

Pendekatan Fun Learning dalam Pendampingan Belajar Anak Sekolah Dasar: *Systematic Literature Review*

Ika Nur Laela¹, Isti Septianing², Khusnul Khotimah³, Teni Wahyuningsih⁴, Wulan Marthania⁵, Ayyas Yahya⁶

Universitas Sebelas Maret

Jl. Ir. Sutami No.36 A, Kentingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia, 57126.

E-mail: marthaniawulan@student.uns.ac.id

Abstract

Learning assistance plays an important role in supporting the learning process of elementary school students who are at the concrete operational stage of development. However, conventional learning assistance often leads to boredom and low learning motivation. The fun learning approach offers an enjoyable and interactive learning experience that aligns with the characteristics of elementary school children. This study aims to examine the implementation of the fun learning approach in learning assistance and to analyze its benefits for students' motivation and learning outcomes. A Systematic Literature Review (SLR) method was employed through identification, screening, eligibility, and inclusion stages using articles retrieved from Google Scholar published between 2021 until 2026. The analysis of four selected articles indicates that the fun learning approach effectively enhances students' motivation, activeness, and understanding through enjoyable and meaningful learning activities. In addition to improving academic achievement, fun learning also supports students' social, emotional, and creative development. Nevertheless, its implementation requires adequate preparation, creativity, and careful planning to ensure optimal and sustainable learning assistance.

Key Words : *Fun Learning, Learning Assistance, Elementary School, Learning Motivation*

Abstrak

Pendampingan belajar berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran anak sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Namun, pendampingan belajar yang masih bersifat konvensional sering menimbulkan kejenuhan dan rendahnya motivasi belajar. Pendekatan *fun learning* menawarkan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengkaji penerapan pendekatan *fun learning* dalam pendampingan belajar serta menganalisis manfaatnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) melalui tahapan identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi artikel yang diperoleh dari Google Scholar pada rentang tahun 2021-2026. Hasil kajian terhadap empat artikel terpilih menunjukkan bahwa pendekatan *fun learning* mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman belajar siswa melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Article History

Received: Januari 2026

Reviewed: Januari 2026

Published: Januari 2026

Plagiarism Checker No
234

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed
under a Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License

Selain meningkatkan hasil akademik, *fun learning* juga mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kreativitas anak. Meskipun demikian, penerapannya memerlukan kesiapan pendamping, kreativitas, dan perencanaan yang baik agar dapat dilaksanakan secara optimal dan berkelanjutan.

Kata Kunci : Fun Learning, Pendampingan Belajar, Sekolah Dasar, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran fundamental dalam membentuk fondasi perkembangan kognitif dan afektif anak. Pada jenjang sekolah dasar, anak berada pada masa emas (golden age) dimana kemampuan berpikir, bernalar, dan bersosialisasi berkembang pesat (Rahmawati & Suryadi, 2019). Menurut Piaget dalam Santrock (2021), anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang memerlukan pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitifnya. Pendidikan yang berkualitas di tingkat dasar tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, motivasi belajar, dan kemampuan sosial-emosional yang akan menjadi bekal penting dalam kehidupan anak di masa depan (Nurhasanah & Sobandi, 2020).

Namun dalam praktiknya, anak sekolah dasar menghadapi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran. Kejenuhan belajar menjadi permasalahan yang sering muncul akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif (Sari & Wardani, 2021). Penelitian Hidayat et al. (2022) menunjukkan bahwa 67% siswa sekolah dasar mengalami penurunan motivasi belajar karena pembelajaran yang terlalu serius dan kaku. Selain itu, kesulitan memahami materi pembelajaran juga menjadi kendala tersendiri, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika dan IPA (Pratiwi & Setyaningrum, 2020). Kondisi ini diperparah dengan terbatasnya waktu pembelajaran di sekolah yang tidak cukup untuk mengakomodasi seluruh kebutuhan belajar anak dengan karakteristik yang beragam. Akibatnya, banyak anak yang merasa tertekan dan kehilangan minat terhadap aktivitas belajar. Melihat kondisi tersebut, pendampingan belajar di luar jam sekolah menjadi sangat penting sebagai upaya memberikan bantuan tambahan kepada anak dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar. Pendampingan belajar yang efektif tidak hanya memberikan bimbingan akademik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif (Wulandari & Surjono, 2021). Pendekatan *fun learning* atau pembelajaran menyenangkan hadir sebagai solusi yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang masih senang bermain dan bereksplorasi. Menurut Fadlillah (2020), *fun learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan, kreativitas, dan kegembiraan dalam aktivitas belajar sehingga anak tidak merasa terbebani namun tetap mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian Safitri et al. (2023) membuktikan bahwa penerapan *fun learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 85% dan hasil belajar meningkat secara signifikan. Dengan demikian, pendekatan *fun learning* dalam pendampingan belajar memiliki potensi besar untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi anak sekolah dasar.

Berdasarkan observasi dan kajian literatur, terdapat beberapa permasalahan dalam pendampingan belajar anak sekolah dasar. Pertama, pendampingan belajar yang dilakukan masih cenderung bersifat konvensional dengan metode ceramah dan drill yang membosankan. Kedua, kurangnya variasi metode pembelajaran yang menyenangkan menyebabkan anak kehilangan antusiasme dalam belajar. Ketiga, anak kurang aktif dan cepat merasa bosan saat proses pendampingan belajar berlangsung karena tidak ada elemen permainan atau aktivitas yang menarik. Keempat, belum banyak kajian komprehensif yang menganalisis secara sistematis

tentang implementasi pendekatan *fun learning* dalam konteks pendampingan belajar anak sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, penelitian ini difokuskan untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu bagaimana penerapan pendekatan *fun learning* dalam pendampingan belajar anak sekolah dasar dan apa manfaat pendekatan *fun learning* terhadap motivasi dan hasil belajar anak sekolah dasar. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji konsep dan penerapan *fun learning* dalam pendampingan belajar anak sekolah dasar berdasarkan kajian literatur sistematis serta menganalisis hasil penelitian terkait efektivitas dan manfaat pendekatan *fun learning* terhadap motivasi dan hasil belajar anak sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya khazanah keilmuan tentang pendekatan pembelajaran menyenangkan dalam pendidikan dasar serta memberikan landasan konseptual bagi pengembangan metode pendampingan belajar yang inovatif. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik, orang tua, dan pendamping belajar dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pendampingan belajar yang efektif dan menyenangkan. Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan program pendampingan belajar yang lebih berkualitas dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pendampingan Belajar Anak

Pendampingan belajar anak merupakan suatu proses pemberian bantuan, bimbingan, dan dukungan yang dilakukan secara terencana untuk membantu anak dalam kegiatan belajar. Menurut Sukri dkk. (2024), pendampingan belajar adalah bentuk bantuan yang diberikan kepada anak untuk mengatasi kesulitan belajar serta mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Pendampingan belajar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup pemberian motivasi, penguatan, dan arahan agar anak mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Anasri (2023) menegaskan bahwa pendampingan belajar diperlukan karena proses pembelajaran formal di sekolah belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar setiap anak, sehingga diperlukan dukungan tambahan dari guru, orang tua, maupun pendamping belajar lainnya.

Tujuan pendampingan belajar anak adalah untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar, membantu anak mengatasi hambatan dalam belajar, serta meningkatkan hasil belajar dan prestasi akademik. Menurut Saputri dkk. (2023), pendampingan belajar berperan penting dalam membantu anak memahami materi pelajaran yang sulit serta membentuk kebiasaan belajar yang positif. Selain itu, pendampingan belajar juga bertujuan untuk mengembangkan kemandirian belajar anak melalui pembiasaan strategi belajar yang efektif dan sesuai dengan kemampuan anak. Dengan adanya pendampingan yang berkelanjutan, anak diharapkan mampu berkembang secara holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Sukri dkk., 2024).

Peran pendampingan belajar anak melibatkan berbagai pihak yang saling bekerja sama. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang mengarahkan proses pembelajaran di sekolah melalui metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Orang tua berperan sebagai pendamping utama di rumah yang memberikan dukungan emosional, motivasi, serta pengawasan terhadap kegiatan belajar anak (Salmiati, 2018). Selain itu, pendamping belajar lain seperti tutor atau relawan pendidikan berperan membantu anak secara individual dalam memahami materi dan menyelesaikan kesulitan belajar tertentu. Kerja sama antara guru, orang tua, dan pendamping belajar sangat diperlukan agar proses pendampingan berjalan efektif dan berkesinambungan.

Pendampingan belajar anak harus memperhatikan karakteristik belajar anak yang beragam. Menurut Samsudin (2020), setiap anak memiliki perbedaan dalam kemampuan, minat,

gaya belajar, serta kecepatan memahami materi. Anak juga membutuhkan dukungan sosial dan emosional dari lingkungan sekitarnya agar merasa aman dan termotivasi dalam belajar. Proses belajar anak bersifat holistik, artinya tidak hanya menekankan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada perkembangan sosial dan emosional (Uno, 2023). Oleh karena itu, pendampingan belajar yang efektif perlu memberikan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Pendekatan Fun Learning

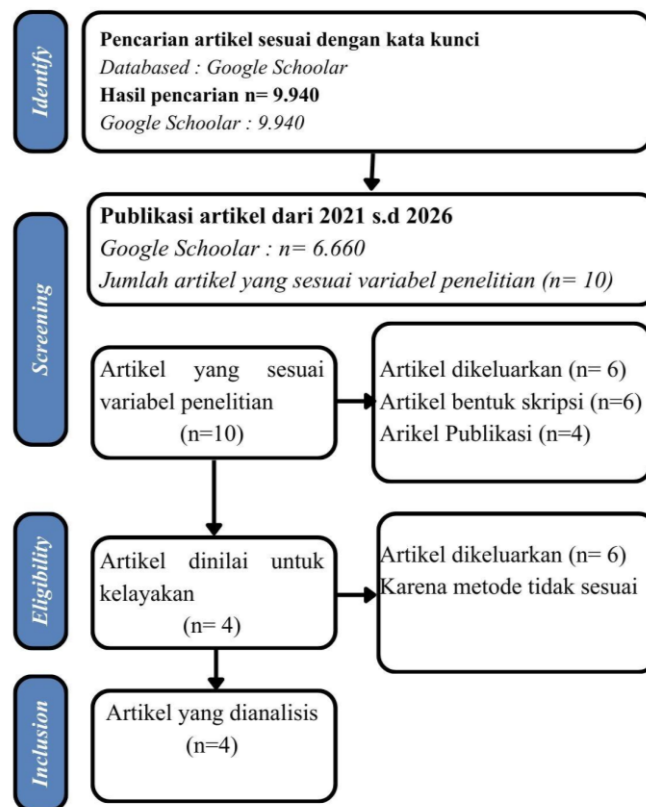
Pendekatan *fun learning* merupakan strategi pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar, tanpa mengabaikan pencapaian tujuan pembelajaran. Pendekatan ini berangkat dari karakteristik perkembangan anak usia SD yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan aktivitas yang variatif, kontekstual, serta memungkinkan mereka bergerak, bermain, dan bereksplorasi. Dalam *fun learning*, siswa dilibatkan secara aktif melalui berbagai aktivitas seperti permainan edukatif, kuis, simulasi, *ice breaking*, media kreatif, serta penggunaan teknologi sederhana yang menarik minat belajar. Keterlibatan emosi positif seperti rasa senang, antusias, dan rasa ingin tahu diyakini mampu meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi, dan pemahaman konsep. Dengan demikian, *fun learning* tidak hanya berfokus pada hiburan, tetapi pada penciptaan pengalaman belajar yang nyaman, bebas tekanan, dan bermakna sehingga mendukung keberhasilan pendampingan belajar anak sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Menurut Snyder (2019), *Systematic Literature Review* adalah pendekatan riset yang sistematis untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis karya-karya yang telah dipublikasikan oleh peneliti, akademisi, dan praktisi dengan tujuan menjawab pertanyaan penelitian tertentu secara komprehensif dan terstruktur. Metode ini dipilih untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai penerapan pendekatan *fun learning* dalam pendampingan belajar anak sekolah dasar berdasarkan kajian literatur yang telah dipublikasikan.

Proses SLR dalam penelitian ini dilakukan melalui empat tahap utama sebagaimana ditunjukkan dalam diagram alur. Tahap pertama adalah *identify* (identifikasi), dimana pencarian artikel dilakukan menggunakan database Google Scholar dengan kata kunci yang relevan dengan topik penelitian, menghasilkan 9.940 artikel. Tahap kedua adalah *screening* (penyaringan), dimana artikel disaring berdasarkan kriteria publikasi tahun 2021 hingga 2026, menghasilkan 6.660 artikel. Dari jumlah tersebut, dipilih 10 artikel yang sesuai dengan variabel penelitian. Tahap ketiga adalah *eligibility* (kelayakan), dimana 10 artikel yang terpilih dinilai kelayakannya dan menghasilkan 4 artikel yang memenuhi kriteria. Dalam tahap ini, 6 artikel dikeluarkan karena berbagai alasan: artikel tidak dapat diakses ($n=6$), artikel berbentuk skripsi ($n=6$), dan artikel hanya berupa publikasi prosiding ($n=4$). Selain itu, 6 artikel lainnya dikeluarkan karena metode penelitian yang digunakan tidak sesuai dengan fokus kajian. Tahap terakhir adalah *inclusion* (inklusi), dimana 4 artikel yang lolos seleksi dianalisis secara mendalam untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Gambar 1. Diagram Alir Prisma



HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Kajian Jurnal

No	Judul	Tahun	Tujuan	Metode	Tempat	Hasil
1.	Pendampingan Belajar Melalui <i>Fun English Learning</i> dalam Pandemic Covid-19 pada Siswa Sekolah Dasar Insan Mulia	2021	Memberikan pendampingan belajar kepada siswa Sekolah Dasar Insan Mulia pada masa pandemi Covid-19 melalui program <i>Fun English Learning</i>	Metode pengabdian masyarakat dengan tahapan: (1) observasi lapangan, (2) penawaran program fun English learning, (3) penyusunan bahan ajar, (4) pelaksanaan program tatap muka, dan (5) evaluasi	Indonesia	Program Fun English Learning berhasil meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran, mengurangi kejenuhan belajar selama pandemi, serta menghasilkan modul dan video edukasi yang dapat digunakan secara berkelanjutan.
2.	Pendampingan Pembelajaran <i>Fun Learning</i>	2024	Meningkatkan literasi dan motivasi	Pengabdian masyarakat dengan	Indonesia	Program Fun Learning berhasil meningkatkan

	untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Literasi di SDN JABUNG 1		belajar peserta didik SDN Jabung 1 melalui pendampingan pembelajaran Fun Learning	tahapan persiapan, pelaksanaan kegiatan selama satu pekan (mendongeng, sosialisasi menabung, eksperimen sains, ecoprint, dan pojok literasi), serta evaluasi		minat belajar dan literasi siswa SDN Jabung 1, ditandai dengan antusiasme tinggi peserta didik, peningkatan pemahaman materi, pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas, serta peningkatan ketertarikan terhadap kegiatan membaca melalui pojok literasi.
3.	Pendampingan Belajar Baca Tulis Hitung (CALISTUNG) Melalui Fun Learning dan Individualized Educational di MI Tanwirul Ma'arif Takerharjo Solokuro Lamongan	2025	Mengatasi masalah dan membantu masalah siswa kelas rendah yang mengalami hambatan pada proses belajar baca, tulis, dan hitung (calistung), membantu siswa untuk lebih menguasai baca, tulis, dan hitung (calistung), membantu guru dalam mengajar anak terkait baca, tulis, dan hitung (calistung), membantu meringankan	Jenis pengabdian ini menggunakan metode Participatory Action and Learning System (PALS).	Indonesia	Hasil penelitian menunjukkan program pendampingan calistung di MI Tanwirul Ma'arif Takeharjo, menggunakan metode individual dan fun learning selama 3-4 pertemuan, berhasil meningkatkan kemampuan dasar dan minat belajar siswa kelas 1, terutama dalam penjumlahan. Meskipun demikian, sekitar 40% siswa masih kesulitan dalam pengurangan, menyoroti

			beban orang tua dalam mengajar baca, tulis, dan hitung (calistung) anak-anak di rumah.			pentingnya pendampingan berkelanjutan dan penyesuaian metode pembelajaran.
4.	Fun Learning for Primary School Students	2022	Mengeksplorasi efektivitas metode belajar sambil bermain (permainan edukatif) untuk siswa kelas 3 SDN 3 Plosorejo	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pendekatan naratif untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana metode belajar sambil bermain dapat diterapkan secara efektif pada siswa kelas 3 SD Negeri 3 Plosorejo	Indonesia	Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode pembelajaran melalui permainan pendidikan tidak hanya meningkatkan hasil akademik tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk pengembangan holistik siswa. Integrasi metode inovatif dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dan mempersiapkan mereka untuk kesuksesan di masa depan.

b. Pembahasan

1. Pengaruh fun learning terhadap motivasi belajar anak

Hasil kajian dari keempat artikel menunjukkan bahwa *fun learning* secara konsisten meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Program *Fun English Learning* pada masa pandemi mampu meningkatkan antusiasme siswa mengikuti pembelajaran meskipun dalam situasi pembatasan sosial (Program Fun English Learning, 2021). Hal serupa terlihat pada pendampingan *Fun Learning* di SDN Jabung 1 yang menunjukkan peningkatan minat belajar dan

ketertarikan anak pada aktivitas literasi seperti membaca di pojok literasi dan kegiatan mendongeng (Program Fun Learning SDN Jabung 1, 2024).

Pada program pendampingan Calistung di MI Tanwirul Ma'arif, siswa yang awalnya kurang berminat belajar baca-tulis-hitung menjadi lebih termotivasi ketika pembelajaran didesain menyenangkan dan individual (Pendampingan Calistung Fun Learning, 2022). Penelitian "*Fun Learning for Primary School Students*" juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mendorong motivasi intrinsik siswa (Fun Learning for Primary School Students, 2022). Dengan demikian, *fun learning* terbukti tidak hanya meningkatkan motivasi situasional, tetapi juga sikap positif jangka panjang terhadap aktivitas belajar.

2. Dampak terhadap keaktifan dan pemahaman materi

Keempat artikel secara konsisten melaporkan bahwa *fun learning* meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pada *Fun English Learning*, siswa terlibat aktif melalui permainan kosa kata, diskusi, dan video interaktif sehingga meningkatkan keberanian bertanya dan menjawab (Program Fun English Learning, 2021). Pada SDN Jabung 1, aktivitas eksperimen sains, ecoprint, dan literasi mendorong siswa berpartisipasi secara kolaboratif dan menunjukkan peningkatan pemahaman materi (Program Fun Learning SDN Jabung 1, 2024).

Pada program Calistung, pendekatan *fun learning* dipadukan dengan pembelajaran individual terbukti meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung dasar, meskipun sebagian siswa masih mengalami kesulitan tertentu seperti pengurangan (Pendampingan Calistung Fun Learning, 2022). Penelitian di SDN 3 Plosorejo menegaskan bahwa permainan edukatif tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga kemampuan sosial dan komunikasi anak (Fun Learning for Primary School Students, 2022). Hal ini memperlihatkan bahwa keaktifan siswa mendorong pemahaman materi secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar langsung.

3. Kelebihan dan tantangan penerapan fun learning

Kelebihan utama *fun learning* yang tampak dari keseluruhan artikel adalah:

- 1) Meningkatkan antusiasme dan minat belajar
- 2) Mengurangi kejenuhan belajar
- 3) Menciptakan suasana pembelajaran yang positif
- 4) Mengembangkan kemampuan sosial dan kolaboratif
- 5) Meningkatkan pemahaman materi melalui pengalaman konkret
- 6) Relevan dengan karakteristik anak usia SD

Penelitian di MI Tanwirul Ma'arif menunjukkan bahwa *fun learning* meringankan beban guru dan orang tua karena anak lebih mandiri belajar (Pendampingan Calistung Fun Learning, 2022). Namun sejumlah tantangan juga muncul:

- 1) Guru/tutor harus kreatif menyiapkan aktivitas variatif
- 2) Membutuhkan waktu persiapan yang lebih panjang
- 3) Memerlukan media pendukung
- 4) Kelas bisa kurang terkendali jika tidak diatur dengan baik
- 5) Sebagian siswa masih membutuhkan pendampingan intensif

Hal ini menunjukkan perlunya pelatihan pendidik agar *fun learning* terimplementasi terarah dan berkelanjutan.

c. Solusi Masalah

Berdasarkan hasil kajian literatur, meskipun pendekatan fun learning terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman belajar siswa sekolah dasar, implementasinya masih menghadapi sejumlah tantangan. Oleh karena itu, diperlukan solusi strategis dan aplikatif agar pendekatan fun learning dapat diterapkan secara optimal dan berkelanjutan dalam pendampingan belajar anak sekolah dasar.

1. Penguatan Kompetensi Guru dan Tutor Pendamping

Temuan pada artikel Pendampingan Belajar Melalui Fun English Learning dalam Pandemic Covid-19 pada Siswa Sekolah Dasar Insan Mulia (2021) dan Pendampingan Pembelajaran *Fun Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Literasi di SDN JABUNG 1 (2024) menunjukkan bahwa keberhasilan fun learning sangat dipengaruhi oleh kreativitas pendamping dalam merancang aktivitas belajar. Tantangan muncul ketika guru atau tutor belum terbiasa dengan metode pembelajaran variatif sehingga cenderung kembali pada pendekatan konvensional.

Sebagai solusi, diperlukan penguatan kompetensi guru dan tutor melalui pelatihan terarah mengenai desain aktivitas fun learning yang sederhana, kontekstual, dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Pelatihan ini tidak hanya menekankan aspek kreativitas, tetapi juga pemahaman pedagogis agar aktivitas menyenangkan tetap bermakna secara akademik.

2. Integrasi Fun Learning dalam Perencanaan Pembelajaran

Hasil kajian menunjukkan bahwa fun learning sering membutuhkan waktu persiapan yang lebih panjang, sebagaimana tercermin dalam program pendampingan Calistung di MI Tanwirul Ma'arif (2025) yang memerlukan pendampingan berkelanjutan. Untuk mengatasi keterbatasan waktu, fun learning perlu diintegrasikan secara sistematis ke dalam perencanaan pembelajaran, bukan diposisikan sebagai aktivitas tambahan.

Guru atau pendamping dapat memilih strategi fun learning yang relevan dengan kompetensi dasar tertentu sehingga kegiatan belajar tetap efisien, terarah, dan tidak membebani waktu persiapan secara berlebihan.

3. Pemanfaatan Media Sederhana Berbasis Lingkungan

Penelitian Fun Learning for Primary School Students (2022) membuktikan bahwa media sederhana seperti permainan edukatif, aktivitas eksperimen sederhana, dan pojok literasi sudah cukup efektif meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa. Oleh karena itu, solusi yang dapat diterapkan adalah optimalisasi media berbasis lingkungan sekitar dan bahan sederhana, sehingga fun learning tetap dapat dilaksanakan meskipun dengan sarana terbatas.

4. Penguatan Kolaborasi Guru, Orang Tua, dan Lembaga

Fun Learning mampu meringankan beban guru dan orang tua ketika anak lebih termotivasi belajar. Untuk menjaga keberlanjutan dampak tersebut, diperlukan kolaborasi antara guru, orang tua, dan lembaga pendidikan. Orang tua dapat dilibatkan melalui pendampingan belajar di rumah berbasis aktivitas menyenangkan, sementara lembaga pendidikan berperan dalam mendukung kebijakan dan program pendampingan belajar yang terstruktur.

SIMPULAN

Pendampingan belajar memiliki peran strategis dalam mendukung proses pembelajaran anak sekolah dasar dimana usia mereka berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Tantangan pembelajaran seperti kejenuhan, rendahnya motivasi belajar, dan keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah menunjukkan perlunya pendekatan yang disesuaikan dengan karakteristik anak. Pendekatan *fun learning* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan dan pemahaman belajar anak melalui aktivitas yang menyenangkan, interaktif dan bermakna. Selain meningkatkan hasil akademik, *fun learning* juga berkontribusi pada pengembangan aspek sosial, emosional, dan kreativitas anak sehingga mendukung perkembangan anak secara holistik.

SARAN

Pendampingan belajar anak sekolah dasar disarankan merencanakan pendekatan *fun learning* dengan memanfaatkan aktivitas dan media sederhana yang variatif serta memperkuat kolaborasi dengan orang tua. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji efektivitas *fun learning* melalui penelitian empiris pada konteks dan jenjang yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anasri, A. (2023). Pendampingan Peningkatan Semangat Belajar Bagi Peserta Didik Di Smp Negeri 03 Tanjung Batu Desa Sentul Kecamatan Tanjung Batu. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 1(1), 33-38.
- Annisa, K., & Itriyah, I. (2023). Menciptakan pembelajaran *fun learning* pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 432-438.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8310545>
- Cahyaningrum, A., Susetyo, A. M., & Citraningrum, D. M. (2024). Pengaruh metode *fun learning* terhadap minat belajar menulis cerpen kelas IV di SDN Sumbersari 03 Jember. *Bastra: Journal of Language and Literature Education*, 9(1).
<https://doi.org/10.36709/bastra.v8i5.316>
- Fadlillah, M. (2020). *Fun learning* untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 45-52.
- Fitriani, N., & Kurniawan, A. (2023). Pengaruh pembelajaran menyenangkan terhadap keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 233-241.
- Hidayat, R., Rahmat, A., & Suherman, A. (2022). Analisis motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran daring. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1512-1520.
- Mardiati, E., Sitepu, E., & Nasution, S. (2025). Bimbingan belajar berbasis *fun learning* untuk meningkatkan minat dan kemampuan matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3739-3745.
- Mutadin, A., Fajrie, N., Ismaya, E. A., & Kurniati, D. (2022). Fun Learning for Primary School Students. *Journal of Technology and Humanities*, 3(1), 46-53.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2020). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1), 128-135.
- Pratiwi, D. E., & Setyaningrum, W. (2020). Analisis kesulitan belajar matematika siswa sekolah dasar pada materi pecahan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(4), 582-590.
- Rahmawati, Y., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 49-54.
- Rosidah, E. (2021). Metode *fun learning* sebagai upaya peningkatan pemahaman konsep pengenalan diri siswa kelas 1 SDN Sawentar 02. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 232-234.
- Safitri, N. A., Wulandari, D., & Hadi, S. (2023). Pengaruh pendekatan *fun learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1845-1853.
- Salmiati, S., Hasbahuddin, H., & Bakhtiar, M. I. (2018). Pelatihan Konselor sebaya sebagai strategi pemecahan masalah siswa. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 36-41.
- Samsudin, M. (2020). Faktor-faktor yang memengaruhi belajar. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 2(2), 162-186.
- Santrock, J. W. (2021). *Psikologi pendidikan* (6th ed.). Salemba Humanika.
- Saputri, L., Mardiati, M., Sitepu, D. R. B., Susilawati, E., Ningsih, Y., Ayumi, N., & Siregar, Z. A. D. (2023). Pendampingan Belajar pada Anak Usia Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar di Desa Tanjung Putus, Padang Tualang, Langkat, Sumatera Utara. *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 92-98.
- Sari, D. P., & Wardani, K. W. (2021). Kejenuhan belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran daring. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1926-1934.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333-339.
<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Sukri, S., Amelia, D., GKD, P. S., Pralantina, P., & Raharjo, D. (2024). PENDAMPINGAN BIMBINGAN BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 75-85.

- Syukri, R. A., Bahri, A., & Khatsum, U. (2021). Penerapan model pembelajaran *fun learning* dalam meningkatkan hasil belajar menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 51-60.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wulandari, A. P., & Surjono, H. D. (2021). Efektivitas pendampingan belajar dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 156-167.
- Zaeni, A. (2021). Penerapan metode *fun learning* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran tematik sekolah dasar. *Salimiya: Journal of Education and Learning*, 2(3). <https://doi.org/10.58401/salimiya.v2i3.1218>.
- Zaidi, M. H. A., Mohd Isa, N. J., Jamaludin, A., Midan, A. R., Mohd Isa, N. K., & Zulkifli, M. N. (2024). *Systematic literature review on fun learning towards students' development*. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(2), 1-15. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v13-i2/21276> hrmars.com
- Zamzami, N., Afifah, P. A., Sholihuddin, S., Nadiya, D., & Ahzam, U. (2025). Pendampingan Belajar Baca Tulis Hitung (CALISTUNG) Melalui Fun Learning dan Individualized Educational di MI Tanwirul Ma'arif Takerharjo Solokuro Lamongan. *Bakti Insani: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan*, 1(1), 32-43.