

Penguatan Karakter dan Leadership Peserta Didik melalui Program Fun Teaching "Ma'guru" di SDN 089 Cina Kabupaten Wajo

Ahmad Afiif¹, Fitriyanti², Kamil Anshari³, Ahrani. B⁴, Khofifah Mahafiah Noor⁵, Nurfalih Arsyad⁵, A. Fausi Fahresi⁶, Rahmatul Izzah Alifiyah⁷, Ummu Dwi Mutmainnah⁸, Amanda Fatrisya⁹, Muh. Reski¹⁰, Zhafran Zais Alfatih¹²

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}

Email: fitriyanti_fisika@uin-alauddin.ac.id

Corresponding author: fitriyanti_fisika@uin-alauddin.ac.id

Abstrak:

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam membentuk sikap dan perilaku peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Pembelajaran yang monoton sering menyebabkan rendahnya motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai karakter. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat karakter dan jiwa kepemimpinan peserta didik melalui program Ma'guru dengan menerapkan pendekatan fun teaching di SDN 089 Cina, Kabupaten Wajo. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pembelajaran interaktif yang meliputi kegiatan ice breaking, permainan edukatif, diskusi kelompok, penyampaian materi, sesi tanya jawab, dan refleksi pembelajaran. Program dilaksanakan selama enam hari dengan sasaran peserta didik sekolah dasar. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipatif, dokumentasi kegiatan, serta penilaian sederhana sebelum dan setelah program. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik mengenai disiplin, tanggung jawab, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan bekerja sama, dan kepemimpinan. Rata-rata skor pemahaman meningkat dari 44,6 pada tahap awal menjadi 82,8 setelah kegiatan, dengan peningkatan rata-rata sebesar 46,28%. Peserta didik juga menunjukkan perubahan positif berupa meningkatnya kepercayaan diri, keterlibatan dalam pembelajaran, serta kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan fun teaching efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung pengembangan karakter dan kepemimpinan peserta didik sekolah dasar. Program Ma'guru dapat menjadi alternatif inovatif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk mendukung pendidikan karakter di sekolah dasar.

Keywords : Pendidikan Karakter, Kepemimpinan, Fun Teaching, Program Ma'guru

Abstrack:

Character education is a crucial aspect of shaping students' attitudes and behaviors from the elementary school level. However, monotonous instruction often leads to low student motivation, participation, and understanding of character values. This community service initiative aimed to strengthen students' character and leadership qualities through the "Ma'guru" program—which utilizes a "fun teaching" approach—at SDN 089 Cina in Wajo Regency. The implementation employed an interactive educational approach comprising ice-breaking activities, educational games, group discussions, material presentation, Q&A sessions, and learning reflections. The program spanned six days and targeted elementary school students. Evaluation was conducted through participant observation, activity documentation, and simple pre- and post-program assessments. The results demonstrated improved student understanding regarding discipline, responsibility, the courage to express opinions, teamwork skills, and leadership. The average understanding score rose from 44.6 at the initial stage to 82.8 following the activities, representing an average increase of 46.28%.

Furthermore, students exhibited positive changes, including increased self-confidence, greater engagement in learning, and improved communication and collaboration skills with peers. These findings indicate that the "fun teaching" approach is effective in creating an enjoyable learning atmosphere while simultaneously fostering character and leadership development among elementary school students. The *Ma'guru* program offers an innovative alternative for community service initiatives aimed at supporting character education in elementary schools.

Keywords : Character Education, Leadership, Fun Teaching, Ma'guru Program

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter pada anak usia sekolah dasar menjadi salah satu fondasi yang sangat penting dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia di masa mendatang. Pada usia tersebut anak berada pada fase perkembangan yang memiliki kepekaan tinggi pada pengaruh lingkungan, baik dari lingkungan keluarga, sekolah, atau masyarakat (Wardani *et al.*, 2020). Penanaman sikap jujur, bertanggung jawab, disiplin, mampu bekerja sama, dan peduli terhadap lingkungan sosial perlu dilakukan sejak dini sehingga menjadi bagian dari perilaku sehari-hari. Dalam banyak keadaan, pengukuran dalam keberhasilan pendidikan tidak hanya dinilai dari kemampuan akademik peserta didik, namun dipengaruhi juga dari bagaimana mereka mampu menunjukkan perilaku yang baik dalam kehidupan sosialnya (Anantama, 2024). Oleh sebab itu pendidikan karakter tidak bisa dilihat sebagai pelengkap semata, namun juga masuk ke dalam bagian utama pada proses pembelajaran yang ada di sekolah dasar.

Perubahan sosial yang berlangsung begitu cepat dewasa ini turut memengaruhi pola perilaku anak-anak. Kehadiran teknologi digital yang semakin dekat dengan kehidupan peserta didik membawa manfaat yang besar, namun di sisi lain juga menghadirkan tantangan tersendiri terhadap pembentukan karakter anak (Sudirman *et al.*, 2024). Tidak sedikit siswa yang mulai menunjukkan sikap individualis, tidak percaya diri, mudah bosan ketika belajar, serta mengalami penurunan kepedulian terhadap lingkungan sosialnya. Keadaan tersebut menjadi perhatian bersama karena masa sekolah dasar merupakan masa pembentukan watak yang akan memengaruhi perkembangan anak pada jenjang berikutnya (Pujiastuti *et al.*, 2026). Dalam hikayat pendidikan orang tua dahulu kala disebutkan bahwa "anak ibarat kain putih yang menanti corak daripada tangan yang mendidiknya". Ungkapan tersebut menggambarkan betapa pentingnya proses pembinaan karakter dilakukan secara sungguh-sungguh sejak usia dini.

Pembelajaran yang berlangsung secara monoton sering kali membuat peserta didik kehilangan minat belajar. Metode ceramah yang terlalu dominan tanpa adanya interaksi yang menyenangkan menyebabkan anak mudah jenuh dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut banyak ditemukan terutama pada pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter, sebab materi yang disampaikan cenderung dianggap sebagai nasihat biasa tanpa

pengalaman belajar yang menarik. Padahal anak usia sekolah dasar memiliki kecenderungan belajar melalui aktivitas yang melibatkan permainan, gerakan, komunikasi, dan pengalaman langsung. Berdasarkan uraian tersebut, maka dibutuhkan pendekatan dalam pembelajaran yang lebih kreatif guna menyampaikan pesan-pesan pendidikan karakter bisa diterima dengan baik oleh peserta didik (Mafrudin, 2023).

Metode pembelajaran yang menyenangkan atau *fun teaching* merupakan salah satu pendekatan yang dinilai dapat membangun suasana belajar yang lebih hidup serta interaktif. Konsep tersebut memberikan penekanan pada keterlibatan aktif para siswa di suatu proses pembelajaran dengan memanfaatkan permainan edukatif, diskusi kelompok, simulasi, serta kegiatan yang membangun kedekatan emosional antara pengajar dan peserta didik (Putra *et al.*, 2024). Suasana belajar yang santai namun tetap terarah membuat para siswa memiliki kemudahan dalam memahami materi yang telah diberikan. Beragam penelitian telah membuktikan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan semangat belajar, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta kemampuan bekerja sama antar peserta didik. Oleh karena itu, pendekatan *fun teaching* tidak hanya menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga membantu menanamkan karakter positif pada anak (Nizariah *et al.*, 2025).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN), memberikan dukungan yang cukup besar terhadap upaya peningkatan pendidikan di lingkungan masyarakat. Kehadiran mahasiswa tidak hanya sebagai pelaksana program kerja, namun juga merupakan fasilitator dalam pembelajaran yang mampu menghadirkan inovasi dan semangat baru bagi peserta didik (Safitri *et al.*, 2026). Kehadiran mahasiswa KKN di sekolah-sekolah dasar sering kali membawa suasana yang berbeda karena metode yang diterapkan bersifat lebih dekat dengan dunia anak-anak. Pada konteks tersebut program pengabdian dapat menjadi jembatan antara dunia pendidikan formal dengan kebutuhan sosial masyarakat yang terus berkembang. Maka daripada itu kegiatan KKN bukan sekadar bentuk pengabdian akademik, melainkan juga bagian dari usaha bersama dalam membangun kualitas generasi muda (Syahrul *et al.*, 2021).

Program *Ma'guru* yang dilaksanakan di SDN 089 Cina adalah suatu bentuk kegiatan dari pengabdian masyarakat dan berfokus pada penguatan karakter dan jiwa kepemimpinan peserta didik sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan dalam program ini dirancang secara sederhana serta dekat dengan pengalaman anak-anak, sehingga memudahkan mereka dalam menerima dan memahami materi yang diberikan (Azizah *et al.*, 2024). Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui berbagai aktivitas interaktif yang secara langsung melibatkan para siswa. Kegiatan seperti *ice breaking*, permainan edukatif, diskusi kelompok, dan sesi refleksi dipilih agar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif serta terasa

menyenangkan. Pendekatan tersebut diharapkan dapat menciptakan perasaan percaya diri dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Mansur & Sholeh, 2024).

Observasi awal yang dilakukan menunjukkan adanya peserta didik yang masih mengalami hambatan dalam memahami nilai-nilai karakter positif dalam aktivitas sehari-hari. Sikap disiplin menurut Yusnan *et al.*, (2025), keberanian berbicara di depan teman-temannya, serta kemampuan bekerja sama masih perlu ditingkatkan. Terdapat sejumlah peserta didik yang terlihat tidak percaya diri ketika diminta menyampaikan pendapatnya dan cenderung pasif selama kegiatan belajar berlangsung. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang selama ini diterima peserta didik masih memerlukan pendekatan yang lebih interaktif agar anak-anak memiliki keterlibatan yang aktif dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Permasalahan lain yang ditemukan ialah motivasi untuk belajar yang rendah oleh peserta didik ketika mereka melakukan pembelajaran secara konvensional. Anak-anak cenderung menurut (Nurhayida Silalahi *et al.*, 2024), cepat merasa bosan apabila kegiatan belajar hanya berpusat pada penjelasan guru tanpa adanya aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung. Dalam keadaan demikian peserta didik lebih mudah kehilangan fokus dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran hingga selesai. Situasi ini menjadi tantangan tersendiri karena keberhasilan pendidikan karakter memerlukan keterlibatan emosional serta partisipasi langsung para peserta didik ketika proses pembelajaran sedang dilakukan.

Melihat kondisi tersebut diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat membangun suasana belajar yang bersifat komunikatif serta lebih menyenangkan. Menurut Sani *et al.*, (2026), pembelajaran interaktif dinilai penting karena dapat membantu para siswa untuk memahami materi dengan melalui pengalaman langsung. Anak-anak pada dasarnya lebih mudah belajar ketika mereka merasa nyaman dan terlibat dalam kegiatan yang dilakukan. Sehubungan dengan hal tersebut, menerapkan pendekatan yang inovatif dapat menjadi salah satu strategi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran karakter di tingkat sekolah dasar. Dalam hikayat pendidikan lama disebutkan bahwa “ilmu yang disampaikan dengan gembira akan lebih mudah bersemayam dalam ingatan”. Maka demikianlah pendekatan pembelajaran yang menyenangkan perlu dihadirkan agar peserta didik tidak sekadar mendengar, melainkan juga merasakan proses belajar itu sendiri.

Bentuk solusi terhadap permasalahan tersebut dilaksanakanlah program *Ma'guru* berbasis fun teaching di SDN 089 Cina. Dalam penyusunannya, program ini dibuat agar dapat memberikan pengalaman belajar secara aktif melalui bervariasi kegiatan edukatif yang telah menyesuaikan dengan karakteristik peserta

didik sekolah dasar. Kegiatan fun teaching menurut Marzoan & Affandi (2026), biasanya dimulai dengan sesi ice breaking untuk membangun kedekatan emosional dan meningkatkan semangat peserta didik sebelum memasuki materi inti. Setelah itu peserta didik diajak mengikuti berbagai permainan edukatif yang berkaitan dengan nilai karakter dan kepemimpinan. Pendekatan tersebut dilakukan guna membuat peserta didik dapat lebih memahami materi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Permainan edukatif program ini juga melibatkan diskusi interaktif antara pengajar dan peserta didik. Pelaksanaan diskusi dilakukan secara sederhana dengan membuka kesempatan bagi peserta didik untuk mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta menceritakan pengalaman yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan tersebut bertujuan untuk melatih keberanian berbicara, kemampuan bekerja sama, dan rasa percaya diri peserta didik. Suasana pembelajaran yang lebih cair membuat peserta didik terlihat lebih aktif dibandingkan ketika mengikuti pembelajaran biasa di kelas. Interaksi yang terbangun selama kegiatan berlangsung juga dapat membantu untuk membangun hubungan yang lebih dekat di antara peserta didik dengan pengajar (Muttaqin & Aviari, 2022).

Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi pembelajaran untuk melihat seberapa jauh pemahaman yang dimiliki peserta didik pada materi yang sudah dipaparkan. Evaluasi akan dilakukan dengan tanya jawab, pengamatan partisipasi peserta didik, dan refleksi sederhana mengenai nilai-nilai karakter yang dipelajari selama kegiatan berlangsung (Faizah & Suciptaningsih, 2024). Evaluasi mendapatkan hasil yang menunjukkan jika peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik ketika pembelajaran dilakukan melalui pendekatan yang menyenangkan. Anak-anak terlihat lebih antusias dan memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapatnya di depan temannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode fun teaching memiliki potensi yang baik untuk mendukung pembentukan karakter yang dimiliki peserta didik sekolah dasar (Abdullah *et al.*, 2025).

Inti dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah memperkuat pengetahuan peserta didik terhadap nilai-nilai karakter yang bersifat positif dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan kejujuran menurut Muttaqin & Aviari (2022), menjadi bagian penting yang diperkenalkan kepada para siswa dengan memanfaatkan beragam aktivitas pembelajaran. Selain itu kegiatan ini juga bertujuan menumbuhkan jiwa leadership pada peserta didik sejak usia dini agar mereka memiliki keberanian mengambil peran dalam lingkungan sosialnya. Pembentukan jiwa kepemimpinan pada anak-anak di sekolah dasar diharapkan mampu menjadi bekal mereka dalam perkembangan kepribadian mereka pada masa mendatang.

Program pengabdian ini juga memiliki tujuan untuk mendorong partisipasi siswa dalam belajar menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif. Partisipasi aktif dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator signifikan dalam mengukur keberhasilan proses pembelajaran, karena siswa yang terlibat aktif biasanya lebih mudah menangkap isi materi (Faizah & Suciptaningsih, 2024). Melalui metode *fun teaching* peserta didik tidak sekedar pendengar saja, namun juga memiliki keterlibatan langsung pada proses belajar. Dengan begitu, proses belajar mengajar tidak lagi terkesan jenuh, melainkan berubah menjadi pengalaman yang mengasyikkan dan berharga bagi siswa (Abdullah *et al.*, 2025).

Pendidikan karakter secara teoritis merupakan proses pembentukan nilai moral serta perilaku baik yang diterapkan secara berkelanjutan dengan memanfaatkan kegiatan pendidikan. Fokus pendidikan karakter tidak hanya terletak pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan kebiasaan berperilaku dan bertindak sesuai nilai-nilai yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari (Muttaqin & Aviari, 2022). Pendekatan *fun teaching* mengutamakan terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih nyaman. Menyenangkannya suatu proses pembelajaran dinilai dapat memberikan peningkatan pada motivasi belajar serta memperkuat hubungan emosional antara pengajar dan peserta didik. Kedua konsep tersebut memiliki keterkaitan yang erat dalam mendukung proses pembentukan karakter anak usia sekolah dasar (Masruroh *et al.*, 2022).

Sejumlah penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penerapan metode pembelajaran interaktif berdampak positif terhadap peningkatan motivasi serta keaktifan peserta didik dalam belajar. Penelitian lain dari Khasanah *et al.*, (2025), juga menjelaskan bahwa pendidikan karakter yang dikemas melalui permainan edukatif lebih mudah diterima oleh anak-anak dibandingkan metode ceramah biasa. Temuan dari berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memuat aktivitas kreatif dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai sosial secara lebih nyata. Oleh sebab itu program *Ma'guru* berbasis *fun teaching* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pengabdian masyarakat yang berkontribusi positif pada penguatan karakter peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, dengan terlaksananya program ini peserta didik diharapkan memperoleh pengetahuan serta mendapatkan pengalaman belajar yang membekas dalam kehidupan mereka. Pendidikan karakter pada hakikatnya bukanlah perkara yang selesai dalam satu pertemuan, melainkan proses panjang yang memerlukan keterlibatan banyak pihak. Sekolah, keluarga, masyarakat, dan mahasiswa sebagai pelaksana pengabdian perlu berjalan seiring dalam membangun generasi yang berakhlak baik dan memiliki jiwa kepemimpinan. Maka demikianlah program pengabdian ini diharapkan dapat menjadi langkah kecil yang membawa manfaat besar bagi perkembangan peserta didik di SDN 089 Cina.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui Program *Ma'guru* di SDN 089 Cina, Kelurahan Cina, Kecamatan Pammana, Kabupaten Wajo. Sasaran kegiatan adalah peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan penguatan nilai-nilai karakter dan kepemimpinan sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari. Program dilaksanakan selama enam hari, yaitu pada tanggal 27 April– 2 Mei 2026, sebagai bagian dari implementasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Service Learning*, yaitu pendekatan pengabdian yang mengintegrasikan proses pembelajaran mahasiswa dengan pelayanan kepada masyarakat melalui kegiatan yang memberikan manfaat langsung kepada mitra. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan mahasiswa berperan sebagai fasilitator pembelajaran sekaligus agen perubahan dalam mendukung penguatan karakter peserta didik di lingkungan sekolah.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan utama. Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan dan perencanaan program, yang dilakukan melalui observasi awal dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengetahui kondisi peserta didik serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran karakter. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih kurang percaya diri, kurang aktif dalam pembelajaran, serta memerlukan penguatan nilai disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan kepemimpinan. Tahap kedua adalah persiapan program, meliputi penyusunan materi pembelajaran, pembuatan media edukatif, penyusunan permainan pembelajaran (*educational games*), serta penentuan jadwal pelaksanaan kegiatan bersama pihak sekolah. Materi yang disiapkan berfokus pada pendidikan karakter dan pengembangan jiwa kepemimpinan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Tahap ketiga merupakan pelaksanaan program, yang menggunakan metode *fun teaching* sebagai strategi utama pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa bentuk aktivitas, yaitu *ice breaking*, permainan edukatif, diskusi interaktif, kerja kelompok, penyampaian materi, tanya jawab, dan refleksi pembelajaran. Pada tahap ini peserta didik dilibatkan secara aktif dalam setiap kegiatan sehingga proses belajar berlangsung lebih menyenangkan, komunikatif, dan partisipatif. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai karakter sekaligus melatih kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan memimpin dalam kelompok. Tahap keempat adalah monitoring dan evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui observasi partisipasi peserta didik selama kegiatan berlangsung, dokumentasi kegiatan, sesi tanya jawab, serta pengukuran sederhana sebelum dan sesudah program. Indikator yang dievaluasi meliputi pemahaman tentang disiplin, tanggung jawab, keberanian

menyampaikan pendapat, kemampuan bekerjasama, dan pemahaman mengenai kepemimpinan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perubahan perilaku, tingkat partisipasi, dan peningkatan pemahaman peserta didik setelah mengikuti Program *Ma'guru*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program *Ma'guru* di SDN 089 Cina berlangsung selama enam hari dan dilaksanakan melalui pendekatan pembelajaran berbasis *fun teaching*. Kegiatan dimulai dengan tahap persiapan yang melibatkan koordinasi bersama pihak sekolah terkait jadwal pelaksanaan, kesiapan peserta didik, serta penyusunan materi pembelajaran yang akan diberikan selama kegiatan berlangsung. Sama seperti riset dari Setyowati *et al.*, (2021), sekolah memberikan apresiasi dan dukungan terhadap program ini sebab dinilai dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berbeda bagi peserta didik. Sejak hari pertama pelaksanaan peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu dan antusiasme yang cukup tinggi terhadap kegiatan yang dibawa oleh tim pengabdian. Suasana pembelajaran terlihat lebih hidup dibandingkan pembelajaran biasa karena peserta didik terlibat langsung dalam setiap rangkaian kegiatan yang dilaksanakan.

Di tahapan awal kegiatan ini, peserta didik akan diajak mengikuti sesi *ice breaking* agar suasana belajar yang santai serta menyenangkan dapat tercipta dengan baik. Kegiatan ini dilakukan melalui permainan sederhana, tepuk semangat, dan aktivitas kelompok ringan yang bertujuan membangun kedekatan emosional antara pengajar dan peserta didik (Astuti & Apriliani, 2025). Metode tersebut terbukti efektif untuk meningkatkan perhatian para siswa sebelum memasuki materi inti pembelajaran. Anak-anak terlihat lebih berani berinteraksi dan tidak canggung ketika diminta mengikuti instruksi yang diberikan. Dalam hikayat pendidikan lama disebutkan bahwa “hati yang lapang akan lebih mudah menerima petuah daripada hati yang dibelenggu rasa takut.” Maka demikianlah suasana belajar yang menyenangkan menjadi pintu awal agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

Kegiatan inti dilaksanakan melalui diskusi interaktif dan penyampaian materi mengenai pendidikan karakter serta *leadership*. Materi disampaikan menggunakan bahasa sederhana agar dapat dengan mudah dimengerti oleh siswa sekolah dasar. Peserta didik nantinya akan dibagi ke dalam bagian kelompok kecil agar dapat berdiskusi mengenai contoh perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari, pentingnya kerja sama, sikap tanggung jawab, serta keberanian dalam menyampaikan pendapat. Selain menerima materi, peserta didik juga memperoleh kesempatan untuk menyampaikan pengalaman yang berkaitan dengan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Kegiatan tersebut sama seperti riset Supeni *et al.*, (2021), dapat menjadikan proses pembelajaran lebih hidup, karena peserta didik berkesempatan untuk terlibat langsung, bukan hanya mendengarkan penyampaian materi.

Metode *games edukatif* menjadi salah satu bagian yang paling diminati oleh peserta didik selama kegiatan berlangsung. Permainan yang diberikan tidak hanya bertujuan menciptakan hiburan, tetapi juga mengandung pesan moral dan pembelajaran karakter (Elan *et al.*, 2025). Melalui permainan berkelompok, para siswa dilatih untuk melakukan kerja sama, saling menghargai, dan menyelesaikan tantangan bersama. Kegiatan ini membantu peserta didik mengerti bahwa suatu keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, namun juga dengan adanya kerja sama serta komunikasi yang baik antar anggota kelompok. Beberapa siswa yang sebelumnya bersikap pasif mulai menunjukkan keberanian dalam berbicara dan terlibat langsung dalam kegiatan kelompok (Sihombing *et al.*, 2024).

Penerapan metode *fun teaching* memberikan pengaruh positif terhadap suasana belajar peserta didik. Selama proses kegiatan dilaksanakan, peserta didik tampak lebih terlibat, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Anak-anak menjadi lebih mudah dalam memahami materi pada saat pembelajaran dikemas melalui aktivitas yang menyenangkan dibandingkan metode ceramah biasa (Syarif, 2025). Suasana kelas yang lebih cair membuat peserta didik tidak takut bertanya ataupun menyampaikan pendapat mereka. Kondisi tersebut mengindikasikan jika pendekatan pembelajaran yang interaktif sangat berguna untuk membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu hubungan antara pengajar dan peserta didik juga menjadi lebih dekat sehingga proses penyampaian materi dapat berlangsung secara lebih efektif (Veronika & Dafit, 2022).

Merujuk pada hasil observasi selama berlangsungnya kegiatan, terdapat adanya peningkatan pada pemahaman peserta didik terkait nilai-nilai karakter positif dan jiwa kepemimpinan. Sebelum kegiatan dilaksanakan beberapa peserta didik masih tidak percaya diri dan cenderung pasif saat diminta menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Melalui rangkaian kegiatan *Ma'guru*, peserta didik mulai menampilkan keberanian untuk berkomunikasi, kemampuan bekerja dalam kelompok, serta perilaku saling menghormati sesama teman. Peningkatan tersebut menurut Setiawan & Iasha (2024), dapat diamati pada tahap evaluasi dan refleksi di akhir kegiatan, ketika peserta didik berhasil menyampaikan kembali isi materi dengan ungkapan mereka sendiri.

Melihat tingkat peningkatan pemahaman peserta didik dilakukan evaluasi sederhana melalui observasi dan pertanyaan langsung sebelum serta sesudah kegiatan dilaksanakan. Evaluasi yang dilakukan mengindikasikan bahwa peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi karakter dan

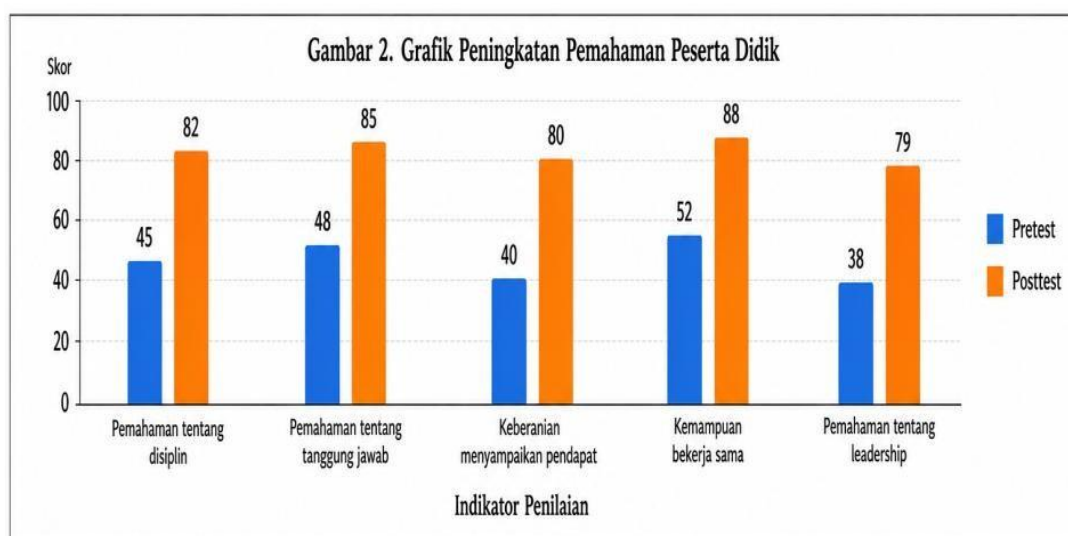
kepemimpinan setelah mengikuti kegiatan. Adapun detailnya disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pemahaman Peserta Didik

No	Indikator Penilaian	Pretest	Posttest	Gain (%)
1	Pemahaman tentang disiplin	45	82	45,12
2	Pemahaman tentang tanggung jawab	48	85	43,52
3	Keberanian menyampaikan pendapat	40	80	50,00
4	Kemampuan bekerja sama	52	88	40,90
5	Pemahaman tentang leadership	38	79	51,89
Rata-rata		44,6	82,8	46,28

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat jika terdapat peningkatan pada seluruh indikator setelah pelaksanaan program *Ma'guru*. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator pemahaman mengenai *leadership* dan keberanian menyampaikan pendapat. Hasil tersebut mengindikasikan jika pendekatan dalam pembelajaran yang melibatkan diskusi dan aktivitas kelompok mampu membantu peserta didik untuk lebih percaya diri ketika akan berinteraksi dengan temannya. Selain itu peningkatan pada indikator kerja sama juga memperlihatkan bahwa metode *fun teaching* efektif dalam membangun komunikasi sosial peserta didik ketika proses pembelajaran sedang berjalan.

Selanjutnya untuk memperjelas hasil evaluasi tersebut berikut ditampilkan pada gambar 1 Grafik peningkatan pemahaman peserta didik selama mengikuti program *Ma'guru*. Adapun detailnya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Pemahaman Peserta Didik

Grafik peningkatan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah pelaksanaan program *Ma'guru* berbasis *fun teaching*. Grafik menunjukkan peningkatan pada pemahaman peserta didik dalam beberapa indikator penilaian, meliputi disiplin, tanggung jawab, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan bekerja sama, dan pemahaman mengenai *leadership*. Temuan yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran interaktif dan menyenangkan mampu meningkatkan partisipasi aktif serta pemahaman peserta didik selama kegiatan pengabdian berlangsung.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Program *Ma'guru*

Dokumentasi pelaksanaan program *Ma'guru* di SDN 089 Cina yang memperlihatkan rangkaian kegiatan pembelajaran berbasis *fun teaching*. Kegiatan yang ditampilkan meliputi sesi *ice breaking* yang dapat membangunkan semangat belajar para siswa, permainan edukatif, diskusi kelompok, penyampaian materi pendidikan karakter dan *leadership*, sesi tanya jawab, evaluasi pembelajaran, refleksi kegiatan, serta foto bersama peserta didik dan tim pelaksana pengabdian masyarakat. Dokumentasi tersebut menyajikan antusiasme serta partisipasi peserta didik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan pemahaman materi program ini juga berdampak baik pada perubahan sikap siswa selama kegiatan dilaksanakan. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi serta mulai berani berbicara di depan kelompok dengan penuh percaya diri (Syarif,

2025). Anak-anak yang sebelumnya cenderung diam mulai berani berbicara tentang pendapatnya, dan mulai terlibat langsung dalam diskusi kelompok. Perubahan tersebut menjadi salah satu indikator bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman untuk peserta didik sekolah dasar (Setiawan & Iasha, 2024).

Dampak lain yang terlihat Adalah meningkatnya kerjasama serta cara berkomunikasi antar siswa. Selama mengikuti permainan edukatif dan diskusi kelompok, para siswa dapat belajar untuk membantu satu sama lain dan menghargai pendapat temannya. Situasi tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih harmonis dan membangun rasa kebersamaan di antara peserta didik (Wardani *et al.*, 2020). Dalam beberapa kegiatan terlihat peserta didik mulai memiliki kemampuan untuk membagikan tugas kelompok secara sederhana serta bekerja sama dalam penyelesaiannya. Keadaan tersebut mengindikasikan jika kegiatan berbasis kelompok dapat membantu untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik secara lebih baik (Anantama, 2024).

Hasil kegiatan pengabdian ini sejalan dengan teori pendidikan karakter yang menyatakan bahwa pembentukan karakter tidak cukup dilakukan melalui penyampaian materi secara verbal, tetapi perlu dibangun melalui pembiasaan dan pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari. Melalui metode *fun teaching* menurut Safitri *et al.*, 2026), partisipasi aktif peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran berkontribusi pada terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pendekatan tersebut dapat memberikan bantuan pada siswa untuk lebih memahami beragam nilai karakter secara lebih nyata dibandingkan hanya melalui penjelasan teoritis di dalam kelas.

Temuan dalam kegiatan pengabdian ini sejalan dengan sejumlah penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar serta partisipasi peserta didik di sekolah dasar. Penggunaan permainan edukatif, diskusi kelompok, dan pendekatan komunikatif terbukti dapat membantu para siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran secara lebih baik. Penelitian dari Syahrul *et al.* (2021), menegaskan bahwa suasana belajar yang menyenangkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan rasa percaya diri dan keberanian peserta didik saat berinteraksi selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu program *Ma'guru* berbasis *fun teaching* dapat dijadikan sebagai alternatif kegiatan pengabdian masyarakat yang efektif untuk mendukung penguatan karakter peserta didik sekolah dasar.

Program *Ma'guru* secara keseluruhan berkontribusi positif dalam proses pembelajaran para peserta didik di SDN 089 Cina. Kegiatan yang dikemas melalui pendekatan *fun teaching* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif. Selain memperoleh pengetahuan mengenai karakter dan leadership, peserta didik juga memperoleh pengalaman belajar yang

mendukung perkembangan rasa percaya diri dan kemampuan berkolaborasi dengan teman-temannya. Maka demikianlah kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam mendukung pembentukan generasi muda yang berkarakter baik, aktif, dan memiliki jiwa kepemimpinan sejak usia sekolah dasar.

SIMPULAN

Program *Ma'guru* berbasis *fun teaching* yang dilaksanakan di SDN 089 Cina berhasil memberikan kontribusi positif dalam penguatan karakter dan jiwa kepemimpinan peserta didik sekolah dasar. Kegiatan yang dilaksanakan melalui pendekatan *Service Learning* dengan metode *ice breaking*, permainan edukatif, diskusi interaktif, dan refleksi pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik pada seluruh indikator yang diukur, yaitu disiplin, tanggung jawab, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan bekerja sama, dan kepemimpinan. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 44,6 pada tahap awal menjadi 82,8 setelah mengikuti program, dengan rata-rata peningkatan sebesar 46,28%. Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan ini juga berdampak pada perubahan perilaku peserta didik yang ditunjukkan melalui meningkatnya rasa percaya diri, keaktifan dalam berdiskusi, kemampuan berkomunikasi, serta kerja sama antar siswa.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan *fun teaching* efektif digunakan sebagai strategi penguatan pendidikan karakter dan kepemimpinan pada peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, Program *Ma'guru* dapat dijadikan sebagai model kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang inovatif dan berkelanjutan dalam mendukung pembentukan generasi yang berkarakter, aktif, serta memiliki jiwa kepemimpinan sejak usia dini. Untuk memperoleh dampak yang lebih optimal, diperlukan kolaborasi berkelanjutan antara sekolah, keluarga, dan perguruan tinggi dalam mengimplementasikan program-program penguatan karakter di lingkungan pendidikan dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak SDN 089 Cina yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan program *Ma'guru* berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dewan guru yang telah membantu dalam proses koordinasi dan pendampingan peserta didik selama kegiatan pengabdian dilaksanakan. Penghargaan yang sebesar-besarnya turut diberikan kepada seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi aktif dan

menunjukkan antusiasme yang baik selama mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran berbasis fun teaching.

Selain itu penulis juga menyampaikan terima kasih kepada LP2M Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terima kasih turut diberikan kepada seluruh tim yang telah bekerja sama dalam menyukseskan program *Ma'guru* mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi kegiatan. Semoga kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat bagi peserta didik serta menjadi pengalaman yang berharga dalam mendukung penguatan pendidikan karakter di lingkungan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S., Srinawati, R., Ahsan, S., Harun, F., Sardi, S., & Yainahu, S. (2025). Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar melalui Mentoring Sahabat Kecil Bertaqwa dengan Cerita Inspiratif. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 5(6), 2919–2928. <https://doi.org/10.54082/jamsi.2268>
- Anantama, R. (2024). Character Development of Elementary School Students Through Values Education: A Literature Review. *SMART: Journal of Multidisciplinary Educational*, 2(1), 44–57. <https://doi.org/10.61677/smart.v2i1.585>
- Astuti, Y. S., & Apriliani, S. (2025). Strengthening Character Education in Elementary School Students through Local Wisdom-Based Traditional Games. *Indonesian Journal of Character Education Studies*, 2(2), 71–82. <https://doi.org/10.64420/ijces.v2i2.327>
- Azizah, K. N., Kusumaningrum, P. H., Febriana, R. P., & Rawanoko, E. S. (2024). Implementation Of Character Education Through Positive School Culture In Elementary Schools. *Cakrawala: Journal of Citizenship Teaching and Learning*, 2(2), 113–122. <https://doi.org/10.70489/7w2zfy79>
- Elan, E., Fiestawa, R., Sianturi, R., Qonita, Q., & Setiadi, P. M. (2025). The “Character Garden” Program as an Environmentally Based Character Education Innovation in Elementary Schools. *Journal of Community Service and Empowerment*, 6(3), 500–508. <https://doi.org/10.22219/jcse.v6i3.42890>
- Faizah, Z. N., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Modul Ajar IPA Berbasis Visual Media Sosial untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 13(3), 211–223.
- Khasanah, U., Rovika, T., Lestari, R. K., & Anbiya, B. F. (2025). Service Learning: Penguatan Pendidikan Karakter dan Budaya Lokal Melalui Eksplorasi Alam dalam Mencegah Dampak Negatif Gadget di Sekolah Dasar. *ABDIMAS BERKARYA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkarya*, 4(05), 88–104.

- <http://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/abdimasberkarya/indexD>
OI:<https://doi.org/10.62668/berkarya.v4i05.1313>
- Mafrudin, E. (2023). Contribution of Social Sciences in Strengthening the Character Education of Elementary School Students. *MANDALIKA : Journal of Social Science*, 1(2), 29–33. <https://doi.org/10.56566/mandalika.v1i2.122>
- Mansur, & Sholeh, M. (2024). Implementing Character Education Based on Local Wisdom in a Public Islamic Elementary School. *Journal of Integrated Elementary Education*, 4(1), 54–70. <https://doi.org/10.21580/jieed.v4i1.20238>
- Marzoan, & Affandi, L. H. (2026). Pendampingan Reflektif Berbasis PDIA untuk Penguatan Pendidikan Karakter melalui 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 9(2), 384–394. <https://doi.org/10.29303/jppm.v9i2.11272>
- Masruroh, Pambudi, M. R., Aris, A. P., Ninasafitri, N., & Permana, A. P. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Siswa SD Melalui Kearifan Lokal. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 1(2), 52–57. <https://doi.org/10.34312/ljpm.v1i2.15450>
- Muttaqin, M. F., & Aviari, B. A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter di SD IT Insan Teladan Mandiri Cibitung. *JIEGC Journal of Islamic Education Guidance and Counselling*, 3(1), 25–30. <https://doi.org/10.51875/jiegc.v3i1.150>
- Nizariah, N., Suhendrayatna, S., Aulia, M., & Sulastris, S. (2025). Fostering Character Education through Community-Based Socialpreneurship Initiatives among High School Students in Banda Aceh. *Aptisi Transactions on Technopreneurship (ATT)*, 7(3), 890–903. <https://doi.org/10.34306/att.v7i3.694>
- Nurhayida Silalahi, Ester Julinda Simarmata, & Rosdiana Samosir. (2024). Optimizing Character Formation: Community Service to Improve Student Discipline at the Elementary School Level. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 2(3), 174–178. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i3.239>
- Pujiastuti, L. A., Hitta, H. A. M., & Ummah, F. S. (2026). Character Strengthening through Routine School Practices: Design Models from a Systematic Review. *Jurnal Paedagogy*, 13(2), 522–534. <https://doi.org/10.33394/jp.v13i2.19590>
- Putra, R. A., Dianastiti, Y., & Kurniawan, F. (2024). Edukasi Penguatan Karakter Bagi Siswa Sekolah Tingkat Dasar. *Madiun Spoor: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 65–69. <https://doi.org/10.37367/jpm.v4i1.350>
- Safitri, I., Rosani, M., & Mahasir, M. (2026). Holistic Leadership in Elementary Character Education: Modelling, Habituation, and Integration in a

- Challenging Context. *Journal of Social Work and Science Education*, 7(1), 670–683. <https://doi.org/10.52690/jswse.v7i1.1411>
- Sani, N. K., Khuzaimah, A. U., Aras, N. F., Ilmianih, R., & Haryati, H. (2026). Pelatihan dan Pendampingan Model Pembelajaran Nobangan di SDN 15 Palu untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter. *ADMA : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(2), 295–304. <https://doi.org/10.30812/adma.v6i2.5746>
- Setiawan, B., & Iasha, V. (2024). Trends and Innovations in Character Building for Primary School Students in Indonesia. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(4), 300–315. <https://doi.org/10.61227/arji.v6i4.207>
- Setyowati, D. A., Rizqiana, A., & Mariam, S. (2021). Strategi Pemberdayaan Masyarakat dalam Pembentukan Karakter Anak Melalui Pendidikan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 167–186. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.39949>
- Sihombing, A., Norin, A. Z., Muhammad Dian Perdana, Simbolon, O., Silaban, T. R. D., Gultom, Z. E., & Silalahi, N. (2024). The Impact of Elementary School Character Education Programs on Increased Students' Thinking Ability. *International Journal of Educational Practice and Policy*, 2(2), 40–48. <https://doi.org/10.61220/ijepp.v2i2.0247>
- Sudirman, Hefnit, & Yaqin, A. (2024). Character Education in Elementary Schools: The Role of School Management in Responding to Children's Social and Moral Issues in The Modern Era. *Proceedings of the International Conference on Education, Society and Humanity*, 2(2), 292–305.
- Supeni, S., Handini, O., & Hakim, L. Al. (2021). Teaching Culture-based Character Education on Elementary School: Internalizing Local Culture during Covid-19 Crisis. *Journal of Hunan University (Natural Sciences)*, 48(12), 396–404. <http://www.jonuns.com/index.php/journal/article/view/914%0Ahttp://www.jonuns.com/index.php/journal/article/viewFile/914/908>
- Syahrul, M., Rohman, P., Wakka, A., & Bunyamin, A. (2021). IbM Pemanfaatan Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan Pendidikan Karakter. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 201–210. <https://doi.org/10.31100/matappa.v4i3.976>
- Syarif, N. Q. (2025). Role of Teachers in Developing Character Education in Elementary Schools: Literature Review. *Journal of Teaching and Education for Scholars*, 2(2), 82–87. <https://doi.org/10.59065/jotes.v2i2.203>

- Veronika, C., & Dafit, F. (2022). The Role of the Teacher in the Character Education Strengthening Program for Grade V Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(2), 331–337. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i2.46342>
- Wardani, S. R., Andayani, & Suyitno. (2020). Building Character Education In Elementary School Students Through The Cultural-Themed Literacy Book. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research (AJHSSR)*, 4(1), 251–256.
- Yusnan, M., Matje, I., Farisatma, Kasih, T., & Fitri, S. (2025). Interactive Learning Program in Character Building for Elementary School Students. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 1921–1932. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v6i1.4882>