

## Fun Learning: Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Kreativitas Anak

### *Fun Learning: Interactive Learning to Increase Children's and Creativity*

**Afrizal, Ken Sabardiman Soetjipto\***, Ahmad Arifin, Moh Rizqy Umar, Pramana Anwas Panchadria, Muhamad Rifki, Bagus Rahmanto, Aris Purwanto, Panji Syawal Alfarisy, Abdul Zacky

<sup>1-10</sup>Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Indonesia

\*surel: [ken.sabardiman@gmail.com](mailto:ken.sabardiman@gmail.com)

### Abstract

*Fun Learning: Interactive Learning to Enhance Children's Motivation and Creativity is a community service program designed to create a learning process that is enjoyable, participatory, and child-centered. The program integrates various interactive learning methods, including educational games, group discussions, audio-visual media, and creative activities such as drawing, storytelling, and role-playing simulations, to optimally stimulate children's learning interest. Through the fun learning approach, children are encouraged to actively ask questions, express opinions, and share ideas freely in a positive, inclusive, and supportive learning environment. The program's implementation demonstrated significant improvements in students' learning motivation, communication confidence, and creativity in completing tasks and solving simple problems. Beyond benefiting the participants, the program also provides teachers and facilitators with alternative instructional strategies that are more varied, contextual, and innovative. Therefore, the implementation of the Fun Learning community service program contributes to the development of a conducive learning environment and supports the balanced growth of children's cognitive, affective, and social abilities.*

**Keywords:** *Fun learning; interactive learning; learning motivation; children's creativity*

### Abstrak

Fun Learning: Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Kreativitas Anak merupakan program pengabdian kepada masyarakat yang dirancang untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan berpusat pada anak. Program ini mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran interaktif, termasuk permainan edukatif, diskusi kelompok, media visual dan audio, serta aktivitas kreatif seperti menggambar, bercerita, dan simulasi peran, untuk merangsang minat belajar anak secara optimal. Melalui pendekatan fun learning, anak didorong untuk aktif bertanya, menyampaikan pendapat, serta mengekspresikan ide secara bebas dalam suasana belajar yang positif, inklusif, dan suportif. Hasil pelaksanaan program menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar, keberanian berkomunikasi, dan kreativitas anak dalam menyelesaikan tugas maupun memecahkan masalah sederhana. Selain memberikan manfaat langsung bagi peserta, program ini juga membantu guru dan pendamping memperoleh strategi pembelajaran alternatif yang lebih variatif, kontekstual, dan inovatif. Dengan demikian, implementasi PKM Fun Learning berkontribusi pada pengembangan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung pertumbuhan kognitif, afektif, dan sosial anak secara seimbang.

**Kata kunci:** *Fun learning; pembelajaran interaktif; motivasi belajar; kreativitas anak*

## Pendahuluan

Pembelajaran anak yang efektif menuntut pendekatan yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dan partisipatif. Pendekatan *fun learning* dan pembelajaran interaktif kini semakin dipandang sebagai strategi penting dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik, terutama di usia dini dan pendidikan dasar. Pembelajaran interaktif yang memanfaatkan media serta aktivitas yang melibatkan langsung siswa terbukti dapat meningkatkan keterlibatan, minat, dan hasil belajar anak secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *interactive learning media* meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar anak usia dini melalui media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. (Sulistyawati et al, 2024; Hartono et al, 2025)

Selain itu, metode *fun learning* yang mengombinasikan unsur permainan, aktivitas, dan interaksi sosial terbukti menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan sehingga anak lebih aktif berpartisipasi dan mengeksplorasi konten pembelajaran. Pendekatan ini juga merangsang kreativitas, daya pikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah karena siswa diberi ruang untuk bereksperimen dan berkreasi dalam konteks kegiatan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. (Sabatino et al, 2024; Halisah et al, 2024)

Dengan demikian, integrasi pembelajaran interaktif dan *fun learning* menjadi relevan untuk dikembangkan dalam program PKM sebagai upaya meningkatkan motivasi dan kreativitas anak dalam konteks pembelajaran yang inklusif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. (Lestari et al, 2020; Sari et al, 2022)

Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran anak masih ditemukan beberapa permasalahan, antara lain rendahnya motivasi belajar, kurangnya partisipasi aktif, serta keterbatasan ruang bagi anak untuk mengekspresikan kreativitasnya. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada pendidik menyebabkan anak mudah merasa bosan dan pasif selama proses belajar. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan berorientasi pada keterlibatan aktif anak. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *fun learning*, yang menekankan pembelajaran melalui aktivitas kreatif, permainan edukatif, dan pengalaman langsung sehingga anak dapat belajar dengan lebih optimal.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan utama dalam kegiatan ini adalah rendahnya motivasi dan kreativitas anak dalam proses pembelajaran serta belum optimalnya penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar anak.

### Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kreativitas anak melalui penerapan pembelajaran berbasis *fun learning*, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif sesuai dengan karakteristik anak.

### Manfaat Kegiatan

Manfaat kegiatan ini bagi anak adalah meningkatnya motivasi belajar, kepercayaan diri, serta kreativitas dalam mengikuti proses pembelajaran. Bagi pendidik dan lembaga mitra, kegiatan ini memberikan alternatif metode pembelajaran inovatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

## Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan pada 18 oktober 2025 selama 5 minggu. Tempat pelaksanaan kegiatan berada Yayasan pemberdaya ihsan mandiri (Yapim) Kp. Sarakan, RT.06/RW.05, Sukasari, Kec. Rajeg, Kabupaten Tangerang, Banten. Peserta dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah adik-adik yayasan, mahasiswa/mahasiswi dan tim pengabdian sebagai pendamping pembelajaran. Kemudian guru dan para pengurus sebagai mitra pendukung kegiatan. Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi laptop, proyektor, media presentasi, alat tulis, kertas gambar, alat permainan edukatif, serta perlengkapan hidroponik sederhana seperti wadah tanam, rockwool, netpot, nutrisi tanaman, dan bibit sayuran. Seluruh alat dan bahan digunakan sebagai media pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *fun learning* agar kegiatan berlangsung lebih interaktif dan aplikatif. (Lazulfa et al., 2023).

Pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) bertema Fun Learning: Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Kreativitas Anak dilakukan melalui tiga fase utama yang terstruktur. (Rahman et al, 2023; Pernandes et al, 2025)

Fase pertama, Tahap Persiapan, dimulai dengan survei dan asesmen kebutuhan anak-anak di Asrama Yatim Yapim Foundation untuk memastikan rancangan kegiatan sesuai dengan usia 3 dan kondisi emosional mereka. Dalam fase ini, dilakukan perancangan detail Modul Fun Learning yang interaktif, mencakup aktivitas seperti pengenalan teknologi dasar, permainan edukatif (pengenalan bentuk/memori), sesi Fun English ringan, hingga kegiatan kreatif praktis seperti hidroponik sederhana, sekaligus menyiapkan seluruh logistik dan media pembelajaran yang diperlukan.

Fase kedua adalah tahap implementasi, yang merupakan inti dari program. Kegiatan diawali dengan ice breaking untuk membangun antusiasme, kemudian dilanjutkan dengan penyelenggaraan sesi interaktif yang menekankan pada pendekatan Active Learning. Anak-anak dibagi dalam kelompok kecil untuk mendorong kerja sama, komunikasi, dan interaksi sosial. Semua aktivitas dirancang agar fleksibel dan menyenangkan, memungkinkan anak bergerak, mencoba, dan berkreasi secara langsung. Pemberian reward dan apresiasi menjadi bagian penting dalam fase ini untuk menjaga dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Jadwal Kegiatan sebagai berikut:

1. Kegiatan Sambutan dan Seremoni Pembukaan (Yayasan & Tim PKM), Ice Breaking & Permainan Membangun Keakraban, Pengenalan Program dan Kontrak Belajar, Pengisian Survei Motivasi Awal (Minggu 1)
2. Pengenalan teknologi dasar ,Pengenalan Bentuk dan Warna melalui Puzzle Paper, Permainan Memori Edukatif, Aktivitas Kreasi Bebas (Crafting) dari bentuk dasar (Minggu 2)
3. Pengenalan Hidroponik Sederhana (Presentasi visual), Praktik Kelompok: Melakukan penyemaian atau penanaman bibit hidroponik. (Minggu 3)
4. Pembentukan kelompok tanggung jawab pemeliharaan tanaman (aspek pendidikan berkelanjutan). (Minggu 3)

5. Sesi Fun English: Belajar kosa melalui lagu dan gerak (Total Physical Response), Permainan Komunikasi: Role-Play sederhana dengan dialog bahasa Inggris dasar (ditemani fasilitator), Permainan Kerjasama Tim (Team Building Games). (Minggu 4)
6. Review dan Sharing Pengalaman Peserta, Evaluasi Akhir (Post-Test / Survei Motivasi) (Minggu 5).

## Hasil dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif pada motivasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Sebelum penerapan metode *fun learning*, sebagian besar anak cenderung pasif, kurang antusias, dan kurang berani menyampaikan pendapat. Setelah penerapan *fun learning*, anak terlihat lebih aktif, antusias, dan berani berpartisipasi dalam setiap aktivitas pembelajaran.

**Tabel 1.** Perbandingan Kondisi Pembelajaran Anak Sebelum dan Sesudah Penerapan Fun Learning

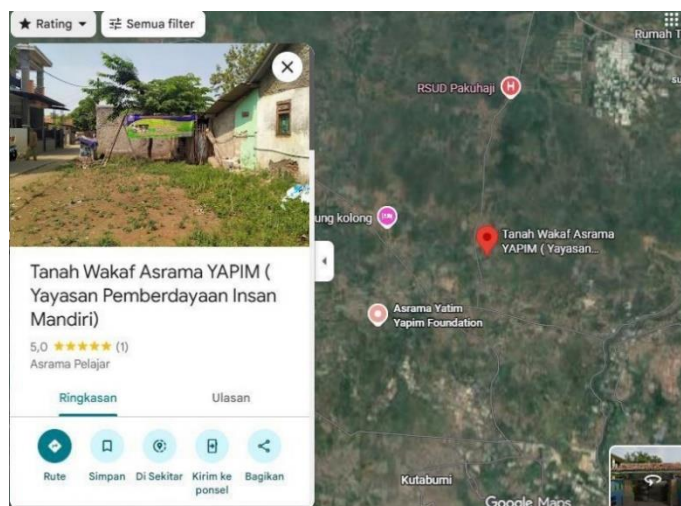
No.	Indikator Penilaian	Kondisi Sebelum Fun Learning	Kondisi Sesudah Fun Learning
1.	Motivasi belajar	Rendah, anak mudah bosan dan kurang fokus	Meningkat, anak lebih antusias dan bersemangat
2.	Partisipasi aktif	Anak cenderung pasif dan menunggu instruksi	Anak aktif bertanya dan terlibat dalam kegiatan
3.	Keberanian berpendapat	Rendah, anak malu dan ragu menyampaikan ide	Meningkat, anak lebih percaya diri
4.	Kreativitas	Terbatas, anak mengikuti instruksi secara kaku	Berkembang, anak mampu bereksplorasi
5.	Kerja sama	Kurang terbangun	Kerja sama antar anak lebih terlihat
6.	Ketertarikan pada pembelajaran	Rendah	Tinggi, anak menunjukkan minat berkelanjutan

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada berbagai aspek pembelajaran anak setelah penerapan metode *fun learning*. Sebelum kegiatan, anak cenderung pasif, kurang termotivasi, dan kurang percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah kegiatan berlangsung, anak menunjukkan peningkatan motivasi, partisipasi aktif, keberanian berpendapat, serta kreativitas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *fun learning* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada anak.

Setelah penerapan pembelajaran interaktif berbasis *fun learning*, terjadi peningkatan partisipasi aktif anak selama kegiatan berlangsung. Anak terlihat lebih antusias, berani bertanya, berdiskusi, dan terlibat langsung dalam permainan edukatif serta aktivitas kreatif seperti menggambar, bercerita, dan simulasi sederhana. Peningkatan motivasi belajar tercermin dari kehadiran yang lebih konsisten, perhatian yang lebih fokus, serta respon positif anak terhadap setiap aktivitas pembelajaran.

Dari sisi kreativitas, anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengemukakan ide, mengembangkan imajinasi, dan menyelesaikan tugas secara variatif. Pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan terbukti menciptakan suasana belajar yang aman dan mendukung, sehingga anak tidak takut melakukan kesalahan dan lebih bebas berekspresi. Temuan ini sejalan dengan konsep *fun learning* yang menekankan pengalaman belajar bermakna melalui keterlibatan aktif dan interaksi sosial.

Dengan demikian, pembelajaran interaktif berbasis *fun learning* efektif meningkatkan motivasi dan kreativitas anak, serta layak direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran dalam kegiatan PKM di bidang pendidikan. Peningkatan tersebut terjadi karena metode *fun learning* memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung, permainan edukatif, serta interaksi sosial yang positif. Pendekatan ini membantu anak belajar tanpa tekanan, sehingga mereka lebih bebas bereksresi dan terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.



**Gambar 1** Peta dan Lokasi mitra



**Gambar 2.** Pertemuan dengan mitra



**Gambar 3.** Fun Learning 1



**Gambar 4.** Fun Learning 2



**Gambar 5.** Fun Learning 3



**Gambar 6.** Fun Learning 4



**Gambar 7.** Fun Learning 5

## Kesimpulan

Kegiatan PKM Fun Learning: Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Kreativitas Anak dapat disimpulkan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penerapan pembelajaran interaktif berbasis *fun learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar anak, yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, partisipasi aktif, serta keberanian anak dalam berkomunikasi selama proses pembelajaran. Selain itu, kreativitas anak juga mengalami peningkatan, terlihat dari kemampuan mengekspresikan ide, berimajinasi, dan menyelesaikan tugas dengan cara yang lebih variatif dan inovatif.

Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada anak menciptakan suasana belajar yang kondusif, aman, dan mendukung perkembangan kognitif, afektif, serta sosial anak secara seimbang. Dengan demikian, pembelajaran interaktif berbasis *fun learning* layak diterapkan dan dikembangkan secara berkelanjutan sebagai strategi pembelajaran alternatif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya pada bidang pendidikan anak.

## Daftar Pustaka

- Dian, N. S. P., Fitriah, I., Tyara, A., & Arita, M. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil pembelajaran siswa sekolah dasar. *Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Halisah, F. N., & Muthohar, S. (2024). Mengembangkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 839–849. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.797>
- Hartono, H., Ningsi, N., & Hina, S. (2025). Developing interactive learning media to enhance elementary school students' learning motivation. *EDUCARE Journal of Primary Education*, 6(1), 81–96. <https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.291>
- Lazulfa, I., Mufarrihah, I., & Andriani, A. (2023). Pendampingan pembelajaran berbasis Al Quran untuk anak-anak di Dusun Karangmenjangan Kecamatan Mojoagung. *Dinamis: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 65–72. <https://doi.org/10.33752/dinamis.v3i1.5789>
- Lestari, D., & Rahmawati, I. (2020). Penerapan metode fun learning dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 567–576.
- Pernandes, P., Sarina, A., Putra, D. A., & Agustini, T. (2025). Pelatihan pengelolaan kegiatan keagamaan berbasis masjid oleh mahasiswa KKN tematik di Desa Mekar Sari Ilir Talo Seluma. *KENDURI: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 14–19. <https://doi.org/10.62159/kenduri.v5i1.1685>
- Rahman, A., Meiyanti, R., Malasyi, S., Maryana, M., Muhammad, M., & Pratama, A. (2023). PKM peningkatan kesadaran etika dalam penggunaan media sosial kalangan santri Dayah Nurul Iman di Gampong Alue Bungkoh Kecamatan Pirak Timu. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 2(2), 488. <https://doi.org/10.29103/jmm.v2i2.14830>
- Sabatino, J. A., Hidayah, Z., Sinaga, W. A. B., Sianturi, H. A., Sefriando, R., Chayyira, I. A., Nazhifah, Q., Huda, M., & Nisa, S. K. (2024). Revitalisasi motivasi intrinsik belajar anak di Desa Kuala Keritang melalui fun learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 2684–2692.
- Sari, P. R., & Nugroho, A. (2022). Media pembelajaran interaktif sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 211–218.
- Sulistiyawati, W., Sumartiningsih, I., & Priatiningsih, S. (2024). The influence of interactive learning media to increase learning motivation and learning outcomes for early childhood. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 7(1), 38–46. <https://doi.org/10.31537/jeti.v7i1.1844>
- Umbu Zogara, L., & Umiyati, H. (2025, June 25). Kolaborasi trisektor dalam pengabdian masyarakat: Mahasiswa, kampus, dan perusahaan berbagi untuk anak yatim. *Jurnal Igakerta*, 2(2), 20–25.
- Yuliani, N., & Kurniawan, D. (2023). Fun learning berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan partisipasi dan kreativitas anak. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(2), 134–142.