

## ANALISIS METODE *MAKE LEARNING FUN* MAHASISWA KAMPUS MENGAJAR DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Suhari Muharam<sup>1\*</sup>, Raden Bambang Sumarsono<sup>1</sup>  
Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Malang<sup>1</sup>  
Email: [suhari.muharam.2401328@students.um.ac.id](mailto:suhari.muharam.2401328@students.um.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode *Make Learning Fun* yang diterapkan oleh mahasiswa Kampus Merdeka Mengajar dalam pembelajaran di SDN 4 Bdhan tahun 2024. Metode ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian, interaktif, dan menyenangkan guna meningkatkan keterlibatan serta semangat belajar peserta didik. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan tiga temuan utama, yaitu: (1) *Ice Breaking* menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kesiapan dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran; (2) Fokus pembelajaran dalam program ini menekankan inovasi, pendekatan berbasis karakteristik peserta didik, dan perencanaan yang matang untuk menciptakan suasana belajar yang optimal; dan (3) Optimalisasi media pembelajaran, seperti *Math Fun Board* dan Ular Tangga Numerasi berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi secara menyenangkan dan interaktif. Kesimpulannya, penerapan metode *Make Learning Fun* oleh mahasiswa Kampus Mengajar di SDN 4 Bdhan telah membuktikan keberhasilannya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian, interaktif, dan menyenangkan. Melalui penggunaan media inovatif, seperti *Math Fun Board* dan Ular Tangga Numerasi, serta pendekatan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, mahasiswa berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** Mahasiswa Kampus Mengajar, Metode Pembelajaran, Media Inovatif

### Abstract

*This study aims to analyze the implementation of the Make Learning Fun method applied by students of the Merdeka Mengajar Campus in learning at SDN 4 Bdhan in 2024. This method is designed to create learning that is engaging, interactive, and fun in order to increase students' involvement and enthusiasm for learning. The researchers used a qualitative approach with a descriptive method involving observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The results showed three main findings, namely: (1) Ice Breaking is an effective approach to increasing students' readiness and concentration in learning; (2) The focus of learning in this program emphasizes innovation, a learner-characteristic-based approach, and careful planning to create an optimal learning environment; and (3) The optimization of learning media, such as the Math Fun Board and Numeracy Snakes and Ladders, has succeeded in improving students' understanding of the material in a fun and interactive way. In conclusion, the application of the Make Learning Fun method by Teaching Campus students at SDN 4 Bdhan has proven successful in creating learning that attracts attention, is interactive, and fun. Through the use of innovative media, such as the Math Fun Board and Numeracy Snakes and Ladders, as well as an approach tailored to the characteristics of the students, the students succeeded in increasing the motivation and active involvement of the students in the learning process.*

**Keywords:** Campus Student Teaching, Learning Methods, Innovative Media

### PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang berkualitas memegang peranan penting dalam membangun potensi peserta didik secara optimal. Pembelajaran tidak hanya sebatas penyampaian materi, tetapi merupakan

upaya menciptakan suasana yang mampu memotivasi peserta didik untuk lebih bersemangat [1]. Antusiasme belajar menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran, yang terlihat dari partisipasi aktif, keterlibatan emosional, dan keinginan

peserta didik untuk mencapai tujuan belajar [2]. Namun, penelitian Prayitno dkk., menemukan bahwa metode pembelajaran yang kurang bervariasi seringkali menyebabkan peserta didik kehilangan semangat belajar. Akibatnya, kejenuhan muncul, keterlibatan siswa berkurang, dan hasil belajar menurun [3]. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan agar dapat meningkatkan minat dan semangat siswa. Interaksi antara guru dan peserta didik menjadi faktor kunci dalam membangun suasana belajar yang menarik [4].

Metode pembelajaran yang monoton dan terbatasnya variatif yang digunakan guru sering kali membuat partisipasi peserta didik menjadi tidak aktif di kelas, sehingga menyebabkan kejenuhan atau tidak bersemangat dalam pembelajaran di kelas [5]. Kondisi seperti ini yang menyebabkan peserta didik kurang semangat dan tertarik untuk belajar lebih dalam terkait pembelajaran sehingga berdampak negatif pada pembentukan karakter, pengembangan potensi, dan prestasi akademik mereka. Oleh sebab itu, mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan untuk peserta didik menjadi sebuah kebutuhan yang perlu diatasi agar peserta didik tetap aktif mengikuti pelajaran dengan berpartisipasi dalam pembelajaran. Interaksi ini diharapkan menjadi aspek penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran, dan guru dipandang sebagai faktor utama dalam mengelola kelas secara efektif [6].

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbudristek RI) bertujuan untuk mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul, cerdas dan berkarakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan

MBKM dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilan mahasiswa untuk menghadapi persaingan kerja global [7]. MBKM memasukkan keterampilan abad 21 dan literasi digital ke dalam kurikulum, serta mendorong kolaborasi dengan mitra industri [8]. Program ini dirancang untuk melahirkan peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, terampil, serta mampu berkolaborasi secara efektif [9]. Program Kampus Mengajar atau disingkat menjadi kamjar merupakan salah satu inisiatif dalam MBKM yang dirancang untuk memberdayakan mahasiswa agar berkontribusi secara langsung dalam proses pembelajaran di jenjang SD dan SMP [8]. Melalui program ini, mahasiswa diberikan kesempatan untuk belajar di luar kelas dengan menjadi mitra guru dalam kegiatan pembelajaran. Diluncurkan pada tahun 2020, program ini melibatkan mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu, terutama dari program pendidikan, sebagai bagian dari persiapan mereka untuk menjadi tenaga pendidik [10].

Program kamjar bertujuan mendukung peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia melalui kolaborasi strategis antara perguruan tinggi dan sekolah dasar maupun menengah [11]. Mahasiswa yang berpartisipasi diharapkan mampu merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga tercipta suasana belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Pelaksanaan di SDN Bdhan, di mana enam mahasiswa yang tergabung dalam kamjar angkatan 8 tahun 2024 merancang dan menerapkan strategi pembelajaran interaktif melalui metode *Make Learning Fun*. Pendekatan ini melibatkan penggunaan media pembelajaran yang beragam dan inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Langkah ini menunjukkan bagaimana upaya kreatif dalam pembelajaran dapat memacu

semangat peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses belajar di kelas.

Sebagaimana hasil penelitian terdahulu menjelaskan bahwa model pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, keterampilan sosial, serta pencapaian akademik dalam pembelajaran [12]. Namun, penelitian tersebut dilakukan dengan penelitian tindakan terdiri atas 3 siklus. Sedangkan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan observasi berperan serta di dalamnya. Penelitian lainnya menyatakan bahwa bahwa mahasiswa mengalami kebingungan terkait informasi kegiatan dalam program MBKM yang disebabkan beberapa faktor termasuk manusia, metode, lingkungan dan peralatan [13]. Berbeda halnya dengan penelitian ini, mahasiswa yang mengikuti kamjar memiliki inisiatif yang tinggi dibuktikan dengan menerapkan metode *Make Learning Fun* atau yang biasa disebut pembelajaran belajar sambil bermain.

*Make Learning Fun* merupakan metode pembelajaran yang diinisiasi oleh mahasiswa kamjar di SDN Bdhan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik perhatian dan interaktif di dalam kelas. Strategi ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dengan cara mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi mereka. Pendekatan ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas belajar yang menyenangkan, sehingga mereka lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Dalam beberapa tahun terakhir, kebosanan dalam pembelajaran menjadi salah satu isu signifikan dalam dunia pendidikan. Pekrun menyebutkan bahwa kebosanan dapat berdampak negatif terhadap proses belajar peserta didik. Apabila tantangan yang

diberikan dalam pembelajaran terlalu rendah atau terlalu tinggi, peserta didik cenderung kehilangan minat dan mengalami kejenuhan [14]. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik menjadi hal yang krusial untuk mencegah kebosanan dan memastikan proses belajar mengajar berlangsung secara optimal. Melalui metode *Make Learning Fun* mahasiswa diharapkan mampu menjadi fasilitator yang mengembangkan berbagai metode inovatif untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik. Program ini berfokus pada pencapaian hasil akademik, dan juga pada pembentukan pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian terdahulu menjelaskan bahwa lingkungan kelas merupakan suasana yang dinamis di mana peserta didik dan guru dapat secara aktif berinteraksi melalui diskusi, percakapan, tulisan, serta menggunakan isyarat non verbal [6]. Melalui pendekatan ini, proses pembelajaran di kelas tidak lagi dirasakan sebagai sesuatu yang membosankan bagi peserta didik, tetapi menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji metode *Make Learning Fun* yang diterapkan oleh mahasiswa kampus mengajar dalam pembelajaran. Penelitian ini dirasa penting dilakukan karena dapat memberikan rekomendasi berbasis bukti kepada pemangku kebijakan pendidikan, institusi penyelenggara program kamjar, serta guru dalam mengoptimalkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini difokuskan pada bagaimana program tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu metode

alternatif pembelajaran yang dapat digunakan oleh mahasiswa untuk mengatasi kebosanan dalam kelas dan mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna.

## METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus karena bertujuan untuk memahami fenomena individu dan program secara mendalam dalam konteks alami. Fokus penelitian adalah mengkaji implementasi metode *Make Learning Fun* yang diterapkan oleh mahasiswa di SDN 4 Bdhan pada waktu pelaksanaan di bulan Mei-Juni 2024, khususnya dalam pembelajaran di kelas. Selanjutnya, dianalisis untuk mengembangkan sebuah teori [15]. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa yang tergabung dalam program Kampus Mengajar dan guru SDN Bdhan 4.

Instrumen yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini, yaitu: (1) peneliti melakukan observasi langsung ke lokasi SDN 4 Bdhan yang berlokasi di Desa Bdhan, Kota Depok, Jawa Barat. Peneliti menjadi partisipan bagaimana proses penerapan metode pembelajaran di kelas oleh mahasiswa; (2) peneliti melakukan wawancara dengan enam mahasiswi dan guru sebagai triangulasi sumber atas penerapan program mahasiswi; dan (3) peneliti melakukan dokumentasi untuk menampilkan bukti serta memperkuat data. Peneliti menggunakan analisis data melalui tiga tahap utama model interaktif [16], yaitu: (1) mereduksi data untuk fokus penelitian; (2) menyajikan data yang telah dipilih untuk dideskripsikan secara jelas; dan (3) memverifikasi data dengan menarik kesimpulan berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari proses analisis tersebut.

**Tabel 1. Pedoman Wawancara**

Subjek Penelitian	Topik Pertanyaan
Mahasiswi Kampus Mengajar	1. Identitas Informan
	2. Topik 1: Perencanaan Mengajar
	3. Topik 2: Pendekatan mengajar
	4. Topik 3: Strategi pelaksanaan program
Gurung Pamong	1. Identitas Informan
	2. Topik 1: Penilaian terhadap mahasiswa
	3. Topik 2: Pandangan terkait metode ajar

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data di lapangan, penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi metode *Make Learning Fun* sebagai metode pembelajaran yang diterapkan oleh mahasiswa kamjar di SDN Bdhan 4 memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas. Metode ini merupakan inisiatif pertama yang dikembangkan oleh mahasiswa di sekolah tersebut, dengan fokus menciptakan suasana belajar yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Mahasiswa berperan aktif dalam mendukung guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang mampu

meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Temuan penelitian dapat dirinci sebagai berikut:

### ***Ice Breaking* Menjadi Salah Satu Pendekatan Mahasiswa dalam Metode *Make Learning Fun***

Berdasarkan data observasi bahwa *Ice Breaking* menjadi salah satu temuan yang termasuk ke dalam metode yang diciptakan oleh mahasiswa kampus mengajar dalam pembelajaran untuk membuat kelas menjadi menarik dan interaktif di SDN 4 Bdhan. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh [17] menjelaskan bahwa kegiatan *Ice Breaking* sangat bermanfaat

bagi guru dalam pengelolaan kelas untuk mengkondisikan peserta didik ketika mereka belum siap sepenuhnya mengikuti pelajaran, seperti sedang gaduh, atau kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan *Ice Breaking* bertujuan untuk membangkitkan kembali semangat belajar peserta didik sehingga dapat membantu membangun kesiapan dan meningkatkan konsentrasi mereka untuk belajar [18].

Sebagai pelaksana pengajaran di kelas, guru dituntut agar dapat merancang proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar [19]. Menurut Evertson and Weinstein (2006) menjelaskan bahwa untuk mendapat pemahaman tingkat pengelolaan kelas yang tinggi, guru harus memahami lima aspek berikut: (1) membangun hubungan interpersonal dengan siswa; (2) memaksimalkan potensi peserta didik terhadap pembelajaran; (3) memotivasi keterlibatan akademik peserta didik; (4) mengembangkan keterampilan sosial dan pengendalian diri peserta didik; dan (5) mengambil tindakan untuk menangani masalah perilaku [20].

Penerapan *Ice Breaking* dalam metode pembelajaran terkait erat dengan lima aspek pengelolaan kelas yang esensial bagi guru untuk mencapai pemahaman mendalam dalam mengelola kelas, yaitu: (1) Membangun Hubungan Interpersonal dengan Peserta Didik, melalui aktivitas *Ice Breaking* [21], mahasiswa Kampus Mengajar mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan hangat, mempererat hubungan interpersonal antara pengajar dan peserta didik. Kegiatan ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk merasa dihargai dan diperhatikan, yang pada gilirannya memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran; (2) Memaksimalkan Potensi Peserta Didik

terhadap Pembelajaran, Dengan *Ice Breaking* [18], hambatan emosional seperti kejenuhan atau kecemasan dapat diminimalkan. Peserta didik yang merasa rileks dan nyaman lebih mampu mengembangkan potensi mereka dalam menyerap dan memahami materi pelajaran; (3) Memotivasi Keterlibatan Peserta Didik, kegiatan *Ice Breaking* yang interaktif dan menyenangkan mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran [17]. Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus relevan dengan kebutuhan mereka sehingga memperkuat keterlibatan proses pembelajaran; (4) Mengembangkan Keterampilan Sosial dan Pengendalian Diri Peserta Didik, melalui aktivitas yang melibatkan kerja sama dan komunikasi, *Ice Breaking* membantu peserta didik mengasah keterampilan sosial mereka [22]. Selain itu, mereka juga belajar mengelola emosi dan pengendalian diri, terutama saat menghadapi situasi yang membutuhkan konsentrasi dan kedisiplinan; dan (5) Mengambil Tindakan untuk Menangani Masalah Perilaku, *Ice Breaking* berfungsi sebagai alat untuk mengatur kembali suasana kelas yang terganggu oleh perilaku peserta didik [3], seperti kegaduhan atau kurang fokus. Dengan menciptakan transisi yang halus menuju suasana belajar, metode ini membantu mengelola dan mencegah perilaku yang dapat menghambat proses pembelajaran.

Hasil temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa peserta Program Kampus Mengajar memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi positif di lingkungan pendidikan, meskipun pengalaman mengajar mereka masih terbatas. Mahasiswa ini mampu menunjukkan kompetensi layaknya seorang guru profesional, yang terlihat dari kesiapan mereka dalam mengelola pembelajaran di kelas. Penelitian sebelumnya juga

mengungkapkan bahwa untuk meningkatkan partisipasi siswa dan mengurangi perilaku negatif di kelas, calon guru perlu menerapkan strategi pengajaran yang efektif, termasuk menetapkan standar tinggi, menentukan tujuan yang jelas, memberikan arahan yang tepat, serta mempertahankan kebiasaan belajar yang positif [23].

Dengan demikian, *Ice Breaking* sebagai bagian dari pendekatan mahasiswa Kampus Mengajar di SDN 4 Bdhan secara signifikan berkontribusi dalam meningkatkan kesiapan dan konsentrasi peserta didik di kelas. Mahasiswa menunjukkan kemampuan yang unggul dalam memahami dan menerapkan lima aspek utama pengelolaan kelas, meskipun belum memiliki pengalaman sebagai guru profesional. Mereka berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang ideal dengan menerapkan metode menarik dan interaktif sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik di kelas.

### **Fokus Pembelajaran dalam *Make Learning Fun***

Berdasarkan hasil wawancara, mahasiswa kamjar mengidentifikasi langkah-langkah utama untuk menciptakan kelas yang menarik perhatian dan interaktif. Langkah-Langkah ini dapat dirumuskan menjadi fokus pembelajaran sebagai berikut: (1) Persiapan Materi Pembelajaran, mahasiswa memastikan bahwa materi yang akan diajarkan dirancang secara sistematis dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran berjalan terarah dan efektif; (2) Pemilihan Metode Pembelajaran yang Tepat, pendekatan pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Dengan metode yang tepat, pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan mampu menarik minat peserta didik; (3) Penggunaan Media

Pembelajaran yang Beragam, mahasiswa menyediakan berbagai macam media pembelajaran, seperti alat peraga, video, dan bahan interaktif lainnya, untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Media yang variatif juga membantu menjaga perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran; (4) Penerapan *Ice Breaking* untuk Membangkitkan Semangat, *Ice Breaking* menjadi salah satu strategi utama untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membangun kembali konsentrasi peserta didik, terutama ketika mereka mulai kehilangan fokus atau merasa jenuh; dan (5) Pendekatan Berdasarkan Karakteristik Peserta Didik, dalam proses pembelajaran, mahasiswa melakukan pendekatan personal dengan memahami karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa menyesuaikan gaya pengajaran mereka sehingga peserta didik merasa lebih dihargai dan termotivasi untuk belajar.

Fokus pembelajaran ini menunjukkan bahwa mahasiswa Kampus Mengajar tidak hanya mengutamakan penguasaan materi, tetapi juga memperhatikan aspek emosional dan sosial peserta didik. Strategi ini menjadi kunci untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna di dalam kelas. Sebagaimana hasil penelitian terdahulu menjelaskan bahwa seorang guru perlu memahami dan memiliki gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana proses pembelajaran itu berjalan, serta memahami langkah-langkah yang diperlukan agar tugas mengajar dapat dilaksanakan dengan baik dan mencapai hasil yang diharapkan [24]. Maka dalam hal ini mahasiswa kampus mengajar telah berhasil menerapkan perencanaan yang tepat dalam pembelajaran di kelas menjadi menarik dan interaktif.

Hasil penelitian ini mengidentifikasi tiga poin utama yang menjadi fokus pembelajaran dalam metode ini yang diterapkan oleh mahasiswa Kampus Mengajar di SDN 4 Bdhan, yaitu: (1) Meningkatkan Kualitas Pembelajaran melalui Inovasi dan Kreativitas, sebagaimana penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi dan kreativitasnya [25]. Mahasiswa kamjar menunjukkan kemampuan inovatif dan kreatif dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan (*transfer knowledge*), tetapi juga pada penciptaan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Strategi ini dirancang untuk memastikan pembelajaran relevan dengan kebutuhan peserta didik tanpa mengurangi pencapaian tujuan utama pembelajaran; (2) Penerapan Pendekatan Personal Berbasis Karakteristik Peserta Didik, seperti penelitian terdahulu bahwa memahami karakteristik peserta didik sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran [26]. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman karakteristik dan kebutuhan peserta didik Sekolah Dasar, seperti senang bermain, bergerak, belajar kelompok, dan meniru [19]. Dengan mengenali karakter tersebut, mahasiswa Kampus Mengajar mampu menciptakan metode pengajaran yang menyenangkan dan adaptif, termasuk penggunaan media pembelajaran kreatif untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik; dan (3) Merancang Pembelajaran Efektif Melalui Perencanaan yang Sistematis, sebagaimana penelitian terdahulu menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran sistematis merupakan komponen krusial dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas ([27], [28]). Perencanaan yang matang menjadi inti dari fokus pembelajaran ini. Mahasiswa memastikan setiap langkah pembelajaran, mulai dari persiapan materi, metode, hingga media

pembelajaran dirancang secara sistematis untuk mencapai target pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pendekatan ini mengintegrasikan proses pembelajaran yang terstruktur dengan fleksibilitas agar tetap menarik bagi peserta didik.

Ketiga fokus ini mencerminkan pendekatan mahasiswa kamjar dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif secara akademik, dan juga menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di kelas.

### **Optimalisasi Media Pembelajaran dalam *Make Learning Fun***

Adapun data yang peneliti dapatkan berdasarkan hasil wawancara bersama ketua tim SF. menjelaskan mengenai metode *Make Learning Fun*, yaitu:

*“Metode pembelajaran yang bisa membuat peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan merasa belajar ternyata merupakan hal yang menyenangkan dengan menggunakan games. Melalui make learning fun saya dan tim membuat media pembelajaran yang menyenangkan diantaranya; Math Fun Board dan Ular Tangga Numerasi. Math Fun Board adalah salah satu media pembelajaran numerasi berbentuk games monopoli yang berisikan pertanyaan matematika. Ular Tangga Numerasi adalah salah satu media pembelajaran numerasi yang menyenangkan.”*

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui permainan dapat membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan. Metode *Make Learning Fun* mencakup pembuatan media pembelajaran kreatif, seperti *Math Fun Board* dan *Ular Tangga Numerasi*. *Math Fun Board* adalah media pembelajaran berbentuk permainan monopoli dengan pertanyaan matematika, yang menciptakan suasana interaktif dan

menyenangkan. Sedangkan, Ular Tangga Numerasi dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep numerasi melalui permainan yang menghibur dan edukatif.

Kedua media ini digunakan untuk menyampaikan materi secara interaktif dan menarik, meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Sebagaimana hasil penelitian terdahulu menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran, guru membutuhkan beragam metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Seorang guru tidak akan dapat menjalankan tanggung jawabnya dengan baik tanpa menguasai metode mengajar yang tepat [29]. Untuk itu mahasiswa kampus mengajar menciptakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan juga interaktif, yaitu: belajar sambil bermain dengan *Match Fun Board*, *Ice Breaking*, dan Ular Tangga berbasis literasi dan numerasi. Menurut penelitian Sørensen (2011) menyajikan gagasan tentang desain pendidikan, yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian proses pembelajaran dalam pembelajaran berbasis permainan, memilih konten yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari, dan menetapkan tujuan pembelajaran [30]. Nousiainen et al. menjelaskan bahwa belajar melalui kreasi permainan dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif secara mendalam dalam tugas-tugas dan pemecahan masalah [31]. Widura menjelaskan bahwa dunia bermain merupakan dunia yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga perpaduan antara belajar dan bermain dapat menciptakan suatu keselarasan yang harmonis [32].

Kemudian, data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama Guru Pamong SDN 4 Bdhan ASS, yaitu: "*Mahasiswa kampus mengajar sangat memberikan pengaruh terhadap semangat belajar*

*peserta didik, dikarenakan mahasiswa dapat membuat berbagai macam model pembelajaran yang sangat menarik dan seru untuk para peserta didik. Mahasiswa kampus mengajar mempunyai program *make learning fun*, yaitu mahasiswa mengajar sambil bermain dengan menggunakan proyektor dan sound, lalu adanya *math fun board* ini dapat meningkatkan semangat belajar matematika pada peserta didik. Dengan adanya program tersebut menjadikan peserta didik lebih aktif di kelas."*

Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa Kampus Mengajar berhasil memanfaatkan media pembelajaran secara optimal melalui penggunaan alat dan strategi interaktif dalam program *Make Learning Fun*. Beberapa temuan utama dari analisis ini, yaitu: (1) Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik, program *Make Learning Fun* yang dirancang mahasiswa mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan yang menyenangkan dan relevan. Pemanfaatan proyektor, sistem suara, serta media *Math Fun Board* menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif sehingga menjadikan pembelajaran bukan sekadar tugas akademik, melainkan pengalaman yang menggembirakan bersama guru dan juga teman sebaya; (2) Kreativitas dalam Pengembangan Media Pembelajaran, mahasiswa berhasil merancang berbagai model pembelajaran berbasis teknologi dan permainan yang menarik. *Math Fun Board* sebagai salah satu media pembelajaran numerasi yang membantu peserta didik memahami konsep matematika dengan lebih baik, dan juga meningkatkan keterlibatan aktif mereka di kelas. Media ini memberikan tantangan belajar yang seru, mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dalam berpartisipasi; dan (3) Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran, pendekatan kreatif ini menunjukkan bagaimana media pembelajaran inovatif

dapat menjadi sarana untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan kombinasi teknologi dan elemen permainan, peserta didik dapat berperan sebagai pendengar dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif pada peningkatan capaian belajar mereka.

Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran dalam metode yang diinisiasi oleh mahasiswa kamjar memiliki dampak signifikan terhadap motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian telah menunjukkan bahwa permainan edukatif, baik tradisional maupun digital dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan ([33], [34]). Strategi inovatif yang menggabungkan teknologi dan permainan interaktif menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menjadi alat yang transformatif dalam mendukung keberhasilan pendidikan. Pada dasarnya, pemanfaatan media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, memotivasi mereka untuk belajar, serta memperkuat efektivitas komunikasi antara pendidik dan peserta didik ([35], [36], [37]).

## SIMPULAN

Penerapan metode *Make Learning Fun* oleh mahasiswa Kampus Mengajar di SDN 4 Bhdhan telah membuktikan keberhasilannya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian ini menganalisis bahwa metode yang diinisiasi oleh mahasiswa di SDN 4 Bhdhan memiliki peran yang penting dalam menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian dan interaktif bagi siswa. Salah satunya adalah penerapan *Ice Breaking* merupakan metode yang sering digunakan karena terbukti

dapat meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, mahasiswa kamjar telah menentukan tiga fokus utama untuk menerapkan *Make Learning Fun*: (1) menyediakan materi ajar secara terstruktur dan sesuai kebutuhan siswa; (2) memilih metode pengajaran yang tepat untuk memenuhi kebutuhan siswa; dan (3) menggunakan berbagai alat pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. Keberhasilan program ditentukan oleh pengoptimalan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran secara optimal ini mendukung tujuan pembelajaran secara akademik, dan juga memberikan pengalaman belajar yang mendalam serta relevan bagi kebutuhan peserta didik di sekolah dasar. Dengan memadukan elemen edukasi dan hiburan, peserta didik diajak untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan sehingga mereka lebih mudah mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. K. S. Arsana, "Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru dan Fasilitas Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Sos. Horiz. J. Pendidik. Sos.*, vol. 6, no. 2, Art. no. 2, 2019, doi: 10.31571/sosial.v6i2.1294.
- [2] F. Fathan, S. W. Dj. Pomalato, dan A. Kadir Husain, "Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPS," *PEDAGOGIKA*, vol. 10, no. 1, pp. 34–43, Mar. 2020, doi: 10.37411/pedagogika.v10i1.101.
- [3] A. H. Y. Prayitno, M. Faisal, dan Fatmawaty, "Peningkatan Semangat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ice Breaking pada Siswa Kelas VI SD," vol. 1, no. 2, 2021.
- [4] S. D. Lestari dan S. B. Istyanto, "Pola Komunikasi Guru dan Siswa Berbasis Pendidikan Karakter dengan

- Penerapan Mutu Bahasa Metode Sentra (Studi di SDIT Harapan Bunda Purwokerto),” *J. Sci. Commun. Jsc*, vol. 2, no. 1, Apr. 2020, doi: 10.31506/jsc.v2i1.7873.
- [5] S. Anggianita, Y. Yusnira, dan M. S. Rizal, “Persepsi Guru terhadap Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan,” *J. Educ. Res.*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Oct. 2020, doi: 10.37985/joe.v1i2.18.
- [6] M. Erdogan and A. Kurt, “A Review of Research on Classroom Management in Turkey,” *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 186, pp. 9–14, 2015, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.04.212.
- [7] T. N. Mursitama *et al.*, “The Impact of Indonesia’s Higher Education Program on Improving Students’ Competence in Achieving Global Employability,” *J. High. Educ. Theory Pract.*, vol. 22, no. 5, Art. no. 5, Jun. 2022, doi: 10.33423/jhetp.v22i5.5212.
- [8] S. Isnaniah and K. Kurniawan, “Freedom to Learn – Independent Campus (MBKM) Curriculum Management at the Indonesian Language Tadris Degree Program (TBI) of Islamic Religious Higher Education Institutions (PTKI),” *J. Pendidik. Islam*, vol. 11, no. 1, pp. 51–60, Nov. 2022, doi: 10.14421/jpi.2022.11i1.51-60.
- [9] M. N. Arifah and L. M. Madhani, “Analisis Keberlanjutan Program Mahasiswa pada Program Kampus Mengajar di Yogyakarta,” *El-Tarbawi*, vol. 15, no. 2, Dec. 2022, doi: 10.20885/tarbawi.vol15.iss2.art8.
- [10] N. Z. Nasri and S. A. Totalia, “Pengaruh Program Kampus Mengajar terhadap Peningkatan Soft Skills pada Mahasiswa FKIP UNS,” *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 2, pp. 2205–2211, Jun. 2024, doi: 10.37985/jer.v5i2.1016.
- [11] M. Situmorang, S. Gultom, A. Hamid K, A. M. Panjaitan, and W. Ritonga, “University-Government Collaboration Model to Improve School Teacher Competence in North Sumatra, Indonesia,” *Int. J. Train. Res.*, vol. 16, no. 3, pp. 249–266, Sep. 2019, doi: 10.1080/14480220.2018.1576324.
- [12] M.- Zainuddin, “Model Pembelajaran Kolaborasi Meningkatkan Partisipasi Siswa, Keterampilan Sosial, dan Prestasi Belajar IPS,” *J. Ilm. Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 1, Jun. 2017, doi: 10.23887/jiis.v3i1.11474.
- [13] Y. M. Widiанти, Q. Sholihah, dan M. Said, “Analisis Formulasi Rencana Strategis Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Studi Pada Universitas X),” *SAP Susunan Artik. Pendidik.*, vol. 9, no. 2, 2024, doi: <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v9i2.23823>.
- [14] X. Chen and L. Lu, “How Classroom Management and Instructional Clarity Relate to Students’ Academic Emotions in Hong Kong and England: a Multi-Group Analysis Based on the Control-Value Theory,” *Learn. Individ. Differ.*, vol. 98, p. 102183, Aug. 2022, doi: 10.1016/j.lindif.2022.102183.
- [15] Z. Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021.
- [16] M. B. Miles, A. M. Huberman, dan J. Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, Edition 3. London: Sage, 2014.
- [17] Y. Saputri, “Ice Breaking to Grow Student Readiness and Spirit For Learning,” *Soc. Humanit. Educ. Stud. SHEs Conf. Ser.*, p. 4(6), 279–284, 2021.
- [18] N. Aisyah dan Sholehatur Mahdia, “Penerapan Metode STIFIN dalam

- Memahami Gaya Belajar Siswa,” *PEDAGOGIKA*, vol. 4, no. 1, pp. 29–45, Apr. 2023, doi: 10.37411/pedagogika.v14i1.2202.
- [19] I. Agustina, “The Effectiveness of the Play While Learning Method in Elementary Student’s Learning,” *Soc. Humanit. Educ. Stud. SHEs Conf. Ser.*, p. 4(5), 642–647, 2021.
- [20] T. Adams, B. Koster, and P. den Brok, “Patterns in Student Teachers’ Learning Processes and Outcomes of Classroom Management During Their Internship,” *Teach. Teach. Educ.*, pp. 120, 103891, 2022, doi: 10.1016/j.tate.2022.103891.
- [21] S. Nurkia dan Sulkifly, “Penerapan Teknik Outbound untuk Meningkatkan Komunikasi Antarpribadi Siswa,” *PEDAGOGIKA*, vol. 11, no. 2, pp. 91–103, Sep. 2020, doi: 10.37411/pedagogika.v11i2.179.
- [22] John M. V. Sasan, G. M. Tugbong, and K. L. C. Alistre, “An Exploration of Icebreakers and Their Impact on Student Engagement in the Classroom,” *Int. J. Soc. Serv. Res.*, vol. 3, no. 11, pp. 2921–2930, Nov. 2023, doi: 10.46799/ijssr.v3i11.566.
- [23] C. M. Ateh and L. B. Ryan, “Preparing Teacher Candidates to be Culturally Responsive in Classroom Management,” *Soc. Sci. Humanit. Open*, pp. 7, 100455, 2023, doi: 10.1016/j.ssaho.2023.100455.
- [24] R. Yuliana and M. Husni, “Classroom Manajemen Implementation,” *EDU-RILIGIA J. Ilmu Pendidik. Islam Dan Keagamaan*, p. 6(4), 372–385, 2022, doi: 10.47006/er.v6i4.13086.
- [25] A. Kuncoro, S. Supriyanto, dan M. Kristiyanti, “Workshop Peningkatan Kapabilitas Mahasiswa: Peran Mahasiswa dalam Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Unggul dan Berkelanjutan,” *J. Peduli Masy.*, vol. 5, no. 1, Art. no. 1, Mar. 2023, doi: 10.37287/jpm.v5i1.1573.
- [26] J. Janawi, “Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran,” *Tarbawy J. Pendidik. Islam*, vol. 6, no. 2, Art. no. 2, Dec. 2019, doi: 10.32923/tarbawy.v6i2.1236.
- [27] P. Setyosari, “Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas,” *J. Inov. Dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, 2014, doi: 10.17977/um031v1i12014p020.
- [28] N. Sabrina and M. F. Sya, “Konsep Perencanaan Pembelajaran dan Model Pengembangan Perangkat Desain Pembelajaran,” *Karimah Tauhid*, vol. 3, no. 4, pp. 5203–5211, Apr. 2024, doi: 10.30997/karimahtauhid.v3i4.13092.
- [29] M. Nugraha, “Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran,” *Tarbawi J. Keilmuan Manaj. Pendidik.*, p. 4(1), 27–44, 2018, doi: 10.52434/jp.v14i1.913.
- [30] T. Nousiainen, M. Kangas, J. Rikala, and M. Vesisenaho, “Teacher Competencies in Game-Based Pedagogy,” *Teach. Teach. Educ.*, pp. 74, 85–97, 2018, doi: <https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.04.012>.
- [31] A. C. E. Ding and C. H. Yu, “Serious Game-Based Learning and Learning by Making Games: Types of Game-Based Pedagogies and Student Gaming Hours Impact Students’ Science Learning Outcomes,” *Comput. Educ.*, pp. 218, 105075, 2024, doi: 10.1016/j.compedu.2024.105075.
- [32] M. Ilma dan R. A. Nurhidayati, “Program Belajar Sambil Bermain dalam Upaya Peningkatan Minat dan Semangat Siswa di Masa Pandemi Covid-19,” *SIPISSANGNGI J. Pengabd. Kpd. Masy.*, p. 2(1), 45–53,

- 2022, doi:  
10.35329/sipissangngi.v2i1.2512.
- [33] R. D. Lestari, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021," *J. Ilm. Profesi Guru JIPG*, vol. 2, no. 2, pp. 111–116, Aug. 2021, doi:  
10.30738/jipg.vol2.no2.a11309.
- [34] A. R. Kurniawan, A. Priambodo, dan A. Kristiyandaru, "Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Motivasi Belajar," *Bravos J. Program Studi Pendidik. Jasm. dan Kesehat.*, vol. 11, no. 2, pp. 196–203, Jun. 2023, doi: 10.32682/bravos.v11i2.2954.
- [35] T. Titin, A. Yuniarti, A. P. Shalihat, D. Amanda, I. L. Ramadhini, dan V. Virnanda, "Memahami Media untuk Efektifitas Pembelajaran," *JUTECH J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 111–123, Dec. 2023, doi: 10.31932/jutech.v4i2.2907.
- [36] M. Miftah, "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," in *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Dec. 2013, p. 95. doi: 10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105.
- [37] S. Anshori, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran," *Civ.-Cult. J. Ilmu Pendidik. PKN dan Sos. Budaya*, vol. 2, no. 1, Art. no. 1, 2018, Accessed: Dec. 05, 2024. [Online]. Available: <https://publikasi.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/CC/article/view/70>