Jurnal Solutif: Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 3 No. 2, Desember 2025, pp. 38-50
E-ISSN: 3026-4529. Doi: https://doi.org/10.61692/solutif.v3i2.348

Pelatihan Guru SMPN 3 Bangkalan dalam Merancang *Fun Learning*

Sigit Dwi Saputro[1*], Naelur Rohmah[2], Muhammad Afif Effindi[1], Ajeng Wulandari[2], Muhammad Rifky Syaputra[2] , Alfia Nurlaili[1], Royhan[1], Mutmainnah[1]
[1]Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia
[2]Pendidikan Bahasa dan Sasatra Indonedia, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 09-11-2025
Accepted 18-11-2025
Published 31-12-2025

Keywords:

Fun learning
Enjoyable learning
Junior high school
Educational innovation

ABSTRACT

This study aims to describe the teacher training program at SMPN 3 Bangkalan in designing fun learning*-based instruction as an effort to enhance pedagogical competence and teaching effectiveness. The research employed a participatory workshop method involving 11 teachers through three stages: pre-training, implementation, and evaluation. The pre-training phase included needs analysis and field observation to assess teachers' understanding of* fun learning*. The implementation consisted of theoretical presentations, simulations, and the design of engaging learning activities, while the evaluation used pre- and post-training questionnaires. The results indicated a significant improvement in teachers' ability to design learning objectives, select appropriate media, manage classrooms effectively, and motivate students to actively participate. Moreover, the training fostered collaboration and reflection among teachers in applying innovative, student-centered approaches. Overall, the program successfully enhanced teacher professionalism and promoted a more dynamic and enjoyable learning culture, serving as a potential model for developing effective learning practices in other junior high schools.*

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Corresponding Author:

Sigit Dwi Saputro
Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia
Email: sigitd.saputra@trunojoyo.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut guru untuk memiliki kemampuan pedagogik yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Dalam konteks ini, guru harus mampu menyesuaikan diri dengan karakter peserta didik generasi digital yang cenderung aktif, kreatif, serta membutuhkan pengalaman belajar yang interaktif dan menantang (Nafasabilla & Yohamintin, 2025). Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadi salah satu kunci dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa di kelas.

Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dasar yang wajib dimiliki setiap guru untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Hakim (2017) menjelaskan bahwa

kompetensi pedagogik berperan penting dalam membentuk guru profesional yang mampu memahami karakteristik peserta didik serta mengembangkan potensi mereka secara optimal. Dengan demikian, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai ilmu, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator dalam proses belajar.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru, termasuk di sekolah menengah pertama, yang belum menerapkan pembelajaran berbasis fun learning secara maksimal. Proses pembelajaran cenderung bersifat *teacher-centered*, di mana guru menjadi pusat aktivitas, sementara siswa bersikap pasif (Asrin, 2024). Kondisi ini menyebabkan suasana belajar menjadi monoton, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Pendekatan *fun learning* hadir sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Zaeni (2021), fun learning adalah pendekatan yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan seperti permainan edukatif, kolaborasi kelompok, dan penggunaan media interaktif. Pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta memperkuat hubungan positif antara guru dan peserta didik. Selain itu, Taufiqurohman (2022) menekankan bahwa keberhasilan *fun learning* sangat bergantung pada kreativitas guru dalam merancang strategi pembelajaran, pemilihan media yang relevan, serta kemampuan mengelola suasana kelas agar tetap positif. Guru perlu memahami aspek pedagogis dan psikologis peserta didik sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan gembira tanpa mengurangi kedalaman materi yang disampaikan.

Pelatihan dan pengembangan profesionalisme guru melalui *workshop* atau kegiatan peningkatan kapasitas menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan kompetensi pedagogik. Asrin (2024) dalam pengabdiannya menunjukkan bahwa pelatihan berbasis workshop mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi dan karakter siswa melalui peningkatan kemampuan pedagogik guru. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru berdampak langsung pada kualitas pembelajaran di kelas.

Efektivitas proses belajar-mengajar sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang tujuan pembelajaran, memilih media yang sesuai, mengelola kelas secara efektif, serta memotivasi siswa agar aktif berpartisipasi (Hakim, 2017). Pengabdian lain juga menegaskan bahwa kompetensi pedagogik guru berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa serta kualitas interaksi di kelas (*The Impact of Pedagogical Competence on Students*, 2024).

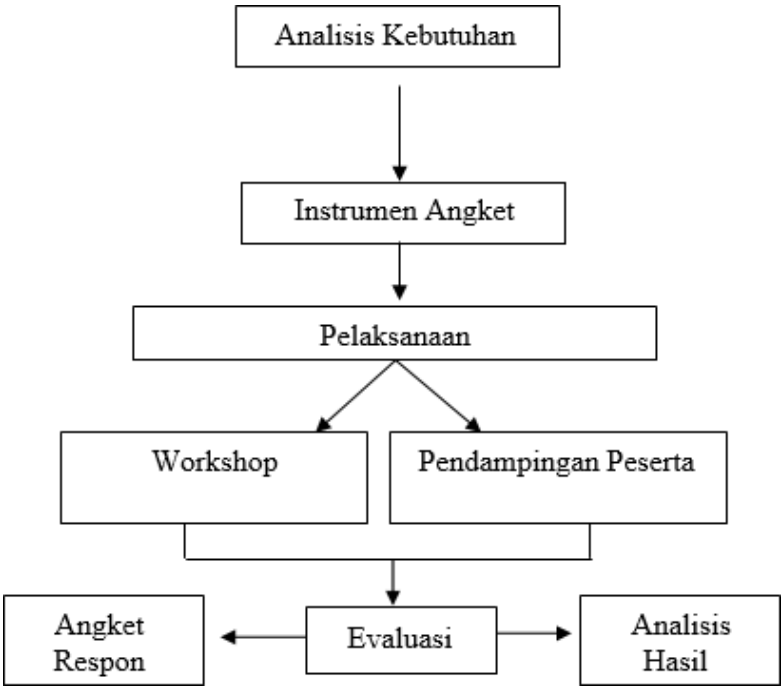
Model pelatihan partisipatif, seperti workshop, menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan guru secara praktis. Melalui metode ini, guru dilibatkan langsung dalam kegiatan simulasi, perancangan aktivitas belajar, dan refleksi kolaboratif, sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman nyata (*ResearchGate*, 2024). Pendekatan partisipatif membantu guru membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang praktik fun learning dan mendorong penerapannya di kelas masing-masing.

Berdasarkan hal tersebut, pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelatihan guru di SMPN 3 Bangkalan dalam merancang pembelajaran berbasis fun learning sebagai upaya meningkatkan kompetensi pedagogik dan efektivitas proses belajar-

mengajar. Kegiatan pelatihan ini melibatkan 11 guru sebagai peserta melalui tiga tahap, yaitu pra-pelatihan, pelaksanaan, dan evaluasi. Melalui kegiatan ini diharapkan guru mampu mengembangkan kemampuan merancang tujuan pembelajaran, memilih media yang menarik, mengelola kelas dengan lebih dinamis, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil pelatihan ini diharapkan dapat membangun budaya kolaboratif dan reflektif antar guru sebagai model pengembangan pembelajaran yang inovatif di tingkat sekolah menengah pertama lainnya (Nafasabilla & Yohamintin, 2025).

METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian dalam kegiatan ini menggunakan workshop yang berfokus pada keterlibatan aktif guru dalam pembelajaran. Kegiatan dimulai dengan tahap pra-pelatihan, pelaksanaan dan evaluasi. Adapun Adapun proses pelatihan ditunjukkan sebagaimana gambar 1.



Gambar 1. Proses kegiatan pelatihan

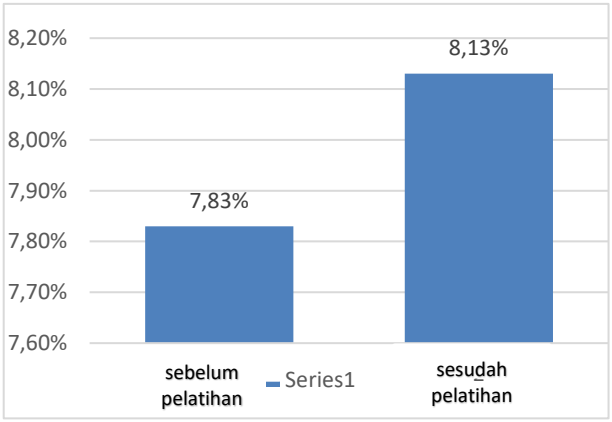
Tahap pra-pelatihan meliputi analisis kebutuhan, observasi lapangan, serta penyusunan instrumen pelatihan berupa lembar observasi dan angket. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dan survei singkat kepada guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru terhadap konsep *fun learning* serta kendala yang dihadapi dalam implementasinya di kelas. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui workshop interaktif, yang terdiri atas pemaparan teori singkat, demonstrasi strategi pembelajaran menyenangkan, serta simulasi rancangan kegiatan belajar yang diikuti oleh 11 peserta. Selama *workshop*, peserta dilibatkan secara langsung dalam forum diskusi dalam merancangan pembelajaran yang menyenangkan.

Tahap berikutnya adalah evaluasi, yang dilakukan setelah kegiatan *workshop* selesai. Evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian pelaksanaan pelatihan melalui angket respon peserta. Angket berisi kegiatan sebelum pelatihan dan sesudah pelatihan pada setiap pernyatan. Hasil data kuantitatif dari pengisian angket akan dianalisis menggunakan persentase sebelum pelatihan dan sesudah pelatihan Hasil dari tahap evaluasi ini digunakan sebagai bahan umpan balik untuk perbaikan berkelanjutan dan sebagai dasar bagi pengembangan model pelatihan fun learning yang dapat direplikasi di sekolah lain. Pendekatan *workshop* ini tidak hanya memperkuat kemampuan pedagogis guru, tetapi juga menumbuhkan budaya belajar kolaboratif di lingkungan SMP Negeri 3 Bangkalan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebanyak 11 peserta pelatihan diberi angket sebelum dan sesudah yang berisi pertanyaan kemampuan guru dalam merancang *fun learning*. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan belum banyak menerapkan aktivitas yang bersifat interaktif. Setelah pelatihan, guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam merancang *fun learning* yang dijabarkan tiap indikator sebagai berikut.

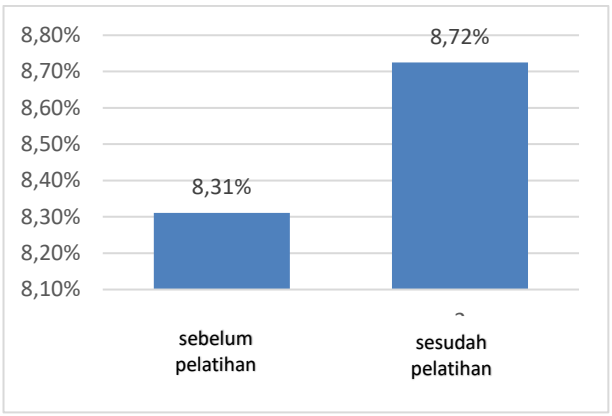
a. Pernyataan 1 berisi penyampaian rancangan tujuan pembelajaran berdasarkan *fun learning*. Adapun hasil rincian respon peserta pelatihan ditunjukkan sebagaimana Gambar 3.



Gambar 3. Respon peserta terhadap rancangan tujuan pembelajaran

Berdasarkan gambar 3, peserta sebelum pelatihan memiliki kemampuan sebanyak 7,83% dan setelah pelatihan meiliki kemampuan sebanyak 8,13% berdasarkan dari semua jawaban maka rata-rata persentase pada pernyataan 1 sebanyak 8,04% yang artinya penyampaian materi pelatihan mudah dipahami direspon dengan baik oleh peserta pelatihan.

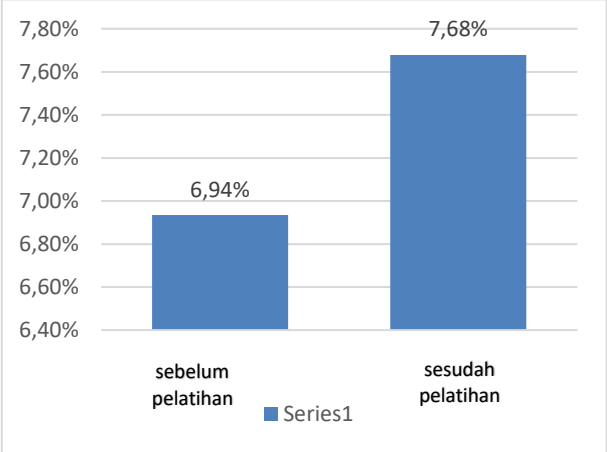
b. Pernyataan 2 berisi pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran *fun learning*. Adapun hasil rincian respon peserta pelatihan ditunjukkan sebagaimana Gambar 4



Gambar 4. Respon peserta terhadap penggunaan media

Berdasarkan gambar 4, peserta sebelum pelatihan memiliki kemampuan sebanyak 8,31% dan setelah pelatihan meiliki kemampuan sebanyak 8,72 berdasarkan dari semua jawaban maka rata-rata persentase pada pernyataan 2 sebanyak 8,43% yang artinya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran fun learning mudah dipahami direspon dengan baik oleh peserta pelatihan.

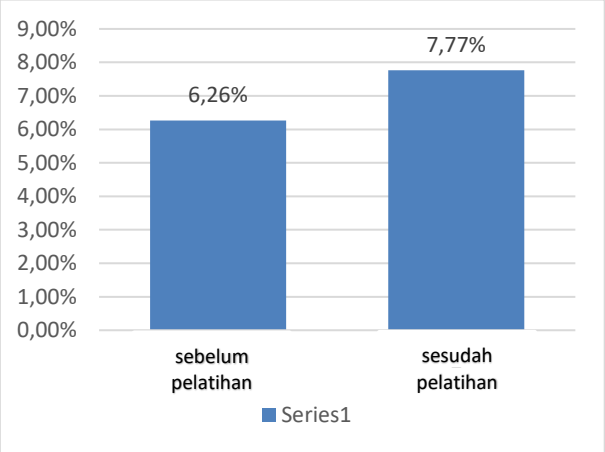
c. Pernyataan 3 berisi mengintegrasikan media kedalam *fun learning*. Adapun hasil rincian respon peserta pelatihan ditunjukkan sebagaimana Gambar 5



Gambar 5. Respon integrasi media dalam pembelajaran

Berdasarkan gambar 5, peserta sebelum pelatihan memiliki kemampuan sebanyak 6,94% dan setelah pelatihan meiliki kemampuan sebanyak 7,68% berdasarkan dari semua jawaban maka rata-rata persentase pada pernyataan 3 sebanyak 7,46% yang artinya mengintegrasikan media kedalam fun learning dapat direspon dengan baik oleh peserta pelatihan.

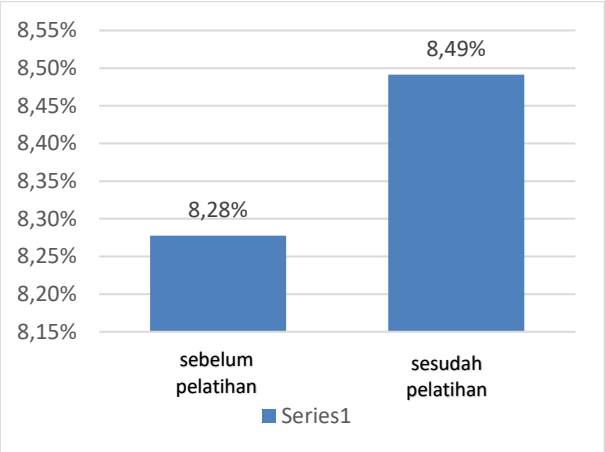
d. Pernyataan 4 berisi pembuatan alur pembelajaran yang efektif dan efisien menuju *fun learning*. Adapun hasil rincian respon peserta pelatihan ditunjukkan sebagaimana Gambar 6



Gambar 6. Respon pembuatan alur pembelajaran

Berdasarkan gambar 6, peserta sebelum pelatihan memiliki kemampuan sebanyak 6,26% dan setelah pelatihan meiliki kemampuan sebanyak 7,77% berdasarkan dari semua jawaban maka rata-rata persentase pada pernyataan 4 sebanyak 7,34% yang artinya pembuatan alur pembelajaran yang efektif dan efisien menuju fun learning dapat direspon dengan baik oleh peserta pelatihan.

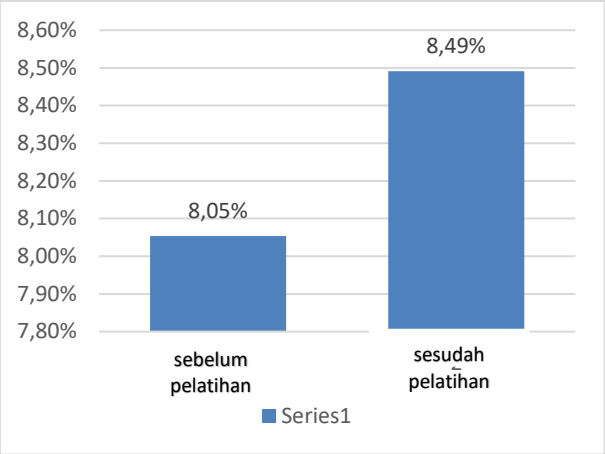
e. Pernyataan 5 berisi kemampuan memotivasi siswa agar aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar *fun learning*. Adapun hasil rincian respon peserta pelatihan ditunjukkan sebagaimana Gambar 7



Gambar 7. Respon kemampuan memberikan motivasi

Berdasarkan gambar 7, peserta sebelum pelatihan memiliki kemampuan sebanyak 8,28% dan setelah pelatihan meiliki kemampuan sebanyak 8,49% berdasarkan dari semua jawaban maka rata-rata persentase pada pernyataan 5 sebanyak 8,43% yang artinya kemampuan memotivasi siswa agar aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar fun learning dapat direspon dengan baik oleh peserta pelatihan.

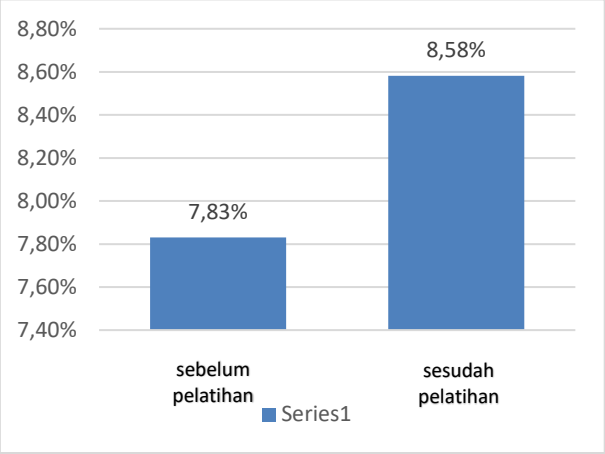
f. Pernyataan 6 berisi kemampuan mengelolah kelas dengan pendekatan *fun learning*. Adapun hasil rincian respon peserta pelatihan ditunjukkan sebagaimana Gambar 8



Gambar 8. Respon kemampuan mengelola kelas

Berdasarkan gambar 8, peserta sebelum pelatihan memiliki kemampuan sebanyak 8,05% dan setelah pelatihan meiliki kemampuan sebanyak 8,49% berdasarkan dari semua jawaban maka rata-rata persentase pada pernyataan 6 sebanyak 8,37% yang artinya kemampuan mengelolah kelas dengan pendekatan fun learning dapat direspon dengan baik oleh peserta pelatihan.

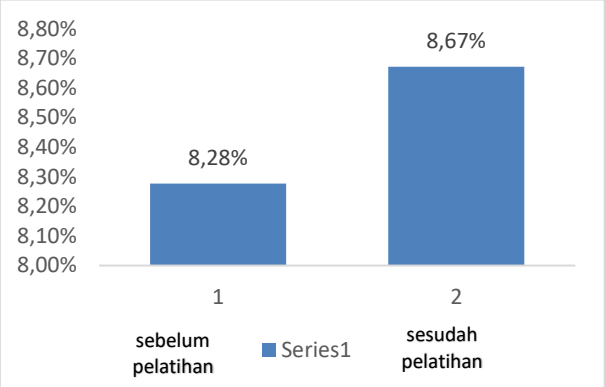
g. Pernyataan 7 berisi kemampuan menyesuaikan strategi mengajar secara *fun learning*. Adapun hasil rincian respon peserta pelatihan ditunjukkan sebagaimana Gambar 9



Gambar 9. Respon kemampuan menyesuaikan strategi pembelajaran

Berdasarkan gambar 9, peserta sebelum pelatihan memiliki kemampuan sebanyak 7,83% dan setelah pelatihan meiliki kemampuan sebanyak 8,58% berdasarkan dari semua jawaban maka rata-rata persentase pada pernyataan 7 sebanyak 8,37% yang artinya kemampuan menyesuaikan strategi mengajar secara fun learning dapat direspon dengan baik oleh peserta pelatihan.

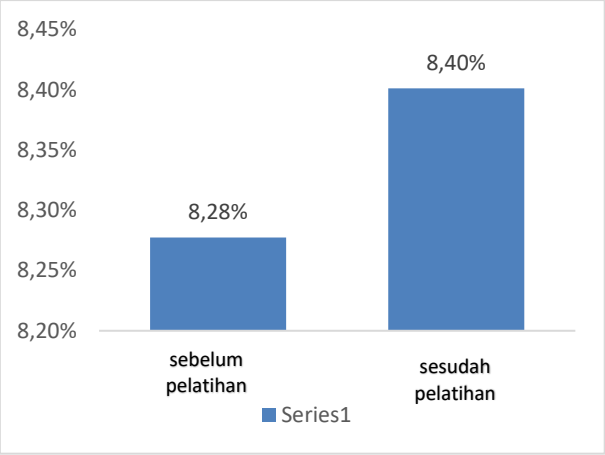
h. Pernyataan 8 berisi kemampuan menjaga suasana kelas tetap kondusif dan menyenangkan. Adapun hasil rincian respon peserta pelatihan ditunjukkan sebagaimana Gambar 10



Gambar 10. Respon kemampuan menjaga suasana kelas

Berdasarkan gambar 10, peserta sebelum pelatihan memiliki kemampuan sebanyak 8,28% dan setelah pelatihan meiliki kemampuan sebanyak 8,67% berdasarkan dari semua jawaban maka rata-rata persentase pada pernyataan 8 sebanyak 8,56% yang artinya kemampuan menjaga suasana kelas tetap kondusif dan menyenangkan dapat direspon dengan baik oleh peserta pelatihan

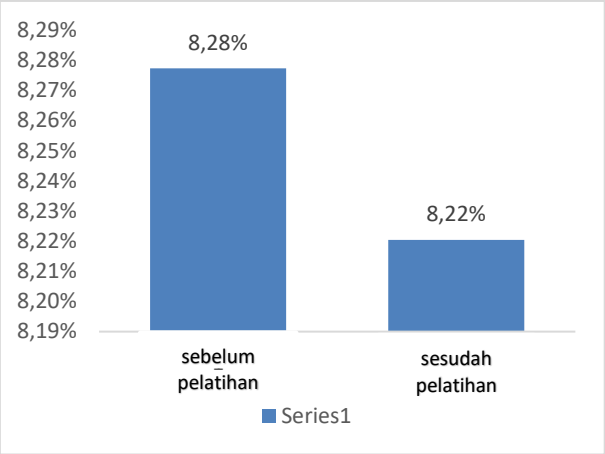
i. Pernyataan 9 berisi kemampuan merancang instrument evaluasi dengan pendekatan *fun learning*. Adapun hasil rincian respon peserta pelatihan ditunjukkan sebagaimana Gambar 11.



Gambar 11. Respon kemampuan merancang instrumen

Berdasarkan gambar 11, peserta sebelum pelatihan memiliki kemampuan sebanyak 8,28% dan setelah pelatihan meiliki kemampuan sebanyak 8,40% berdasarkan dari semua jawaban maka rata-rata persentase pada pernyataan 9 sebanyak 8,37% yang artinya kemampuan merancang instrument evaluasi dengan pendekatan fun learning dapat direspon dengan baik oleh peserta pelatihan.

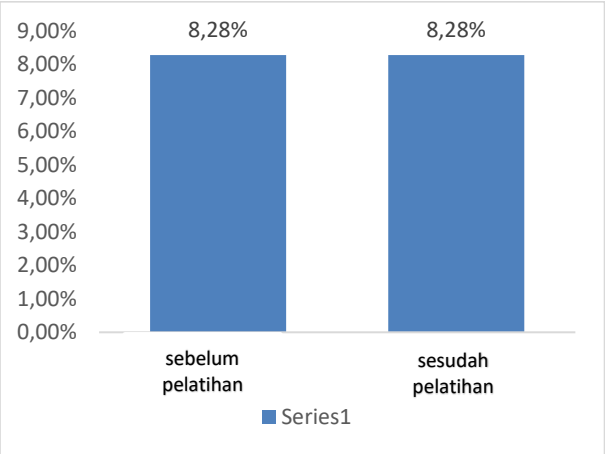
j. Pernyataan 10 berisi kemampuan mengevaluasi efektivitas *fun learning* dalam mencapai tujuan belajar. Adapun hasil rincian respon peserta pelatihan ditunjukkan sebagaimana Gambar 12.



Gambar 12. Respon kemampuan mengevaluasi

Berdasarkan gambar 12, peserta sebelum pelatihan memiliki kemampuan sebanyak 8,28% dan setelah pelatihan meiliki kemampuan sebanyak 8,22% berdasarkan dari semua jawaban maka rata-rata persentase pada pernyataan 10 sebanyak 8,24% yang artinya kemampuan mengevaluasi efektivitas *fun learning* dalam mencapai tujuan belajar kurang dapat direspon dengan baik oleh peserta pelatihan.

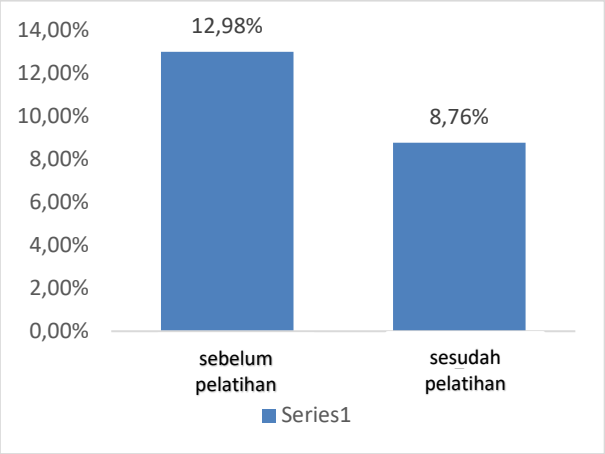
k. Pernyataan 11 berisi kemampuan melalukan refleksi pembelajaran dengan pendekatan *fun learning*. Adapun hasil rincian respon peserta pelatihan ditunjukkan sebagaimana Gambar 13.



Gambar 13. Respon kemampuan mengevaluasi

Berdasarkan Gambar 13, peserta sebelum pelatihan memiliki kemampuan sebanyak 8,28% dan setelah pelatihan meiliki kemampuan sebanyak 8,28% berdasarkan dari semua jawaban maka rata-rata persentase pada pernyataan 11 sebanyak 8,43% yang artinya kemampuan melalukan refleksi pembelajaran dengan pendekatan *fun learning* dapat direspon dengan baik oleh peserta pelatihan.

l. Pernyataan 12 berisi keterbukaan terhadap masukan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun hasil rincian respon peserta pelatihan ditunjukkan sebagaimana Gambar 14.



Gambar 14. Respon keterbukaan terhadap masukan

Berdasarkan Gambar 14, peserta sebelum pelatihan memiliki kemampuan sebanyak 12,28% dan setelah pelatihan meiliki kemampuan sebanyak 8,76% berdasarkan dari semua jawaban maka rata-rata persentase pada pernyataan 12 sebanyak 9,97% yang artinya keterbukaan terhadap masukan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sudah diterapkan dengan baik oleh peserta pelatihan sebelum melakukan pelatihan *fun learning*.

Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan pedagogik guru setelah mengikuti pelatihan berbasis *fun learning*. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru masih menerapkan pendekatan pembelajaran tradisional dengan dominasi ceramah. Namun, pasca pelatihan, guru mampu merancang kegiatan belajar yang lebih interaktif, menggunakan media kreatif, dan memfasilitasi partisipasi siswa secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *workshop* partisipatif memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi guru sebagaimana ditegaskan oleh Asrin (2024), bahwa pelatihan yang bersifat partisipatif mampu memperkuat profesionalisme guru dan memengaruhi karakter siswa secara positif.

Perubahan juga terlihat pada kemampuan guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang lebih kontekstual dan terukur. Sebelum pelatihan, guru cenderung menulis tujuan yang bersifat umum dan tidak spesifik terhadap kebutuhan siswa. Setelah pelatihan, guru mampu menyusun indikator yang mengarah pada keterampilan berpikir tingkat tinggi dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pandangan Hakim (2017) bahwa kompetensi pedagogik guru harus mencakup kemampuan dalam merencanakan pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses belajar menjadi lebih bermakna.

Dari sisi pemilihan media pembelajaran, terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Guru mulai menggunakan media digital seperti video, quiz interaktif, dan permainan edukatif sederhana untuk mendukung suasana belajar yang menarik. Buana

Rosnata et al. (2021) menemukan bahwa penggunaan media kreatif berbasis *fun learning* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, rasa ingin tahu, serta retensi pengetahuan secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian bahwa guru peserta pelatihan di SMPN 3 Bangkalan menjadi lebih inovatif dan reflektif dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Kemampuan pengelolaan kelas juga mengalami peningkatan nyata. Guru mulai mengembangkan pola interaksi yang lebih positif dengan siswa, menciptakan suasana yang santai namun tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan hasil pengabdian Nurwidianing et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan metode fun learning membuat guru lebih terampil dalam menyusun RPP dan mengelola kelas yang adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa. Dengan demikian, pelatihan yang menekankan aspek simulasi dan refleksi terbukti memperkuat kemampuan manajerial guru di kelas.

Selain itu, hasil pelatihan juga menunjukkan peningkatan dalam motivasi siswa. Guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih antusias, berani bertanya, serta menunjukkan sikap kooperatif selama kegiatan belajar. Fakhrunnisa et al. (2025) membuktikan bahwa strategi *fun learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui aktivitas yang menyenangkan seperti permainan edukatif dan pembelajaran berbasis proyek. Kondisi ini juga tampak pada siswa yang diajar oleh guru peserta pelatihan, di mana mereka menunjukkan partisipasi lebih tinggi dibanding sebelum kegiatan dilaksanakan.

Pelatihan ini juga berperan dalam membentuk budaya kolaborasi dan refleksi antar guru. Para peserta aktif berdiskusi, memberikan umpan balik, dan bekerja sama dalam menyusun perangkat pembelajaran inovatif. Menurut Li, Leung, dan Yau (2025), pelatihan guru yang mengintegrasikan elemen kolaboratif dan reflektif dapat meningkatkan kepercayaan diri serta memperluas pengetahuan praktis guru dalam merancang pembelajaran yang relevan. Temuan ini menunjukkan bahwa workshop di SMPN 3 Bangkalan telah berhasil menumbuhkan semangat belajar bersama (learning community) di kalangan guru.

Namun demikian, pelatihan ini masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal ketersediaan waktu dan sumber daya pendukung. Guru memerlukan lebih banyak kesempatan untuk praktik langsung dan pendampingan lanjutan. Bukit, Marcela, dan Ernawati (2023) menegaskan bahwa penerapan fun learning membutuhkan kesiapan guru dari aspek metode, media, dan perencanaan waktu agar dapat diterapkan secara konsisten. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan seperti mentoring atau coaching sangat disarankan untuk menjaga keberlanjutan hasil pelatihan.

Dari segi keberlanjutan, penting untuk dicatat bahwa perubahan kompetensi guru tidak dapat dicapai hanya melalui satu kali pelatihan. Winaryati et al. (2024) menegaskan bahwa peningkatan kompetensi pedagogik memerlukan proses jangka panjang yang disertai tindak lanjut berupa refleksi berkala dan pembinaan komunitas guru. Dengan demikian, pelatihan seperti ini perlu dijadikan program rutin agar dampak positifnya dapat berkelanjutan.

Secara teoretis, hasil pelatihan ini memperkuat konsep bahwa pelatihan partisipatif efektif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru. Menurut Olmstead dan Turpen (2016), kegiatan pelatihan yang berbasis simulasi dan interaksi memiliki efek lebih besar

terhadap perubahan praktik mengajar dibandingkan pelatihan konvensional yang bersifat ceramah. Hal ini terbukti di SMPN 3 Bangkalan, di mana guru menunjukkan peningkatan tidak hanya dalam aspek pengetahuan, tetapi juga keterampilan mengajar yang nyata di kelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan guru dalam merancang pembelajaran berbasis fun learning di SMPN 3 Bangkalan berhasil meningkatkan kemampuan pedagogik dan efektivitas proses pembelajaran. Pelatihan ini juga berdampak positif terhadap budaya profesionalisme guru dan dapat dijadikan model pengembangan pelatihan sejenis di sekolah menengah pertama lainnya.

KESIMPULAN

Pelatihan guru SMPN 3 Bangkalan dalam merancang pembelajaran *fun learning* menunjukkan hasil yang positif dan signifikan terhadap peningkatan pemahaman serta keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan efektif. Berdasarkan hasil evaluasi, sebagian besar peserta mengalami peningkatan kemampuan dalam menyusun tujuan pembelajaran, memilih media, serta mengelola kelas dengan pendekatan *fun learning*. Selain itu, pelatihan ini juga menumbuhkan semangat kolaboratif antar guru serta kesadaran akan pentingnya suasana belajar yang kondusif dan berorientasi pada siswa. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi model pengembangan profesionalisme guru yang berfokus pada inovasi pembelajaran di sekolah menengah pertama, serta berpotensi direplikasi di lembaga pendidikan lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih bisa disampaikan kepada LPPM Universitas Trunojoyo Madura yang memberi hibah pengabdian Masyarakat skema Kemitraan Masyarakat tahun 2025 dengan nomor kontrak 369/UN46.4.1/PT.01.03/ABDIMAS/2025.

DAFTAR PUSTAKA

Asrin, A. (2024). Teacher pedagogical competence development: A workshop intervention to strengthen student motivation and character. UJCS. https://jurnalpasca.unram.ac.id/index.php/UJCS/article/download/732/377

Buana Rosnata, I. K., Agustiana, I. G. A. T., & Dibia, I. K. (2021). The effect of fun learning learning strategy on learning outcomes and social skills of students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 5*(1), 1–10. https://doi.org/10.23887/jisd.v5i1.33473

Bukit, B., Marcela, E., & Ernawati, E. (2023). Teacher readiness in implementing fun learning approach in elementary schools. *International Journal of Educational Research Review, 8*(2), 55–65. https://doi.org/10.24331/ijere.118923

Fakhrunnisa, M., Karsiwan, K., Fajartriani, D., Kadfi, M., & Pelita, R. (2025). Improving learning motivation through fun learning methods in non-formal education. *Jurnal Pendidikan Nonformal, 10*(2), 120–133. https://doi.org/10.21009/jpnf.102.11

Hakim, L. (2017). Development strategy of pedagogical competence to improve professionalism of Islamic education teachers. Jurnal Pendidikan Islam, 3(2), 207–220. https://media.neliti.com/media/publications/229230-development-strategy-of-pedagogical-comp-51767991.pdf

Hakim, L. (2017). Development strategy of pedagogical competence to improve professionalism of Islamic education teachers. *Jurnal Pendidikan Islam, 3*(2), 207–220. https://media.neliti.com/media/publications/229230-development-strategy-of-pedagogical-comp-51767991.pdf

Li, C., Leung, J., & Yau, W. (2025). Collaborative and reflective practices in teacher professional development: A systematic review. *Teaching and Teacher Education, 135*, 104388. https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104388

Nafasabilla, Z., & Yohamintin, Y. (2025). Analysis of teachers' digital pedagogical competence in creating innovative and creative learning at elementary school. EDUCASIA, 10(3), 295–305. https://doi.org/10.21462/educasia.v10i3.372

Nurwidianing, S., Hendracipta, N., & Pribadi, R. (2024). Implementation of fun learning model to increase student learning participation. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 8*(1), 22–33. https://doi.org/10.32585/jipd.v8i1.981

Olmstead, A., & Turpen, C. (2016). Workshop for educators: Supporting productive shifts in teachers' classroom practices. *Physical Review Physics Education Research, 12*(2), 020116. https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.12.020116

ResearchGate. (2024). Continuing professional development engagement and pedagogical competence of public elementary school teachers. https://www.researchgate.net/publication/389064938

srin, A. (2024). *Teacher pedagogical competence development: A workshop intervention to strengthen student motivation and character*. UJCS. https://jurnalpasca.unram.ac.id/index.php/UJCS/article/download/732/377

Taufiqurohman, T. (2022). Analysis of factors that influence students' enjoyable learning: A literature review. Qalamuna, 14(2), 33–45. https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/qalamuna/article/view/4360

The Impact of Pedagogical Competence on Students. (2024). International Journal of Language Education and Learning, 4(1), 12–20. https://journal.unm.ac.id/index.php/IJLEL/article/download/3242/2083

Winaryati, E., Surya, R., & Kusumah, F. (2024). Sustaining teacher professional growth through reflective practice and mentoring. *Indonesian Journal of Educational Studies, 11*(3), 213–224. https://doi.org/10.17509/ijes.v11i3.43212

Zaeni, A. (2021). Penerapan metode fun learning untuk meningkatkan hasil belajar di MI NU As-Salaam. Salimiya, 2(3), 45–54. https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya/article/view/1218