga tidak terasa seperti belajar biasa. (Ramadhan et al., 2025)

Pada pelaksanaannya, penulis menjelaskan aturan permainan terlebih dahulu agar seluruh siswa memahami alur kegiatan. Siswa diminta untuk maju ke depan kelas secara bergantian. Setiap siswa yang maju akan memeragakan satu jenis hobi tanpa mengeluarkan suara, sedangkan siswa lainnya bertugas untuk menebak hobi yang diperagakan tersebut. Hal yang ditekankan dalam kegiatan ini adalah jawaban harus disampaikan menggunakan Bahasa Inggris, sesuai dengan materi “*Say the Hobby*”. Saat permainan berlangsung, siswa terlihat sangat antusias. Siswa yang maju ke depan kelas tampak berusaha mengekspresikan

hobinya melalui gerakan tubuh, sementara siswa lain memperhatikan dengan penuh konsentrasi agar dapat menebak dengan benar. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, karena siswa merasa seperti sedang bermain, bukan hanya belajar secara konvensional. Untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar, penulis memberikan poin kepada setiap siswa yang berhasil menebak dengan benar. Poin tersebut dikumpulkan, dan di akhir kegiatan akan diketahui siswa dengan poin terbanyak.

Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar mengenal dan menghafal kosa kata hobi dalam Bahasa Inggris, tetapi juga dilatih untuk berani tampil di depan kelas. Banyak siswa yang awalnya terlihat malu atau ragu, namun setelah melihat teman-temannya tampil, mereka menjadi lebih percaya diri dan berani mencoba. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *Charades* dapat membantu rasa percaya diri siswa secara bertahap dalam suasana yang aman dan menyenangkan. Selain itu, permainan *Charades* juga mampu membuat konsentrasi dan motivasi belajar siswa. Siswa harus fokus memperhatikan gerakan temannya agar dapat menebak dengan tepat, sehingga perhatian mereka terhadap pembelajaran tetap terjaga. Adanya sistem poin juga membuat siswa semakin termotivasi untuk aktif berpartisipasi dan menggunakan Bahasa Inggris dengan benar.



Gambar 2 materi *say the hobby* kelas III



Gambar 3 siswa memperagakan hobinya

Pada awal kegiatan, dibuka pembelajaran dengan menyapa siswa dan mengaitkan materi hari ini dengan pengalaman siswa sehari-hari, seperti kegiatan yang biasanya mereka lakukan. kemudian menuliskan nama-nama hari dalam Bahasa Inggris di papan tulis: *Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, dan Sunday*, kemudian mengajak siswa membaca bersama untuk memperkenalkan pelafalan yang benar. Langkah ini bertujuan memberikan landasan kosakata yang akan digunakan dalam kegiatan inti pembelajaran. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif penulis menerapkan sebuah kegiatan role play berkonsep permainan edukatif bertema zombie. Pada kegiatan ini, siswa dibagi ke dalam dua kelompok peran utama: sebagai manusia dan sebagai zombie. Ceritanya adalah para zombie akan mengejar manusia, tetapi manusia dapat terhindar dari “penularan zombie” jika mereka dapat menyebutkan hari dalam Bahasa Inggris dengan benar. Kegiatan ini tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga memaksa mereka untuk berpikir dan berbicara menggunakan Bahasa Inggris dalam konteks yang menarik dan menyenangkan.

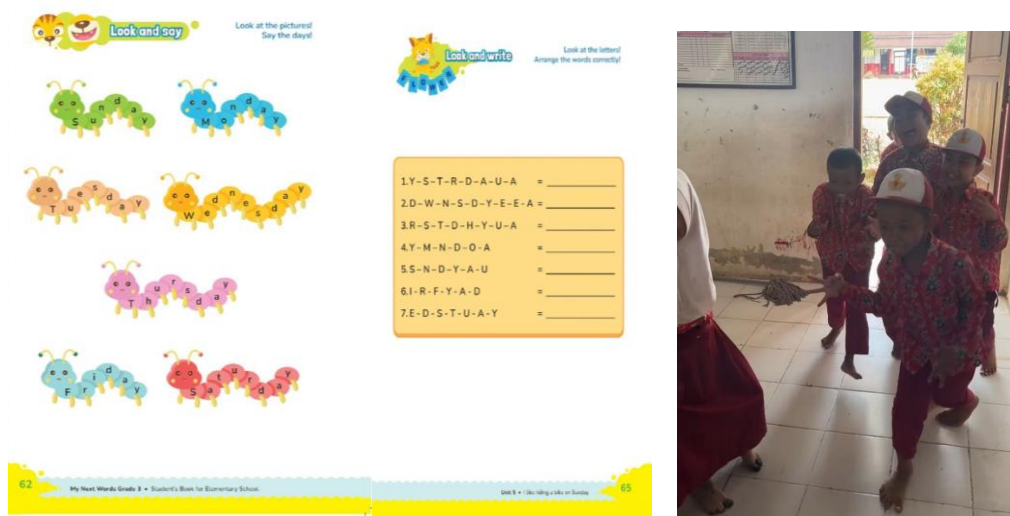
Adanya permainan role play seperti ini memiliki banyak keunggulan dalam pembelajaran bahasa. Penelitian dan praktik pembelajaran menunjukkan bahwa role play merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara *speaking skill* serta partisipasi siswa dalam kelas bahasa asing. Role play dapat merangsang siswa untuk berkomunikasi secara aktif karena mereka memainkan peran dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata atau cerita tertentu, sehingga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. (Sari & Subagio, 2020) Selain itu, role play juga terbukti efektif dalam membantu siswa mengenal kosakata, struktur kalimat, serta memperluas pengalaman berbicara mereka dalam suasana santai dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran berbasis role play mendorong siswa untuk saling berinteraksi, meningkatkan keberanian mereka dalam menggunakan bahasa target, serta membuat siswa lebih percaya diri saat berbicara di depan teman-teman sekelas. (Kriswidyanovita, 2022)

Pelaksanaan kegiatan role play diawali dengan menjelaskan aturan permainan secara keseluruhan. penulis memperagakan contoh singkat dialog antara zombie dan manusia, yaitu zombie akan mendekati siswa dan bertanya “What day is today?”, kemudian siswa harus menjawab dengan kalimat “Today is ...” diikuti nama hari dalam Bahasa Inggris, seperti “Today is Monday!” atau “Today is Friday!”. Siswa yang bisa menjawab dengan benar akan tetap menjadi manusia, sedangkan siswa yang belum mampu menjawab atau menjawab dengan kurang tepat akan berubah menjadi zombie dan mengikuti sesi tantangan berikutnya.

Kegiatan ini berjalan dalam suasana yang sangat menyenangkan. Para siswa terlihat sangat antusias ketika mendengar nama-nama hari dalam Bahasa Inggris dan bersemangat untuk menjawab dengan lantang agar tidak ditangkap zombie. Ketika mereka berubah menjadi zombie, mereka juga tidak merasa sedih karena suasana pembelajaran tetap ceria dan penuh semangat. Grup-grup zombie kemudian diberikan tantangan tambahan berupa

soal tertulis di papan tulis; misalnya menuliskan pertanyaan Say in English: Hari Minggu atau melengkapi kalimat "Today is ____". Kelompok zombie yang dapat menjawab soal tersebut dengan benar berhak kembali menjadi manusia. Hal ini menambah semangat siswa karena mereka bekerja sama secara tim dan saling mendukung untuk bisa bebas dari status zombie.

Selama kegiatan berlangsung, penulis mengamati peningkatan fokus, partisipasi, dan keberanian siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris. Aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan seperti ini mampu motivasi siswa karena mereka merasa sedang bermain sambil belajar, bukan sekadar menghafal kosakata secara monoton.



Gambar 4 Materi pelajar *say the day* dan siswa berperan sebagai zombie

Pembagian Hadiah sebagai bentuk apresiasi dan motivasi siswa

Setiap siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat selama permainan telah mendapatkan poin. Pada kesempatan kali ini, penulis menuliskan total poin yang dikumpulkan oleh masing-masing siswa di papan tulis, sehingga semua siswa dapat melihat pencapaian teman-temannya. Suasana kelas menjadi hangat dan penuh semangat karena siswa saling memberi tepuk tangan, bersorak, dan memotivasi teman-temannya. Dengan pembagian hadiah simbolis kepada siswa yang memperoleh poin terbanyak, alat tulis diberikan dengan penuh apresiasi agar siswa merasa dihargai atas partisipasi mereka. penulis juga menegaskan bahwa semua siswa tetap dianggap pemenang karena telah berani mencoba dan bekerja sama dalam kelompok.

Kegiatan diakhiri dengan menekankan bahwa metode *fun learning* permainan edukatif berhasil memotivasi, dan penguasaan kosakata Bahasa Inggris, sekaligus menumbuhkan sikap percaya diri dan kerja sama antar siswa. Suasana kelas terlihat lebih hidup, ceria, dan penuh antusiasme, menandakan keberhasilan strategi pembelajaran ini dalam mendukung proses belajar yang menyenangkan dan efektif.



Gambar 5 pembagian hadiah kepda siswa dengan poin paling banyak

Pelaksanaan *Fun Learning Activity* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III SDN 6 Tanjung Lago selama bulan Oktober–November 2025 menghasilkan temuan yang menunjukkan keterlibatan siswa yang meningkat, partisipasi aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran, serta munculnya keberanian siswa untuk menggunakan Bahasa Inggris dalam konteks nyata. Pada tanggal 30 Oktober 2025, kegiatan difokuskan pada pengenalan kosakata Bahasa Inggris terkait makanan dan minuman yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari siswa. Aktivitas menulis kosakata secara bergantian di papan tulis dan soal acak yang memadukan Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia berhasil membuat siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi mengalami langsung proses pembelajaran yang interaktif. Dengan pemberian poin untuk jawaban yang benar, suasana kelas menjadi lebih kompetitif dalam arti yang positif, mendorong siswa lebih antusias untuk aktif menjawab dan mengambil bagian. Sebagian besar siswa mampu menuliskan kosakata dengan benar serta mengucapkannya, bahkan mereka yang awalnya malu tampil menjadi lebih nyaman tampil di depan kelas.

Memasuki tanggal 6 November 2025, materi "*Say the Hobby*" dilaksanakan melalui permainan Charades. Dalam kegiatan ini, setiap siswa diharuskan memeragakan kosakata sesuai dengan hobinya dan siswa lain menebak menggunakan Bahasa Inggris. Aktivitas ini tidak hanya menguatkan kosakata tetapi juga memberi pengalaman langsung berkomunikasi dengan bahasa target secara kreatif dan menyenangkan. Observasi menunjukkan bahwa siswa secara konsisten mencoba berbicara dalam Bahasa Inggris, meskipun kadang tidak sempurna, tetapi mereka berani mencoba. Selanjutnya, pada tanggal 13 November 2025, pembelajaran materi "*Say the Days*" dilaksanakan melalui role play bertema zombie. Siswa dibagi menjadi kelompok manusia dan zombie, di mana manusia harus menyebutkan nama hari dalam Bahasa Inggris menggunakan kalimat "Today is ..." agar tidak menjadi zombie. Kegiatan ini memberikan tantangan yang

menyenangkan sekaligus menuntut siswa berpikir cepat dan menggunakan Bahasa Inggris secara spontan. Dalam sesi ini, penulis mencatat bahwa sebagian besar siswa dapat merespon pertanyaan dengan kalimat yang benar dan terdengar lebih percaya diri dibandingkan pertemuan awal. Akhirnya, pada tanggal 20 November 2025, penulis melakukan tahap evaluasi dan pembagian hadiah berdasarkan poin yang terkumpul dari semua aktivitas pembelajaran sebelumnya. Penulisan poin di papan dan pemberian hadiah simbolis bagi siswa dengan poin terbanyak menciptakan suasana apresiatif yang membuat siswa merasa dihargai dan termotivasi. Kegiatan ini semakin menegaskan bahwa *fun learning* bukan hanya soal hiburan semata, tetapi memberi makna nyata terhadap proses pembelajaran dan keterlibatan emosional siswa terhadap Bahasa Inggris.

Selama kegiatan *Fun Learning Activity*, observasi kelas menunjukkan perubahan nyata dalam keterlibatan emosional siswa. Para siswa yang sebelumnya tampak kurang tertarik dalam pembelajaran Bahasa Inggris konvensional, menunjukkan respons yang sangat antusias ketika terlibat dalam permainan edukatif dan aktivitas interaktif. Hal ini sejalan dengan hasil kajian yang menunjukkan bahwa *fun learning* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang hangat, menarik, dan membuat siswa merasa nyaman sehingga motivasi belajar mereka meningkat (Azhar & Setiyawan, 2025). Suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam setiap tahap pembelajaran. Ketika siswa merasa pembelajaran bukan sekadar menerima materi tetapi juga pengalaman langsung, mereka cenderung menjadi lebih fokus dan terlibat secara emosional. Penelitian menunjukkan bahwa ketika siswa merasa nyaman dan tidak tertekan, hal itu berdampak positif pada motivasi mereka untuk belajar secara berkelanjutan. (Larasaty et al., 2022)

Aktivitas *Charades* yang diterapkan pada materi *Say the Hobby* bukan sekadar permainan, tetapi telah berperan sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk memperkenalkan dan memperkuat kosakata. Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa penggunaan *role play* atau permainan dialog berperan signifikan dalam membantu akuisisi kosakata dan keterampilan berbicara dalam bahasa target (Du & Nguyen, 2023). Begitu pula pada aktivitas *role play* bertema zombie, tantangan untuk menyebut hari dalam Bahasa Inggris membuat siswa menggunakan kosakata dalam konteks komunikasi nyata. *Role play* seperti ini menuntut siswa untuk *berpikir* dan berkomunikasi secara spontan, yang terbukti lebih efektif dibanding sekadar hafalan kosakata biasa. Salah satu temuan penting di lapangan adalah adanya peningkatan keberanian dan kepercayaan diri siswa untuk tampil di depan kelas. Aktivitas yang awalnya membuat beberapa siswa ragu tampil kini berubah menjadi momen yang mereka nantikan. Penelitian tentang *role play* dalam pembelajaran bahasa menyebutkan bahwa *role play* dapat memicu keberanian dalam berkomunikasi dan meningkatkan motivasi berbicara bahasa asing dalam suasana yang santai dan menyenangkan (Kriswidyantovita, 2022). Interaksi sosial antar siswa juga semakin kuat, terutama ketika mereka bekerja sama dalam kelompok zombie untuk menjawab tantangan

dan kembali menjadi manusia. Kolaborasi ini membantu siswa belajar satu sama lain, saling memberi dukungan, dan membentuk hubungan sosial yang positif.

Pemberian poin dan hadiah simbolis pada tanggal 20 November 2025 menjadi bagian penting dalam mekanisme *reward system*. *Reward system* ini bukan hanya sekedar memberi hadiah, tetapi memberikan pengakuan terhadap usaha dan prestasi siswa. Dalam konteks pembelajaran, *reward dapat menjadi motivator eksternal yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa dalam belajar* (Anggrarini et al., 2023) penulis menekankan bahwa semua siswa mempunyai kesempatan untuk menjadi pemenang, tidak hanya berdasarkan jumlah poin, tetapi juga berdasarkan usaha dan perkembangan individu mereka selama proses pembelajaran. Pendekatan seperti ini mendukung pembentukan kompetisi sehat dan membuat siswa lebih giat berpartisipasi tanpa rasa takut salah.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan *Fun Learning Activity* di kelas III SDN 6 Tanjung Lago selama bulan Oktober hingga November 2025, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif memberikan dampak yang sangat positif terhadap suasana kelas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Metode ini, yang mengombinasikan permainan edukatif dan role play, terbukti mampu mengubah dinamika pembelajaran dari yang awalnya monoton menjadi lebih hidup, menarik, dan memotivasi. Kegiatan seperti *Charades* pada materi *Say the Hobby* dan role play bertema zombie pada materi *Say the Days* membuat siswa aktif bergerak, berpikir, dan berbicara menggunakan Bahasa Inggris dalam konteks yang konkret dan menyenangkan.

Pelaksanaan aktivitas yang mengutamakan partisipasi aktif membuat siswa dapat berinteraksi dengan teman-teman sekelas secara lebih intens. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengekspresikan diri, menampilkan kemampuan mereka di depan kelas, serta menebak jawaban teman dengan menggunakan kosakata Bahasa Inggris. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman kosakata, tetapi juga melatih kemampuan berbicara *speaking skill* serta meningkatkan keberanian siswa untuk tampil di depan orang lain. Aktivitas role play, khususnya ketika siswa berperan sebagai zombie maupun manusia, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga siswa terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penerapan sistem poin dan hadiah simbolis menjadi salah satu strategi motivasi yang efektif. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan atau menebak kata dengan benar mendapatkan poin, yang kemudian diakumulasikan untuk menentukan pencapaian masing-masing. Sistem ini memicu semangat kompetitif yang sehat, mendorong siswa untuk tetap fokus, aktif, dan berusaha semaksimal mungkin dalam setiap aktivitas. Dengan cara ini, siswa tidak hanya merasa dihargai atas usaha mereka, tetapi juga belajar untuk bekerja sama, menghargai prestasi teman, dan berpartisipasi dalam kelompok secara positif. Secara keseluruhan, penerapan *Fun Learning Activity* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas III SDN 6

Tanjung Lago berhasil menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif, memperkuat pemahaman kosakata, melatih keberanian berbicara, dan menumbuhkan sikap kerja sama antar siswa. Metode ini membuktikan bahwa pembelajaran yang dikemas dengan kreativitas dan permainan edukatif tidak hanya membantu siswa menguasai materi, tetapi juga membangun karakter, motivasi, dan rasa percaya diri yang kuat. Dengan demikian, *Fun Learning Activity* menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrarini, N., Wati, A., Larasaty, G., Yoga Prawiro, I., & Wulandari, H. (2023). Keefektifan Kegiatan “Fun English” dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Sekolah Dasar di Indramayu. *Room of Civil Society Development*, 2(5), 185–193. <https://doi.org/10.59110/rcsd.214>
- Azhara, A. A., & Setiyawan, H. (2025a). Pengaruh Metode Pembelajaran Fun Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Games and Sport Kelas 3 Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(4), 6384–6390. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3784>
- Azhara, A. A., & Setiyawan, H. (2025b). Pengaruh Metode Pembelajaran Fun Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Games and Sport Kelas 3 Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(4), 6384–6390. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3784>
- Data Pokok SDN 6 TANJUNG LAGO - Paudikdasmen. (n.d.). Retrieved December 4, 2025, from <https://dapo.kemendikdasmen.go.id/sekolah/A111F3181F8B8115CD5B>
- Du, T. T. T., & Nguyen, H. B. (2023). THE EFFECTS OF ROLE-PLAY GAMES ON YOUNG LEARNERS’ GRAMMAR LEARNING: A CASE STUDY AT A PRIMARY SCHOOL IN VIETNAM. *European Journal of English Language Teaching*, 8(4). <https://doi.org/10.46827/ejel.v8i4.4958>
- Elementary Private School in Surabaya Indonesia, & Kriswidyanovita, C. (2022). IMPROVING YOUNG LEARNERS SPEAKING SKILL THROUGH ROLE-PLAY. *Magister Scientiae*, 50(2), 141–149. <https://doi.org/10.33508/mgs.v50i2.3954>
- Kecamatan-tanjung-lago-dalam-angka-2024. (n.d.).
- Larasaty, G., Anggrarini, N., & Efendi, N. (2022). “Fun English” sebagai Kegiatan dalam Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar di Indramayu. *Room of Civil Society Development*, 1(4), 96–102. <https://doi.org/10.59110/rcsd.35>
- Oktafiana, N., Rasidi, R., Wardana, A. E., & Isnuryani, N. (2024). Penerapan Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD

- Negeri Percobaan 2 Depok. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 342–349. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.3159>
- Ramadhan, P., Alinda, M., & Eni, G. D. (2025). IMPROVING STUDENTS VOCABULARY MASTERY THROUGH CHARADES GAME AT SMA NEGERI 1 MAUMERE. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.51878/educational.v5i1.4442>
- Rasyid, H., Rustantono, H., Firmansyah, A. R., Cholifah, T. N., & Yanti, Y. E. (2024). PENDAMPINGAN BELAJAR PADA ANAK USIA SD UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI DAN MOTIVASI BELAJAR DI DESA AMADANOM. *Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 392–398. <https://doi.org/10.36636/eduabdimas.v3i4.5867>
- Sa'adah, N., Makmuri, M., & Muis, A. (2021). PEMBELAJARAN PERMAINAN (FUN LEARNING) DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL PAUD NURUL AMIEN PATRANG JEMBER. *Journal of Education Technology and Inovation*, 4(1), 76–85. <https://doi.org/10.31537/jeti.v3i1.593>
- Santrock, J. W. (2014). *Child development* (14th ed). McGraw-Hill Humanities.
- Sari, A. J., & Subagio, F. M. (2020). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35812>