



BELAJAR ASYIK, BERKARAKTER KUAT: MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK MELALUI PEMBELAJARAN KREATIF PADA KELAS V SD NEGERI ROJA 3 ENDE

Novia Dewi Anisa¹⁾, Krisostomus Aljefry Sengi²⁾

¹⁾Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Simbiosis, Ende, Indonesia

Email: dewianisa@gmail.com

²⁾Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Simbiosis, Ende, Indonesia

Email: aljfrysengi@gmail.com

Abstract

Primary education plays a crucial role in developing academic abilities while strengthening the moral foundation of students. However, the reality in Grade V at SD Negeri Roja 3 Ende showed a decline in learning motivation, which hindered the optimal internalization of character values. Conventional and teacher-centered methods caused students to become passive and lack self-confidence. To address these challenges, the lecturer team from the PJKR Study Program at STKIP Simbiosis conducted a Community Service (PKM) program. This initiative aimed to boost learning motivation and build positive characters through creative learning implementation. The method involved three main stages: preparation, execution, and evaluation. The creative approach was realized by integrating educational games, ice-breaking activities, group discussions, storytelling, interactive quizzes, and hands-on learning (learning by doing). The results demonstrated that creating an exciting and enjoyable learning atmosphere effectively stimulated students' enthusiasm, curiosity, and active classroom participation. Furthermore, group-based activities successfully instilled essential character values such as discipline, responsibility, cooperation, and honesty. This program provides a tangible contribution to the school in establishing an innovative learning environment.

Keywords: Creative Learning; Learning Motivation, Character Education

Abstrak

Pendidikan dasar mengemban misi penting dalam mengembangkan kemampuan akademik sekaligus memperkuat fondasi moral peserta didik. Namun, realitas di Kelas V SD Negeri Roja 3 Ende menunjukkan adanya penurunan motivasi belajar siswa yang berdampak pada kurang optimalnya internalisasi nilai-nilai karakter. Pembelajaran yang konvensional dan berpusat pada guru membuat siswa cenderung pasif dan kurang percaya diri. Menyikapi tantangan tersebut, tim dosen Program Studi PJKR STKIP Simbiosis menyelenggarakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus membentuk karakter positif peserta didik melalui implementasi pembelajaran kreatif. Metode pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan tindakan, serta evaluasi. Pendekatan pembelajaran kreatif diwujudkan melalui integrasi permainan edukatif (educational games), gerakan ice breaking, diskusi kelompok, storytelling.

Kata Kunci: Pembelajaran Kreatif; Motivasi Belajar, Pendidikan Karakter



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan akademik peserta didik, tetapi juga pada pembentukan karakter sebagai bekal dalam menghadapi tantangan kehidupan. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, sekolah memiliki peran penting dalam mengembangkan peserta didik agar menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang tidak hanya untuk mencapai kompetensi pengetahuan, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang positif.

Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang mengalami penurunan motivasi belajar. Pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru, penggunaan metode yang kurang bervariasi, serta minimnya aktivitas yang melibatkan peserta didik secara aktif menyebabkan proses belajar menjadi kurang menarik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya semangat belajar, kurangnya kepercayaan diri, rendahnya partisipasi dalam pembelajaran, serta belum optimalnya perkembangan karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan rasa percaya diri.

Pembelajaran kreatif menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui penggunaan permainan edukatif, diskusi kelompok, media pembelajaran interaktif, kegiatan refleksi, dan berbagai aktivitas yang menyenangkan, peserta didik dapat belajar dalam suasana yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial dan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim dosen Program Studi PJKR STKIP Simbiosis menyelenggarakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul "Belajar Asyik, Berkarakter Kuat: Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Pembelajaran Kreatif di Kelas V SD Negeri Roja 3". Program ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui berbagai metode pembelajaran kreatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat karakter peserta didik. Diharapkan kegiatan ini mampu memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, dan sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan karakter sesuai dengan profil pelajar yang diharapkan. Rumusan masalah adalah Bagaimana meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode pembelajaran yang menyenangkan? Dan Bagaimana menanamkan nilai-nilai karakter dalam kegiatan belajar?

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Motivasi menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi semangat, keaktifan, serta keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta

didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan rasa ingin tahu, aktif bertanya, berani mencoba, serta mampu menyelesaikan tugas dengan lebih baik.

Pada jenjang Sekolah Dasar, motivasi belajar perlu ditumbuhkan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif, diskusi kelompok, media pembelajaran menarik, dan aktivitas praktik dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar.

1. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan proses penanaman nilai-nilai moral, etika, dan kebiasaan positif kepada peserta didik agar berkembang menjadi individu yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, disiplin, jujur, peduli, serta mampu hidup berdampingan dalam masyarakat. Pendidikan karakter tidak hanya diberikan melalui penyampaian teori, tetapi juga melalui pembiasaan dan keteladanan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada pendidikan dasar, pembentukan karakter memiliki peranan yang sangat penting karena masa sekolah dasar merupakan tahap perkembangan yang menentukan pembentukan sikap dan kepribadian anak. Nilai-nilai karakter dapat ditanamkan melalui berbagai aktivitas pembelajaran, seperti kerja sama dalam kelompok, menghargai pendapat teman, disiplin mengikuti aturan kelas, serta membiasakan sikap saling menghormati.

Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) juga menekankan pentingnya pengembangan karakter religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas sebagai bekal peserta didik dalam menghadapi perkembangan zaman.

2. Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang agar peserta didik aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang menarik, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran ini berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) sehingga memberikan kesempatan kepada mereka untuk berpikir kritis, berkreasi, berkolaborasi, dan berkomunikasi.

Beberapa bentuk pembelajaran kreatif yang dapat diterapkan pada siswa Sekolah Dasar antara lain:

- Permainan edukatif (*educational games*).
- Ice breaking* dan *energizer*.
- Storytelling atau bercerita.
- Project sederhana.
- Pembelajaran berbasis kelompok.
- Media visual dan audiovisual.
- Kuis interaktif.
- Praktik langsung (*learning by doing*).

Melalui pembelajaran kreatif, peserta didik menjadi lebih aktif, tidak mudah bosan, dan lebih mudah memahami



materi karena proses belajar berlangsung secara menyenangkan.

3. Hubungan Motivasi Belajar, Pendidikan Karakter, dan Pembelajaran Kreatif

Motivasi belajar, pendidikan karakter, dan pembelajaran kreatif merupakan tiga komponen yang saling berkaitan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Ketika motivasi meningkat, peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran, berani mencoba, serta memiliki rasa percaya diri.

Di sisi lain, aktivitas pembelajaran kreatif juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, toleransi, kejujuran, dan kepedulian sosial. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter yang menjadi fondasi penting bagi perkembangan peserta didik.

4. Peran Program Pengabdian kepada Masyarakat dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di bidang pendidikan merupakan bentuk kontribusi perguruan tinggi dalam membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah maupun masyarakat. Melalui berbagai kegiatan edukatif, mahasiswa dapat berperan sebagai fasilitator yang menghadirkan inovasi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik.

Dalam program yang berjudul "Belajar Asyik, Berkarakter Kuat: Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Pembelajaran Kreatif", kegiatan dirancang dengan mengintegrasikan metode belajar yang menyenangkan dengan penanaman nilai-nilai karakter. Kegiatan seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, storytelling, kuis interaktif, serta pemberian penghargaan sederhana diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus membangun karakter positif peserta didik.

5. Kerangka Berpikir

Program pengabdian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar sebagian peserta didik yang berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran serta belum maksimalnya penguatan karakter di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut memerlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pembelajaran kreatif dipilih sebagai solusi karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Melalui berbagai aktivitas edukatif, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif sehingga motivasi belajar meningkat. Selain itu, kegiatan pembelajaran juga dirancang untuk menanamkan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, percaya diri, serta saling menghargai.

Dengan meningkatnya motivasi belajar dan berkembangnya karakter positif peserta didik, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan,

dan mampu mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara optimal.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk pendampingan pembelajaran kreatif bagi peserta didik kelas V SD Negeri Roja 3 Ende. Program dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus membentuk karakter peserta didik melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik (student centered learning).

Pelaksanaan kegiatan memadukan metode edukatif berupa ceramah interaktif, permainan edukatif (educational games), diskusi kelompok, storytelling, praktik langsung (learning by doing), kuis interaktif, refleksi, dan pemberian penghargaan (reward) sederhana kepada peserta didik yang menunjukkan partisipasi aktif dan sikap positif selama kegiatan.

Program Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di SD Negeri Roja 3 Ende, Kelurahan Tetandara, Kecamatan Ende Selatan, Kabupaten Ende, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Kegiatan dilaksanakan selama satu hari/atau sesuai jadwal yang telah disepakati bersama pihak sekolah, yaitu pada Hari/Tanggal Selasa 04 Agustus, 2026

Sasaran kegiatan adalah peserta didik kelas V SD Negeri Roja 3 Ende yang berjumlah sekitar 12 orang. Selain peserta didik, guru kelas juga dilibatkan sebagai mitra dalam pelaksanaan kegiatan sehingga metode pembelajaran kreatif yang diterapkan dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran di kelas.

Pelaksanaan PKM dilakukan melalui empat tahapan utama sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini tim PKM melakukan beberapa kegiatan, yaitu:

- a. Melakukan koordinasi dengan Kepala SD Negeri Roja 3 Ende.
- b. Berkoordinasi dengan guru kelas V mengenai kondisi peserta didik.
- c. Mengidentifikasi permasalahan motivasi belajar dan karakter peserta didik.
- d. Menyusun materi pembelajaran kreatif.
- e. Menyiapkan media pembelajaran, permainan edukatif, alat tulis, hadiah sederhana, dan lembar evaluasi.
- f. Menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti kegiatan PKM yang terdiri atas beberapa aktivitas berikut:

a. Pembukaan

- 1) Perkenalan tim PKM.
- 2) Penyampaian tujuan kegiatan.
- 3) *Ice breaking* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

b. Penyampaian Materi Motivasi Belajar

Materi yang diberikan meliputi:



- 1) Pentingnya semangat belajar.
- 2) Cara belajar yang efektif.
- 3) Menumbuhkan rasa percaya diri.
- 4) Pentingnya kerja keras dan pantang menyerah.

Penyampaian materi dilakukan secara komunikatif menggunakan media gambar dan video singkat agar mudah dipahami peserta didik.

c. Penanaman Pendidikan Karakter

Nilai-nilai karakter yang dikembangkan meliputi:

- 1) Disiplin.
- 2) Tanggung jawab.
- 3) Kejujuran.
- 4) Kerja sama.
- 5) Gotong royong.
- 6) Percaya diri.
- 7) Menghargai pendapat orang lain.

Penanaman karakter dilakukan melalui pembiasaan selama kegiatan berlangsung.

d. Pembelajaran Kreatif

Kegiatan pembelajaran kreatif meliputi:

- 1) Permainan edukatif.
- 2) Storytelling yang mengandung pesan moral.
- 3) Diskusi kelompok.
- 4) Menyusun puzzle edukasi.
- 5) Kuis interaktif.
- 6) Presentasi hasil kelompok.
- 7) Praktik sederhana yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Setiap aktivitas dirancang agar seluruh peserta didik aktif berpartisipasi.

e. Pemberian Reward

Peserta didik yang menunjukkan keaktifan, kerja sama, kedisiplinan, dan keberanian diberikan penghargaan sederhana sebagai bentuk apresiasi untuk meningkatkan motivasi belajar.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan selama dan setelah kegiatan berlangsung menggunakan beberapa teknik, yaitu:

- a. Observasi terhadap aktivitas peserta didik.
- b. Tanya jawab.
- c. Penilaian keaktifan peserta didik.
- d. Refleksi bersama peserta didik.
- e. Wawancara singkat dengan guru kelas mengenai perubahan perilaku peserta didik.

4. Tahap Pelaporan

Tahap akhir kegiatan adalah penyusunan laporan PKM yang memuat:

- a. Deskripsi pelaksanaan kegiatan.

- b. Dokumentasi kegiatan.
- c. Hasil evaluasi.
- d. Capaian program.
- e. Kendala yang dihadapi.
- f. Rekomendasi tindak lanjut.

5. Metode Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan PKM meliputi:

a. Ceramah Interaktif

Digunakan untuk memberikan pemahaman awal mengenai pentingnya motivasi belajar dan pendidikan karakter dengan melibatkan peserta didik melalui tanya jawab.

b. Demonstrasi

Tim PKM memperagakan cara belajar kreatif menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

c. Diskusi Kelompok

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas bersama sehingga dapat melatih kemampuan bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain.

d. Permainan Edukatif (*Educational Games*)

Permainan digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan antusiasme belajar serta menanamkan nilai disiplin, sportivitas, dan tanggung jawab.

e. Storytelling

Cerita inspiratif digunakan sebagai media penanaman karakter sehingga peserta didik dapat memahami nilai moral melalui pengalaman tokoh dalam cerita.

f. Learning by Doing

Peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar melalui praktik langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

6. Teknik Pengumpulan Data

Data pelaksanaan kegiatan diperoleh melalui:

a. Observasi

Mengamati keaktifan peserta didik selama mengikuti kegiatan.

b. Wawancara

Dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai perubahan motivasi belajar dan karakter peserta didik.

c. Dokumentasi

Berupa foto kegiatan, daftar hadir, lembar kerja peserta didik, dan catatan lapangan.



d. Angket Respon

Digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran kreatif.

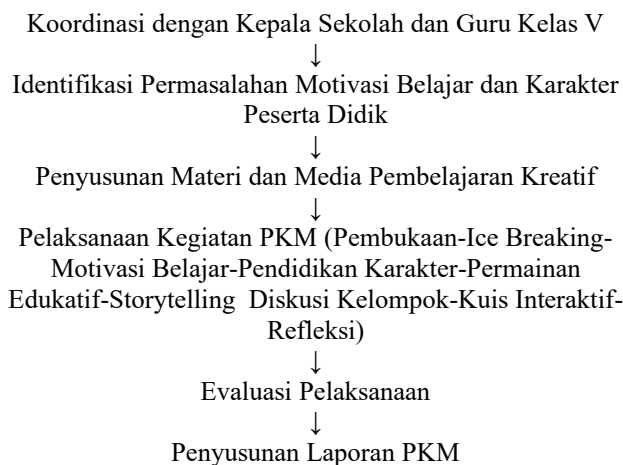
7. Indikator Keberhasilan

Program dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator berikut.

- Peserta didik mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan antusias.
- Minimal 80% peserta didik aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengikuti permainan edukatif.
- Peserta didik menunjukkan peningkatan kerja sama dalam kegiatan kelompok.
- Meningkatnya sikap disiplin, tanggung jawab, kejujuran, dan percaya diri selama kegiatan.
- Guru memberikan tanggapan positif terhadap metode pembelajaran kreatif yang diterapkan.
- Terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik yang terlihat dari keaktifan, keberanian berpendapat, dan semangat mengikuti pembelajaran.

8. Alur Pelaksanaan Program

Pelaksanaan kegiatan PKM dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut:



9. Partisipasi Mitra

Mitra dalam kegiatan ini adalah SD Negeri Roja 3 Ende, khususnya Kepala Sekolah dan guru kelas V. Bentuk partisipasi mitra meliputi:

- Memberikan izin pelaksanaan kegiatan.
- Menyediakan ruang kelas dan sarana pendukung.
- Membantu koordinasi dengan peserta didik.
- Mendampingi pelaksanaan kegiatan.
- Memberikan masukan dalam proses evaluasi serta tindak lanjut program.

Kolaborasi antara tim PKM dan pihak sekolah diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pelaksanaan

kegiatan sekaligus mendukung keberlanjutan penerapan pembelajaran kreatif di kelas V SD Negeri Roja 3 Ende.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul "Belajar Asyik, Berkarakter Kuat: Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Pembelajaran Kreatif pada Kelas V SD Negeri Roja 3 Ende" telah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kegiatan ini melibatkan peserta didik kelas V sebagai sasaran utama dengan dukungan Kepala Sekolah dan guru kelas.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk menyamakan persepsi mengenai tujuan, jadwal, dan teknis pelaksanaan. Selanjutnya dilakukan observasi singkat terhadap kondisi peserta didik. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, kurang aktif bertanya, dan motivasi belajar belum optimal. Selain itu, masih ditemukan perilaku yang menunjukkan perlunya penguatan karakter seperti kedisiplinan, tanggung jawab, dan kerja sama.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim PKM melaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran kreatif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus membentuk karakter positif peserta didik. Kegiatan meliputi penyampaian materi motivasi belajar, permainan edukatif, ice breaking, storytelling, diskusi kelompok, kuis interaktif, presentasi hasil kelompok, refleksi bersama, dan pemberian penghargaan kepada peserta didik yang aktif.

Selama kegiatan berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka aktif mengikuti setiap aktivitas, berpartisipasi dalam permainan edukatif, bekerja sama dalam kelompok, serta berani menyampaikan pendapat ketika sesi diskusi dan presentasi. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional yang lebih berpusat pada guru.

Guru kelas juga memberikan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Menurut guru, penggunaan pembelajaran kreatif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dan membantu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif.

4.1 Hasil Pencapaian Program

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan beberapa capaian yang sesuai dengan tujuan program, yaitu:

1. Meningkatnya Motivasi Belajar Peserta Didik

Peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang terlihat dari meningkatnya kehadiran, perhatian terhadap penjelasan, keberanian bertanya, semangat mengikuti permainan edukatif, serta kesediaan menyelesaikan tugas kelompok.

2. Meningkatnya Keaktifan Peserta Didik

Metode pembelajaran kreatif memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk



berpartisipasi aktif. Hampir seluruh peserta didik terlibat dalam diskusi, menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok.

3. Terbentuknya Karakter Positif

Nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, saling menghargai, percaya diri, dan kejujuran mulai terlihat selama proses kegiatan berlangsung. Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok, menghargai pendapat teman, dan mengikuti aturan permainan dengan baik.

4. Meningkatnya Interaksi Guru dan Peserta Didik

Pembelajaran yang bersifat partisipatif menciptakan komunikasi dua arah sehingga hubungan antara guru dan peserta didik menjadi lebih terbuka. Guru lebih mudah memotivasi peserta didik karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

4.2 Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kreatif memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Roja 3 Ende. Penggunaan permainan edukatif, ice breaking, storytelling, diskusi kelompok, dan kuis interaktif membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi belajar, kegiatan ini juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter peserta didik. Nilai-nilai karakter tidak hanya disampaikan melalui penjelasan materi, tetapi juga dipraktikkan secara langsung dalam berbagai aktivitas kelompok. Peserta didik belajar bekerja sama, bertanggung jawab terhadap tugas, menghargai pendapat teman, serta berani tampil di depan kelas.

Penerapan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered learning) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Melalui pendekatan learning by doing, peserta didik tidak hanya memahami materi secara kognitif tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan sikap positif.

Kegiatan storytelling menjadi salah satu media yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter karena peserta didik dapat memahami pesan moral melalui cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Demikian pula permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik belajar sambil bermain sehingga tidak merasa terbebani.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik yang sebelumnya pasif mulai berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan. Pemberian penghargaan sederhana juga memberikan penguatan positif

(positive reinforcement) sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran.

Keberhasilan program ini juga didukung oleh partisipasi aktif guru kelas dan pihak sekolah. Guru tidak hanya mendampingi pelaksanaan kegiatan, tetapi juga menunjukkan komitmen untuk menerapkan beberapa strategi pembelajaran kreatif dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

4.3 Faktor Pendukung dan Kendala

1. Faktor Pendukung

Pelaksanaan kegiatan didukung oleh beberapa faktor, antara lain:

- Dukungan penuh dari Kepala SD Negeri Roja 3 Ende.
- Kerja sama yang baik antara tim PKM dan guru kelas V.
- Antusiasme peserta didik dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.
- Ketersediaan ruang kelas dan fasilitas pembelajaran yang memadai.
- Media pembelajaran kreatif yang menarik sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Kendala

Beberapa kendala yang ditemui selama pelaksanaan kegiatan adalah:

- Perbedaan tingkat kemampuan dan karakter peserta didik sehingga memerlukan pendekatan yang bervariasi.
- Keterbatasan waktu pelaksanaan sehingga belum semua aktivitas dapat dilakukan secara optimal.
- Sebagian peserta didik masih memerlukan pendampingan untuk meningkatkan rasa percaya diri ketika tampil di depan kelas.

Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif dari tim PKM dan guru kelas sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan dengan baik.

3. Evaluasi Program

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru, dan refleksi peserta didik, kegiatan PKM ini dinilai berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Indikator keberhasilan terlihat dari meningkatnya motivasi belajar, keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, serta berkembangnya karakter positif seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan percaya diri.

Guru kelas juga menyampaikan bahwa metode pembelajaran kreatif yang diterapkan dalam kegiatan PKM layak dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran sehari-hari karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.



Secara keseluruhan, program PKM ini memberikan manfaat nyata bagi peserta didik kelas V SD Negeri Roja 3 Ende. Kegiatan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat pembentukan karakter melalui pengalaman belajar yang aktif, kreatif, kolaboratif, dan bermakna. Oleh karena itu, kegiatan serupa direkomendasikan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak guru dan peserta didik sehingga dampak positifnya dapat dirasakan secara lebih luas.

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang berjudul "Belajar Asyik, Berkarakter Kuat: Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Pembelajaran Kreatif pada Kelas V SD Negeri Roja 3 Ende" telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekaligus memperkuat pembentukan karakter melalui penerapan berbagai metode pembelajaran kreatif yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran kreatif melalui permainan edukatif, ice breaking, storytelling, diskusi kelompok, praktik langsung (learning by doing), dan kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Peserta didik menunjukkan peningkatan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, lebih berani mengemukakan pendapat, aktif bertanya, serta mampu bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Selain meningkatkan motivasi belajar, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter peserta didik. Nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, saling menghargai, percaya diri, dan gotong royong mulai terlihat selama proses pembelajaran berlangsung. Pembiasaan melalui aktivitas kelompok dan keteladanan selama kegiatan menjadi sarana yang efektif dalam menanamkan karakter positif kepada peserta didik.

Keberhasilan program juga didukung oleh kerja sama yang baik antara tim PKM dengan Kepala Sekolah, guru kelas V, dan seluruh peserta didik. Dukungan tersebut memungkinkan seluruh rangkaian kegiatan terlaksana secara efektif dan memberikan manfaat nyata bagi proses pembelajaran di SD Negeri Roja 3 Ende.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat pembentukan karakter peserta didik melalui penerapan pembelajaran kreatif. Program ini menunjukkan bahwa inovasi dalam proses pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan terus mendukung penerapan pembelajaran kreatif sebagai bagian dari proses pembelajaran sehari-hari. Dukungan dapat berupa penyediaan media pembelajaran, pengembangan lingkungan belajar yang kondusif, serta pemberian kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan mengenai model-model pembelajaran inovatif.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan menerapkan berbagai metode pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan secara berkelanjutan agar motivasi belajar peserta didik tetap terjaga. Penanaman nilai-nilai karakter hendaknya diintegrasikan dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan sikap dan kepribadian peserta didik.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat mempertahankan semangat belajar, meningkatkan rasa percaya diri, aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta menerapkan nilai-nilai karakter positif seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan saling menghargai baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga dan masyarakat.

4. Bagi Perguruan Tinggi

Perguruan tinggi diharapkan terus mengembangkan program Pengabdian kepada Masyarakat yang berfokus pada peningkatan kualitas pendidikan dasar melalui pendampingan pembelajaran, pelatihan guru, serta pengembangan media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan kebutuhan sekolah.

5. Bagi Program Pengabdian Selanjutnya

Kegiatan serupa disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dengan jangka waktu yang lebih panjang, melibatkan lebih banyak peserta didik dan guru, serta dilengkapi dengan evaluasi yang lebih komprehensif agar dampak program terhadap motivasi belajar dan pembentukan karakter dapat diukur secara lebih mendalam.

5.3. Rekomendasi

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan PKM ini, direkomendasikan agar SD Negeri Roja 3 Ende mengembangkan program pembelajaran kreatif secara berkesinambungan melalui kolaborasi antara guru, sekolah, orang tua, dan perguruan tinggi. Kolaborasi tersebut diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, mendukung peningkatan prestasi belajar, serta



memperkuat pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

Selain itu, hasil kegiatan PKM ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam pengembangan program pengabdian berikutnya maupun sebagai dasar penyusunan inovasi pembelajaran di sekolah dasar, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas oleh masyarakat pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, S. (2012). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto, & Darmiadi. (2017). *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Gava Media.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 81-86.
- Lestari, P. (2022). Pendidikan Karakter Melalui Model Pembelajaran Kreatif Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 4364-4370.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.
- Wibowo, A. (2012). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.