

**FUN LEARNING BERBASIS LITERASI, SAINS,
DAN ANTI-PERUNDUNGAN DI MI PPAI PANDANAJENG**

Sukma Nurmala^{1*}, Helsa Venta Eldiska², Qhiara Salsabila³, Adrian Munandar Wiraputera⁴, Amanda Calista Edwillya Putri⁵, Amanda Naadhira Diva Syakeena⁶, Naila Fathi Nadhira⁷, Nasya Sofia Yasminda⁸, Zafnat Michael Paaneah Latuputty⁹, Zahra Izzati Najwa R.¹⁰

¹⁻¹⁰Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

RIWAYAT ARTIKEL**Diterima:**

12-08-2026

Disetujui:

14-08-2026

Dipublikasi:

15-08-2026

Kata Kunci:

Anti-Perundungan; Desa Pinter; Eksperimen Sains; Fun Learning; Literasi

ABSTRAK

Program Desa Pinter di MI PPAI Pandanajeng bertujuan menumbuhkan minat baca, memperkuat literasi, serta mengembangkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan *fun learning* yang mengintegrasikan aktivitas literasi dan eksperimen sains sederhana. Kegiatan ini dilengkapi dengan sosialisasi anti-perundungan guna menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan suportif. Metode pelaksanaan kegiatan mencakup tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan (koordinasi dan penyusunan materi), pelaksanaan (aktivitas literasi, eksperimen sains, dan edukasi anti-perundungan), serta evaluasi. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas 4, 5, dan 6 MI PPAI Pandanajeng dengan total 44 peserta. Evaluasi keberhasilan program dilakukan secara kualitatif melalui observasi partisipatif, analisis antusiasme peserta, serta diskusi dan tanya jawab interaktif. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa seluruh rangkaian kegiatan terlaksana sesuai jadwal dengan partisipasi aktif dan antusiasme tinggi dari para peserta. Siswa menunjukkan perkembangan rasa ingin tahu, pemahaman konseptual sains dasar, serta kesadaran yang meningkat mengenai pencegahan perundungan di lingkungan sekolah. Pendekatan ini terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bermakna, serta berpotensi menjadi model inovasi pembelajaran berbasis literasi di tingkat sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi hafalan semata, melainkan juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi peserta didik secara berkelanjutan (Whindayati et al., 2025). Perubahan paradigma pendidikan tersebut mengharuskan pendidik untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik guna menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk menjawab tuntutan tersebut adalah *fun learning*. Pendekatan *fun learning* tidak sekadar menciptakan suasana belajar yang menghibur, melainkan dirancang secara sistematis untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik melalui permainan edukatif, diskusi, eksplorasi, serta aktivitas berbasis pengalaman nyata guna menumbuhkan motivasi intrinsik dalam belajar. Penerapan *fun learning* dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan karena mereka merasa lebih nyaman untuk berinteraksi, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat tanpa rasa

takut (Saleh & Nur, 2025). Pembelajaran yang menyenangkan juga terbukti berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, pencapaian hasil belajar, dan pembentukan kemampuan berpikir kritis siswa (Alwanda, 2025).

Salah satu kompetensi esensial yang menjadi fokus penguatan dalam jenjang pendidikan dasar adalah kemampuan literasi. Literasi dalam konteks modern tidak lagi dimaknai sebatas kemampuan teknis membaca dan menulis, melainkan mencakup kemampuan memahami, mengolah, menganalisis, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi secara kritis untuk memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan literasi yang kokoh menjadi fondasi utama bagi peserta didik dalam mengembangkan pemikiran tingkat tinggi. Pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas membaca interaktif, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah terbukti mampu memperkuat kemampuan literasi sekaligus daya kritis siswa (Millenia & Sunarti, 2022). Di samping itu, model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memberikan kontribusi positif yang nyata terhadap peningkatan literasi sains dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah (Shalehah et al., 2025). Penguatan literasi memberikan dampak luas, di mana siswa yang memiliki literasi baik dapat memahami konsep pembelajaran secara mendalam, berpikir analitis, serta mengomunikasikan gagasan mereka dengan runtut (Whindayati et al., 2025). Sebaliknya, keterbatasan literasi dapat menyebabkan peserta didik mengalami hambatan serius dalam memahami informasi, mengikuti instruksi, serta menghubungkan konsep antarilmu. Oleh karena itu, penguatan literasi harus dihadirkan melalui aktivitas pembelajaran yang kontekstual dan memberi ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan berbagai sumber belajar (Shalehah et al., 2025).

Selain literasi dasar, penguatan literasi sains menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam membangun kompetensi abad ke-21. Pembelajaran sains di sekolah dasar perlu dirancang melalui pengalaman belajar langsung (*hands-on experience*) agar peserta didik dapat memahami fenomena secara utuh, bukan sebatas menghafal teori. Hal ini sangat selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik kelas 4, 5, dan 6 SD (rentang usia 9 hingga 12 tahun) yang berada pada masa kanak-kanak pertengahan dan akhir. Pada periode ini, anak berada pada tahap pemikiran operasional konkret (*concrete operational stage*), di mana kemampuan kognitif mereka berkembang semakin kompleks, ditandai oleh meningkatnya kemampuan bernalar logis selama penalaran tersebut diterapkan pada objek atau fenomena yang nyata (Santrock, 2020). Anak pada fase ini membutuhkan kesempatan untuk mengamati objek secara langsung, melakukan pengelompokan, membandingkan, mencoba, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti konkret (Santrock, 2020). Pelaksanaan eksperimen sains sederhana memberikan ruang bagi siswa untuk mengamati fenomena, merumuskan dugaan, melakukan percobaan, menganalisis hasil, serta menyimpulkan temuan mereka secara mandiri (Purnawati & Yakin, 2025). Metode eksperimen terbukti dapat meningkatkan keterampilan proses sains, kemampuan pemecahan masalah, rasa ingin tahu, serta minat belajar siswa sekolah dasar (Mertayasa et al., 2026; Sariyyah et al., 2025). Dengan demikian, integrasi antara aktivitas literasi dan eksperimen sains menjadi strategi inovatif yang sangat relevan untuk menciptakan proses belajar yang aktif dan menyenangkan.

Namun, gambaran ideal proses pembelajaran berbasis eksperimen dan literasi aktif tersebut belum sepenuhnya terwujud di MI PPAI Pandanajeng. Berdasarkan hasil *need assessment* dan wawancara awal dengan Kepala Sekolah serta guru pada tanggal 2 dan 7 Juli 2026, diketahui bahwa budaya literasi dan pemahaman sains peserta didik, khususnya kelas 4, 5, dan 6, masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum memiliki kebiasaan membaca mandiri di luar tugas sekolah, sehingga kemampuan memahami isi bacaan dan mengutarakan gagasan masih terbatas. Di sisi lain, proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah konvensional,

sehingga peserta didik cenderung menjadi penerima informasi pasif tanpa banyak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi secara mandiri. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran terasa monoton, pemahaman materi bersifat dangkal atau sebatas hafalan, serta kurang berkembangnya rasa ingin tahu dan daya kritis siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lathifah et al. (2025) yang menegaskan bahwa rendahnya literasi peserta didik sangat dipengaruhi oleh minimnya aktivitas eksploratif dalam pembelajaran, serta studi Sariyyah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berpusat pada guru membuat literasi sains siswa berkembang tidak optimal.

Kondisi tersebut makin diperparah oleh keterbatasan variasi bahan bacaan yang menarik serta minimnya variasi metode praktik di sekolah. Mengingat transisi peran anak pada usia sekolah dasar mulai membentuk penilaian diri berdasarkan capaian akademik dan pengalaman di sekolah, ketidakberadaan metode belajar yang menyenangkan pada fase krusial ini dapat berdampak buruk pada menurunnya minat belajar dan percaya diri siswa di jenjang berikutnya (Santrock, 2020). Kurangnya ruang bagi aktivitas ilmiah secara langsung menciptakan kesenjangan antara kebutuhan perkembangan anak yang berada pada tahap operasional konkret dengan realitas pembelajaran di kelas (Fadlurrahman et al., 2026). Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu intervensi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan penguatan budaya literasi dengan aktivitas eksperimintasi yang menyenangkan dan bermakna.

Menjawab permasalahan dan kesenjangan tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) FBD 11 Universitas Brawijaya merancang dan melaksanakan Program "Desa Pintar" melalui kegiatan *Fun Learning* Berbasis Literasi dan Eksperimen Sains di MI PPAI Pandanajeng pada tanggal 21 hingga 25 Juli 2026. Program ini dikembangkan sebagai bentuk kontribusi nyata dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan dasar di wilayah rural. Secara komprehensif, program ini bertujuan untuk menumbuhkan minat baca dan memperkuat kemampuan literasi siswa kelas 4, 5, dan 6 melalui pendekatan *fun learning* yang menggabungkan aktivitas membaca interaktif dengan praktik eksperimen sains sederhana. Pembelajaran eksperimental ini difokuskan untuk memicu rasa ingin tahu, melatih penalaran logis, serta mendorong partisipasi aktif siswa agar mereka tidak lagi menjadi objek pasif dalam pembelajaran.

Selain penguatan bidang akademik (literasi dan sains), program ini menyadari pentingnya iklim sekolah yang aman demi mendukung keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu, rangkaian kegiatan ini turut dilengkapi dengan Sosialisasi Anti-Perundungan. Sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman peserta didik mengenai berbagai bentuk perilaku perundungan, baik secara fisik, verbal, maupun sosial, serta dampaknya terhadap kondisi psikologis dan perkembangan karakter anak. Secara khusus, kegiatan ini membekali siswa dengan kemampuan untuk mengenali tindakan perundungan, membedakannya dari interaksi sosial yang wajar, serta menumbuhkan rasa empati dan saling menghargai antar sesama teman. Siswa juga dibekali dengan pengetahuan praktis mengenai tata cara merespons serta melaporkan tindakan perundungan yang mereka alami atau saksikan kepada guru, orang tua, maupun pihak sekolah. Melalui pendampingan interaktif dan sesi konsultasi privat bersama mahasiswa KKN, program ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan suportif, sekaligus mendukung terwujudnya budaya sekolah yang bebas dari kekerasan demi keberlanjutan Program Desa Pintar di MI PPAI Pandanajeng.

METODE

Program pengabdian masyarakat Desa Pintar dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2026 serta tanggal 21 hingga 25 Juli 2026 berlokasi di MI PPAI Pandanajeng, Desa Pandanajeng, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang. Rangkaian kegiatan berlangsung selama lima hari efektif di lingkungan sekolah dengan mengondisikan jadwal pembelajaran agar tidak mengganggu proses

belajar mengajar formal. Sasaran utama program ini adalah peserta didik kelas 4, 5, dan 6 MI PPAI Pandanajeng dengan total partisipan sebanyak 44 siswa.

Pelaksanaan program dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk menyepakati jadwal, sasaran peserta, serta teknis kegiatan. Pada tahap ini, tim pengabdian menyusun materi literasi dan edukasi anti-perundungan, merancang rancangan eksperimen sains, serta menyiapkan seluruh media dan bahan pembelajaran. Tahap pelaksanaan mencakup pembukaan, senam bersama, sosialisasi pentingnya literasi, edukasi anti-perundungan, serta praktik eksperimen sains interaktif berbasis pendampingan fasilitator guna melatih kemampuan mengamati dan menalar siswa. Sebagai bentuk keberlanjutan, tim mendampingi aktivitas membaca di perpustakaan saat jam istirahat, membaca bersama 15 menit sebelum pulang sekolah, serta pemutaran film edukatif bertema anti-perundungan. Tahap evaluasi dilaksanakan melalui observasi partisipatif terhadap tingkat antusiasme dan keterlibatan peserta, serta diskusi dan tanya jawab interaktif untuk mengonfirmasi pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Kegiatan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2019) untuk mendeskripsikan proses, respons, dan dinamika perubahan peserta didik secara mendalam tanpa menguji hipotesis secara kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: (1) **observasi partisipatif**, yaitu mengamati partisipasi dan interaksi sosial siswa selama aktivitas literasi dan eksperimen; (2) **wawancara semi-terstruktur**, yang dilakukan bersama kepala sekolah dan guru pada tahap *need assessment* maupun evaluasi untuk menjangkau umpan balik; dan (3) **dokumentasi**, berupa data presensi, foto kegiatan, serta catatan lapangan (*field notes*). Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan model interaktif Miles & Huberman (1994) yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data (memilah dan merangkum informasi relevan), penyajian data secara naratif, serta penarikan kesimpulan berdasarkan pola temuan di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Profil Peserta

Program Desa Pintar diikuti oleh siswa-siswi MI PPAI Pandanajeng dari kelas 4, 5, dan 6. Berdasarkan presensi kegiatan, tercatat sebanyak 44 siswa berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan.

Tabel 1. Profil Peserta Berdasarkan Kelas

Kelas	Jumlah Peserta	Persentase
4	12	27,3%
5	14	31,8%
6	17	40,9%
Total	44	100,0%

Sebaran peserta di ketiga jenjang kelas tergolong merata. Kelas 6 memberikan kontribusi terbanyak yaitu 17 siswa (40,9%), diikuti kelas 5 sebanyak 14 siswa (31,8%), dan kelas 4 sebanyak 12 siswa (27,3%). Komposisi ini menunjukkan bahwa program berhasil melibatkan siswa secara inklusif dari seluruh jenjang kelas atas di MI PPAI Pandanajeng.

Rangkaian Kegiatan Literasi

Kegiatan literasi dilaksanakan melalui empat bentuk aktivitas utama: *mini magazine*, kunjungan perpustakaan, membaca 15 menit sebelum pulang, serta literasi digital berupa

pemutaran video edukatif anti-perundungan dari kanal YouTube Cerdas Berkarakter Kemendikdasmen RI.

Tabel 2. Timeline Pelaksanaan Kegiatan Literasi

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan	Durasi	Media/Alat Bantu
Mini Magazine	Pengenalan bacaan awal berbasis cerita anak sebelum eksperimen.	15 Juli 2026	10 Menit	<i>Mini Magazine</i>
Kunjungan Perpustakaan	Mengajak siswa memanfaatkan waktu istirahat untuk membaca buku.	22–25 Juli 2026	30 Menit	Buku Bacaan
Literasi Membaca Pre-Pulang	Membaca buku bacaan secara mandiri di akhir jam pelajaran.	22–23 Juli 2026	15 Menit	Buku Bacaan
Literasi Digital	Penayangan video edukatif pencegahan perundungan.	24–25 Juli 2026	15 Menit	Video Edukatif

Kegiatan diawali dengan pembacaan *mini magazine* pada 15 Juli 2026 sebagai pengenalan awal cerita pendek bergambar mengenai eksperimen yang akan dilakukan (busa ular dan gunung meletus). Pada 22–25 Juli 2026, siswa digalakkan mengunjungi perpustakaan saat jam istirahat untuk mengoptimalkan fasilitas perpustakaan yang sebelumnya sering tutup akibat keterbatasan staf. Kegiatan membaca mandiri juga dilakukan 15 menit sebelum pulang pada 22–23 Juli 2026 dengan pendampingan tim KKN. Selanjutnya, pada 24–25 Juli 2026, kegiatan divariasikan melalui literasi digital penayangan video edukatif guna memberikan variasi visual yang menarik mengenai pesan anti-perundungan.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Literasi

Rangkaian Kegiatan Eksperimen Sains

Eksperimen sains terdiri dari dua percobaan sederhana, yaitu **busa ular** (*snake foam*) dan **gunung meletus** (*erupting volcano*). Kedua eksperimen dipilih karena menggunakan bahan aman

yang mudah diperoleh serta mampu memvisualisasikan reaksi kimia secara langsung (Unesa, 2026).

Eksperimen busa ular memanfaatkan pencampuran soda kue (natrium bikarbonat), cuka (asam asetat), sabun cuci piring, dan pewarna makanan di dalam botol. Reaksi asam-basa menghasilkan gas karbondioksida yang terperangkap sabun sehingga membentuk busa berwarna. Secara kognitif, kegiatan ini melatih pemahaman konsep reaksi kimia dasar; secara psikomotorik, melatih keterampilan menakar dan menuang bahan; serta secara afektif, menumbuhkan rasa ingin tahu dan keberanian bekerja sama dalam kelompok (Bloom, 1956).

Eksperimen gunung meletus menggunakan miniatur gunung, soda kue, pewarna, dan cuka untuk merepresentasikan lelehan lava akibat tekanan gas. Kegiatan ini efektif meningkatkan minat belajar dan sikap ilmiah anak (Ahriotunisa & Munawaroh, 2024). Pembelajaran konkret ini memfasilitasi perkembangan ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa secara seimbang (Bloom, 1956; Santrock, 2020). Setiap sesi diakhiri dengan penjelasan konsep serta diskusi tanya jawab untuk mengonfirmasi pemahaman siswa.



(a) Eksperimen Busa Ular



(b) Eksperimen Gunung Meletus

Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Eksperimen

Respons dan Antusiasme Siswa

Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak awal hingga akhir rangkaian kegiatan. Indikator keberhasilan tampak dari keterlibatan aktif siswa dalam bertanya, keberanian mengajukan diri maju ke depan kelas, serta konsistensi kehadiran. Penerapan *fun learning* terbukti efektif mengubah peran siswa dari penerima pasif menjadi partisipan aktif (Fitriyani & Tasu'ah,

2026). Interaksi sosial positif juga terbangun melalui budaya saling membantu dan berdiskusi antarteman selama aktivitas kelompok berlangsung.



Gambar 3. Dokumentasi Antusiasme Siswa

Pembahasan

Efektivitas Pendekatan *Fun Learning* untuk Anak MI

Pelaksanaan Program Desa Pintar melalui pendekatan *fun learning* berbasis literasi dan eksperimen sains menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif mampu menciptakan keterlibatan aktif siswa. Indikator keberhasilan ini terlihat dari antusiasme, keaktifan bertanya, keberanian mencoba eksperimen, hingga dinamika diskusi kelompok. Temuan ini menjawab permasalahan awal di lokasi pengabdian, di mana metode pembelajaran sebelumnya masih didominasi ceramah satu arah yang menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif.

Pendekatan *fun learning* bukan sekadar menciptakan suasana gembira, melainkan membangun lingkungan belajar kondusif yang mendorong pembentukan pengetahuan secara aktif (*active learning*). Saleh & Nur (2025) menegaskan bahwa *fun learning* meningkatkan motivasi belajar karena memberikan kenyamanan serta ruang interaksi yang luas bagi siswa. Hal ini diperkuat oleh Firanti et al. (2025) yang menemukan bahwa *fun learning* pada siswa sekolah dasar secara signifikan meningkatkan keaktifan, antusiasme, serta keberanian menyampaikan pendapat.

Kunci efektivitas program ini terletak pada variasi stimulasi yang diberikan. Kegiatan literasi (*mini magazine*, kunjungan perpustakaan, membaca pre-pulang, dan video edukatif) dipadukan secara langsung dengan eksperimen sains (busa ular dan gunung meletus). *Mini magazine*, misalnya, dirancang sebagai bacaan pengantar sebelum eksperimen, sehingga aktivitas membaca memiliki tujuan konkret dan hubungan langsung dengan praktik. Pendekatan terintegrasi ini sejalan dengan temuan Prijambodo et al. (2025) bahwa pembelajaran menyenangkan berbasis lingkungan dan konteks nyata mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Perubahan Sikap dan Pembentukan Kebiasaan Belajar Siswa

Perubahan paling signifikan yang teramati selama kegiatan adalah meningkatnya partisipasi dan ketertarikan siswa terhadap aktivitas literasi dan sains. Pada aspek literasi, pembentukan kebiasaan membaca dilakukan melalui aktivitas singkat namun berulang (*micro-reading*). Strategi ini efektif merangsang minat baca siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan hanya membaca saat diberi tugas oleh guru.



Secara konseptual, literasi tidak sekadar kemampuan membunyikan huruf, melainkan kapasitas memahami, mengolah, dan menggunakan informasi. Pengintegrasian kegiatan membaca dengan pertanyaan pemahaman dan eksperimen fisik memberikan pengalaman literasi yang jauh lebih bermakna (*meaningful literacy*) dibandingkan membaca tanpa tindak lanjut (Millenia & Sunarti, 2022). Selain itu, aktivasi kunjungan perpustakaan saat jam istirahat berhasil mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas sekolah yang selama ini kurang difungsikan akibat keterbatasan staf.

Pada aspek sains, eksperimen konkret memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati hubungan sebab-akibat secara langsung. Sesi penjelasan konsep dan tanya jawab di akhir eksperimen berfungsi mengonsolidasi pengalaman inderawi siswa menjadi pemahaman konseptual, yang terbukti efektif menumbuhkan sikap ilmiah dan rasa ingin tahu anak (Ahivotunisa & Munawaroh, 2024).

Faktor Pendukung Keberhasilan

Keberhasilan pelaksanaan Program Desa Pintar di lapangan didukung oleh sinergi dari berbagai elemen kunci. Terdapat empat faktor utama yang menjadi pendorong utama tercapainya tujuan kegiatan pengabdian ini:

1. **Koordinasi dan Kesesuaian Materi:** Perencanaan yang matang bersama pihak sekolah memastikan kegiatan berjalan selaras dengan jadwal akademik tanpa mengganggu KBM. Materi juga disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas 4, 5, dan 6 yang sudah siap untuk berpikir logis-konkret, berdiskusi, dan melakukan pengamatan.
2. **Pemanfaatan Media Sederhana:** Eksperimen sains menggunakan bahan-bahan ramah anak dan mudah didapat (soda kue, cuka, sabun, pewarna). Kesederhanaan media ini memberikan potensi keberlanjutan (*sustainability*) yang tinggi agar dapat direplikasi oleh guru di kemudian hari.
3. **Pendampingan Intensif Fasilitator:** Peran aktif mahasiswa KKN sebagai fasilitator dan pendamping mampu memberikan atensi individual kepada siswa yang mengalami kesulitan membaca atau melakukan eksperimen.
4. **Variasi Metode Pembelajaran:** Kombinasi membaca, eksperimen, diskusi, audiovisual, dan permainan edukatif berhasil mencegah kebosanan (*learning fatigue*) dan menjaga fokus siswa sepanjang kegiatan.

Kendala Pelaksanaan dan Solusi

Dalam proses pelaksanaannya, program ini tidak terlepas dari beberapa hambatan operasional di lapangan. Guna menjaga kelancaran kegiatan, tim menyusun solusi adaptif untuk mengatasi kendala-kendala utama berikut:

1. **Keterbatasan Pengelolaan Perpustakaan:** Tidak adanya petugas khusus perpustakaan membatasi akses rutin siswa terhadap buku. Solusi jangka pendek yang diterapkan adalah pendampingan dan pembukaan perpustakaan oleh tim KKN selama jam istirahat.
2. **Heterogenitas Kemampuan Siswa:** Keterlibatan peserta dari tiga jenjang kelas berbeda (kelas 4, 5, dan 6) menyebabkan adanya variasi kecepatan membaca dan pemahaman konsep. Tim mengatasinya dengan menyederhanakan instruksi kerja serta menerapkan model pendampingan sebaya (*peer tutoring*) dan asistensi kelompok.
3. **Keterbatasan Waktu Intervensi:** Program pengabdian masyarakat memiliki durasi terbatas, sementara pembentukan budaya literasi membutuhkan pembiasaan yang berkelanjutan. Untuk menjaga keberlanjutan dampak, tim KKN menyerahkan modul eksperimen sederhana dan materi *mini magazine* kepada pihak sekolah agar dapat digunakan kembali oleh guru.

Kaitan Hasil dengan Tujuan Program Desa Pintar

Secara keseluruhan, hasil kegiatan berbasis observasi kualitatif ini membuktikan tercapainya tujuan utama Program Desa Pintar:

1. **Menumbuhkan Minat Baca:** Terwujud melalui ragam media bacaan yang kontekstual dan menyenangkan.
2. **Memperkuat Literasi Sains:** Terwujud melalui pengalaman belajar langsung (*hands-on experience*) yang melatih keterampilan proses sains siswa (Mertayasa et al., 2026).
3. **Mengembangkan Rasa Ingin Tahu & Berpikir Kritis:** Tercermin dari keberanian siswa mengajukan pertanyaan, membuat dugaan awal (*hipotesis sederhana*), dan mendiskusikan fenomena yang diamati.
4. **Meningkatkan Keterlibatan Aktif:** Terkonfirmasi dari antusiasme dan partisipasi penuh siswa selama rangkaian kegiatan, yang membuktikan efektivitas *fun learning* dalam menciptakan iklim belajar yang inklusif dan interaktif (Saleh & Nur, 2025; Firanti et al., 2025).

KESIMPULAN

Program Desa Pintar berbasis *fun learning*, eksperimen sains, dan edukasi anti-perundungan di MI PPAI Pandanajeng telah berhasil dilaksanakan dengan melibatkan 44 siswa kelas 4, 5, dan 6. Pendekatan ini terbukti efektif menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan inklusif. Keterlibatan aktif siswa ditunjukkan melalui antusiasme yang tinggi, keaktifan bertanya, keberanian mencoba eksperimen secara mandiri, serta dinamika kerja sama kelompok selama kegiatan berlangsung.

Pada aspek literasi, variasi media seperti *mini magazine*, kunjungan perpustakaan, membaca mandiri pre-pulang, dan penayangan video edukatif mampu merangsang minat baca dan pembentukan kebiasaan literasi siswa. Sementara itu, eksperimen sains sederhana (busa ular dan gunung meletus) berhasil memberikan pengalaman belajar langsung (*hands-on experience*) yang menumbuhkan rasa ingin tahu serta membantu siswa memahami konsep sains melalui fenomena nyata. Secara keseluruhan, Program Desa Pintar menjadi model alternatif pembelajaran yang relevan dalam memperkuat budaya literasi, literasi sains, dan karakter positif peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Untuk menjaga keberlanjutan dampak program (*sustainability*), pihak sekolah disarankan untuk meneruskan pembiasaan membaca harian, mengoptimalkan pengelolaan perpustakaan, serta mereplikasi eksperimen sains sederhana dalam kegiatan KBM rutin. Bagi pengembang program atau peneliti selanjutnya, durasi pendampingan disarankan untuk diperpanjang agar dinamika perubahan minat baca dan kemampuan berpikir kritis siswa dapat diamati secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak Desa Pandanajeng, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang, atas izin, partisipasi, dan dukungan penuh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Panitia FBD Arcapada 2026 serta jajaran pimpinan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Brawijaya yang telah memfasilitasi dan mendukung terselenggaranya Program FISIP Bakti Desa 2026. Apresiasi dan ucapan terima kasih turut ditujukan kepada seluruh anggota Kelompok 11 FBD Arcapada 2026 Universitas Brawijaya serta Bapak/Ibu Guru dan siswa-siswi MI PPAI Pandanajeng atas kerja sama, dedikasi, dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Semoga program ini memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi pengembangan pendidikan masyarakat setempat.



REFERENSI

- Alwanda, M. A. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar: Systematic literature review (2020–2025). *Advances in Education Journal*.
- Ahirotunisa, S., & Munawaroh, H. (2024). Efektivitas eksperimen sederhana "Gunung Meletus" untuk meningkatkan minat belajar dan sikap sains anak di TK NU Al-Madani. *Motekar: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.52496/motekar.v1i1.9>
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals, handbook I: Cognitive domain*. David McKay Company.
- Fadlurrahman, M., Suastra, I. W., Wibawa, I. M. I., & Arnyan, I. B. P. (2026). Peran pembelajaran IPA dalam membangun kompetensi literasi sains siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(1), 243–255.
- Firanti, T., Krismanto, W., & Hasan, K. (2025). Penerapan metode fun learning untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V UPTD SDN 12 Parepare. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(3).
- Fitriyani, S., & Tasu'ah, N. (2026). Penggunaan metode eksperimen dalam pembelajaran sains sederhana untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5–6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1).
- Lathifah, S. N., Chusna, C. A., & Lina, H. H. U. (2025). Pengembangan lembar eksperimen mini code dan science fun untuk literasi sains anak kelompok B. *Asghar: Journal of Children Studies*, 5(2), 144–155.
- Mertayasa, I. K., Suparya, I. K., & Winangun, I. M. A. (2026). Tiga peran metode eksperimen sederhana dalam membangun keterampilan proses sains siswa sekolah dasar. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 14(1), 436–444.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Millenia, S. H., & Sunarti, T. (2022). Analisis riset penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis literasi sains dalam pembelajaran fisika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1051–1064.
- Prijambodo, R. F. N., Punggeti, R. N., & Azizah, L. F. (2025). Strategi pembelajaran menyenangkan berbasis lingkungan di sekolah dasar: Pendekatan kualitatif dalam meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(1).
- Program Studi PGSD Universitas Negeri Surabaya. (2026). *Eksperimen sederhana, cara efektif menumbuhkan minat sains pada siswa sekolah dasar*. <https://pgsd.fip.unesa.ac.id/post/eksperimen-sederhana-cara-efektif-menumbuhkan-minat-sains-pada-siswa-sekolah-dasar>
- Purnawati, A., & Yakini, N. (2025). Implementasi kemampuan literasi sains dalam pembelajaran IPA terintegrasi di sekolah dasar. *Action Research Journal*, 2(2), 107–120.
- Saleh, M., & Nur, F. (2025). Effectiveness of fun learning methods in improving students' learning motivation. *Jurnal Pendidikan dan Penalaran*, 12(1), 1–11.
- Santrock, J. W. (2020). *A topical approach to life-span development* (10th ed.). McGraw-Hill Higher Education.
- Sariyyah, N., Lendong, A. M., Rene, M. P., & Tang, W. T. (2025). Penerapan sulap dalam pembelajaran IPAS untuk konsep energi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas IV di SDI Onekore 6. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 3(2), 430–442.



- Shalehah, A. M., Nabillah, A., Nisa, W., Annur, S., & Sya'ban, M. F. (2025). Kajian literatur: Pengaruh model pembelajaran problem-based learning terhadap hasil belajar dan keterampilan argumentasi IPA. *Hamzanwadi Journal of Science Education*, 2(1), 22–37.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Whindayati, A., Fauziah, R. N., Fatimah, S., & Handayani, D. (2025). Penguatan kompetensi abad 21 dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan strategi pendidik Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 240–262.