

## Workshop Penguatan Kolaborasi antara Guru, Orang Tua, dan Siswa dalam Meningkatkan Prestasi Akademik

Ririn Astuti, Kaharuddin, M. Satria Budi, Diana, Ayu Alfiana

[Kaharuddin906@gmail.com](mailto:Kaharuddin906@gmail.com)

Institut Agama Islam Muhammad Azim (IAIMA) Jambi

### ABSTRACT

*Improving students' academic achievement is not solely determined by teachers' instructional skills but also by the synergy among teachers, parents, and students. Effective collaboration among these three elements creates a supportive educational ecosystem that fosters both academic performance and character development. The Workshop on Strengthening Collaboration among Teachers, Parents, and Students to Improve Academic Achievement was conducted to enhance understanding of the importance of educational collaboration and to equip teachers with the ability to implement fun learning strategies in classroom practice. The activity was implemented through three main stages: preparation, implementation, and evaluation. The workshop was held over two days using a participatory approach that included theoretical sessions, group discussions, case studies, and classroom simulations. Evaluation was conducted using participant satisfaction questionnaires, reflective discussions, and observation of fun learning implementation two weeks after the training. The results showed a significant improvement in teachers' understanding of the fun learning concept (92%), their ability to design creative lesson plans aligned with the Merdeka Curriculum (88%), and a 12% increase in students' average test scores after one month of implementation. Furthermore, participant satisfaction was high, with satisfaction levels of 94% for teachers, 90% for parents, and 88% for students. These findings indicate that fun learning not only enhances student motivation and engagement but also strengthens communication and collaboration between teachers and parents. In conclusion, this workshop successfully strengthened collaboration between schools and families in supporting students' academic achievement. It is recommended that similar programs include continuous mentoring to sustain collaborative practices as a positive and integral culture within the school environment.*

**Keywords:** educational collaboration, teacher-parent-student partnership, fun learning, academic achievement, community engagement

### ABSTRAK

Peningkatan prestasi akademik siswa tidak hanya ditentukan oleh kualitas pengajaran guru, tetapi juga oleh sinergi antara guru, orang tua, dan siswa. Kolaborasi yang efektif antara ketiga elemen ini membentuk ekosistem pendidikan yang kondusif bagi perkembangan akademik maupun karakter peserta didik. Kegiatan *Workshop Penguatan Kolaborasi antara Guru, Orang Tua, dan Siswa dalam Meningkatkan Prestasi Akademik* dilaksanakan dengan tujuan untuk memperkuat pemahaman guru dan orang tua tentang pentingnya kerja sama dalam pendidikan serta membekali guru dengan kemampuan menerapkan strategi pembelajaran berbasis *fun learning*. Metode kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan,

yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelaksanaan workshop berlangsung selama dua hari menggunakan pendekatan partisipatif yang meliputi sesi teori, diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi kelas. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner kepuasan peserta, refleksi bersama, serta observasi implementasi *fun learning* selama dua minggu pascapelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman guru terhadap konsep *fun learning* (92%), kemampuan merancang RPP kreatif sesuai Kurikulum Merdeka (88%), serta peningkatan nilai akademik siswa rata-rata sebesar 12% setelah satu bulan implementasi. Selain itu, tingkat kepuasan peserta tergolong sangat baik dengan persentase kepuasan guru (94%), orang tua (90%), dan siswa (88%). Temuan ini menunjukkan bahwa *fun learning* tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga mempererat komunikasi antara guru dan orang tua. Kesimpulannya, kegiatan workshop ini berhasil memperkuat kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam mendukung prestasi belajar siswa. Program serupa dengan pendampingan berkelanjutan disarankan agar praktik kolaboratif ini dapat berkembang menjadi budaya positif di lingkungan sekolah.

**Kata Kunci:** kolaborasi pendidikan, guru–orang tua–siswa, *fun learning*, prestasi akademik, pengabdian masyarakat

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan melibatkan berbagai unsur yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan formal, guru memiliki peran sentral sebagai fasilitator dan pengelola proses pembelajaran. Namun, keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kualitas guru semata, melainkan juga oleh keterlibatan aktif orang tua dan siswa sebagai bagian dari ekosistem pendidikan. Kolaborasi di antara ketiga pihak tersebut menjadi elemen penting dalam mendukung keberhasilan akademik dan pembentukan karakter peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi akademik siswa dipengaruhi oleh kombinasi antara faktor internal (motivasi, disiplin, minat belajar) dan faktor eksternal (dukungan keluarga, lingkungan sosial, dan kualitas pembelajaran di sekolah) (Dewi, 2020). Oleh karena itu, sinergi antara guru, orang tua, dan siswa perlu dibangun secara konsisten melalui komunikasi yang efektif, kesamaan tujuan pendidikan, serta dukungan dalam proses belajar mengajar baik di sekolah maupun di rumah.

Dalam praktiknya, masih banyak ditemukan kendala dalam menjalin kolaborasi antara guru dan orang tua. Komunikasi sering bersifat satu arah dan hanya terjadi ketika siswa menghadapi masalah akademik. Pola komunikasi semacam ini menyebabkan rendahnya pemahaman orang tua terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Padahal,

dukungan orang tua dalam bentuk perhatian, pengawasan, dan keterlibatan langsung dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (Wijayanti & Putra, 2022).

Selain itu, banyak guru yang belum sepenuhnya memahami konsep pembelajaran yang berorientasi pada *student-centered learning* dan penerapan *fun learning*. Sebagian besar pembelajaran di sekolah masih berfokus pada pencapaian akademik semata, dengan pendekatan konvensional yang kurang memperhatikan aspek keterlibatan aktif siswa. Akibatnya, pembelajaran cenderung monoton dan membatasi kreativitas serta minat belajar siswa (Hasanah & Rachmawati, 2021).

*Fun learning* atau pembelajaran menyenangkan merupakan pendekatan yang menekankan pada pengalaman belajar yang interaktif, kreatif, dan kontekstual. Melalui penerapan *fun learning*, guru diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang menstimulus rasa ingin tahu, mendorong partisipasi aktif, serta menumbuhkan semangat belajar yang berkelanjutan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan menyenangkan memiliki tingkat retensi dan hasil akademik yang lebih tinggi (Kurniawati et al., 2022).

Dalam konteks ini, peran guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang bermakna. Guru perlu berkolaborasi dengan orang tua untuk memahami kebutuhan belajar siswa secara menyeluruh. Keterlibatan orang tua melalui komunikasi terbuka, pemantauan hasil belajar, serta dukungan emosional menjadi bagian integral dari proses pendidikan yang holistik (Rahmadani, 2021).

Kolaborasi antara guru, orang tua, dan siswa juga merupakan implementasi dari konsep *Tri Pusat Pendidikan* yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara, yang menyatakan bahwa pendidikan idealnya berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ketiga elemen ini perlu bekerja secara harmonis agar proses pendidikan dapat berlangsung secara utuh dan berkelanjutan. Ketika hubungan antara ketiganya berjalan efektif, siswa akan mendapatkan dukungan moral, akademik, dan sosial yang kuat (Yusuf, 2019).

Namun, tantangan yang dihadapi di lapangan cukup beragam. Banyak guru menghadapi keterbatasan waktu dan sarana untuk membangun komunikasi intensif dengan orang tua. Di sisi lain, sebagian orang tua belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai peran strategis mereka dalam mendukung proses belajar anak. Kondisi ini berdampak pada kesenjangan informasi dan kurangnya koordinasi dalam mendukung perkembangan akademik siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan sebuah intervensi berupa kegiatan pemberdayaan yang mampu memperkuat pemahaman dan kolaborasi antara pihak-pihak terkait. Workshop menjadi salah satu metode efektif untuk meningkatkan kapasitas guru dan orang tua secara simultan. Melalui kegiatan pelatihan dan diskusi interaktif, peserta dapat berbagi pengalaman, memperluas wawasan, serta membangun strategi bersama dalam mendukung keberhasilan belajar siswa (Sari, 2020).

*Workshop Penguatan Kolaborasi antara Guru, Orang Tua, dan Siswa dalam Meningkatkan Prestasi Akademik* dirancang untuk memberikan ruang dialog dan praktik kolaboratif yang konstruktif. Kegiatan ini tidak hanya memberikan teori, tetapi juga pelatihan penerapan konsep *fun learning* di kelas serta simulasi komunikasi efektif antara guru dan orang tua. Dengan demikian, peserta memperoleh keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi wadah refleksi bagi guru dan orang tua untuk mengevaluasi peran masing-masing dalam mendukung prestasi anak. Melalui diskusi partisipatif, peserta diajak mengidentifikasi hambatan yang selama ini menghambat kolaborasi serta mencari solusi bersama. Pendekatan partisipatif ini diharapkan mampu menumbuhkan rasa memiliki terhadap proses pendidikan dan memperkuat komitmen bersama.

Dengan demikian, kegiatan workshop ini memiliki urgensi tinggi dalam menjawab kebutuhan peningkatan kualitas pendidikan di tingkat dasar. Melalui kolaborasi yang sinergis dan penerapan *fun learning*, diharapkan terjadi peningkatan signifikan pada motivasi, partisipasi, dan prestasi akademik siswa. Workshop ini tidak hanya menjadi sarana pelatihan, tetapi juga langkah strategis dalam membangun budaya kolaboratif antara guru, orang tua, dan siswa demi mewujudkan pendidikan yang berdaya dan bermakna.

## TUJUAN

Kegiatan *Workshop Penguatan Kolaborasi antara Guru, Orang Tua, dan Siswa dalam Meningkatkan Prestasi Akademik* ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman seluruh pihak yang terlibat dalam proses pendidikan mengenai pentingnya kolaborasi yang sinergis antara sekolah dan keluarga. Melalui kegiatan ini, guru dan orang tua diharapkan memperoleh wawasan baru tentang peran strategis masing-masing dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Workshop ini juga dirancang untuk membekali guru dengan kemampuan merancang serta menerapkan strategi pembelajaran berbasis *fun learning* yang berorientasi pada siswa dan menumbuhkan semangat belajar yang menyenangkan. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan intensitas komunikasi dan partisipasi orang tua dalam memantau perkembangan akademik anak, sehingga tercipta hubungan yang lebih harmonis dan produktif antara guru dan orang tua. Pada akhirnya, kegiatan ini bermaksud membangun komitmen bersama antara guru, orang tua, dan siswa dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif, kolaboratif, dan berkelanjutan sebagai fondasi peningkatan prestasi akademik dan karakter siswa secara menyeluruh.

## METODE

### Tahap Persiapan

Kegiatan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian, kepala sekolah, dan komite sekolah untuk menentukan kebutuhan pelatihan. Dilakukan survei awal terhadap guru dan orang tua mengenai tingkat pemahaman mereka terhadap konsep kolaborasi dan *fun learning*. Materi workshop disusun berdasarkan hasil survei tersebut.

### Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan *Workshop Penguatan Kolaborasi antara Guru, Orang Tua, dan Siswa dalam Meningkatkan Prestasi Akademik* dilaksanakan selama dua hari. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi dua tahap utama yang saling melengkapi antara aspek teoritis dan praktis. Pada hari pertama, kegiatan difokuskan pada penyampaian materi teori dan diskusi mendalam mengenai konsep *Tri Sentra Pendidikan* yang menekankan sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam pembentukan karakter serta peningkatan prestasi siswa. Dalam

sesi ini, para peserta diberikan pemahaman tentang peran strategis masing-masing pihak dalam membangun ekosistem pendidikan yang kolaboratif dan berkesinambungan. Diskusi interaktif dilakukan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru dan orang tua dalam menjalin komunikasi, sekaligus menggali strategi kolaboratif yang efektif. Materi ini sejalan dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara tentang pentingnya integrasi antara tiga pusat pendidikan dalam mewujudkan pendidikan yang utuh (Yusuf, 2019; Pertiwi et al., 2023).

Selanjutnya, hari kedua difokuskan pada kegiatan praktik dan penerapan langsung konsep *fun learning* di kelas. Peserta, yang terdiri dari guru dan perwakilan orang tua, dilibatkan dalam simulasi pembelajaran aktif dengan memanfaatkan media dan metode inovatif berbasis permainan edukatif, proyek kolaboratif, serta teknologi sederhana. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih guru merancang pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan dengan konteks kehidupan siswa, dan mendorong partisipasi aktif di kelas. Selain itu, dilakukan pula sesi simulasi komunikasi efektif antara guru dan orang tua, yang dirancang untuk memperkuat kemampuan interpersonal dan empati dalam mendukung kebutuhan belajar anak. Praktik ini merujuk pada pendekatan komunikasi dua arah yang dikemukakan oleh Epstein (2018), yang menekankan pentingnya keterlibatan emosional dan dialog konstruktif dalam membangun hubungan sekolah–rumah yang harmonis.

Metode pelatihan dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif, di mana peserta tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai kontributor aktif dalam proses belajar. Strategi ini mencakup diskusi kelompok, studi kasus, *role play*, dan simulasi kelas yang menggambarkan situasi nyata dalam proses pembelajaran dan komunikasi dengan orang tua. Pendekatan partisipatif dipilih karena terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran kritis, kolaborasi, dan kemampuan reflektif peserta terhadap praktik pendidikan yang mereka lakukan (Sari, 2020; Hermawan & Nurbaiti, 2022). Dengan metode ini, peserta mampu berbagi pengalaman, membangun solusi bersama, dan menginternalisasi nilai-nilai kolaboratif yang menjadi dasar dari kegiatan ini.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis mengenai kolaborasi pendidikan, tetapi juga memberikan pengalaman praktik yang nyata dan aplikatif. Kombinasi antara sesi teori dan praktik ini diharapkan dapat memperkuat kapasitas

guru dan orang tua dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan kolaboratif, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik dan kesejahteraan belajar siswa (Hasanah & Rachmawati, 2021; Kurniawati et al., 2022).

### Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap evaluasi dalam kegiatan *Workshop Penguatan Kolaborasi antara Guru, Orang Tua, dan Siswa dalam Meningkatkan Prestasi Akademik* dilakukan secara komprehensif untuk mengukur efektivitas pelaksanaan program serta tingkat keberhasilan peserta dalam memahami dan menerapkan materi pelatihan. Evaluasi dilakukan menggunakan pendekatan campuran, yaitu evaluasi formatif dan sumatif (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2016). Evaluasi formatif dilakukan selama kegiatan berlangsung melalui observasi partisipatif dan diskusi reflektif, untuk menilai keterlibatan peserta, keaktifan dalam diskusi, dan pemahaman terhadap materi. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir melalui penyebaran kuesioner kepuasan peserta dan wawancara terbuka guna memperoleh gambaran persepsi peserta terhadap relevansi, manfaat, dan penerapan hasil workshop.

Selain kuesioner, dilakukan pula refleksi bersama antara fasilitator, guru, dan orang tua sebagai bentuk *self-assessment* dan *peer feedback*. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk menggali pengalaman langsung peserta, mengidentifikasi kendala selama proses implementasi *fun learning*, serta mengumpulkan ide-ide inovatif untuk pengembangan program selanjutnya. Menurut teori reflektif Schön (1983), refleksi merupakan bagian penting dari proses pembelajaran profesional karena mendorong peserta untuk berpikir kritis terhadap praktik mereka sendiri dan mengembangkan kesadaran profesional yang lebih tinggi. Dalam konteks workshop ini, refleksi menjadi sarana untuk memperkuat kolaborasi dan menumbuhkan budaya belajar berkelanjutan di antara para pendidik.

Untuk mengukur dampak jangka pendek kegiatan, dilakukan observasi implementasi *fun learning* di kelas selama dua minggu setelah pelatihan. Tim pengabdian bersama kepala sekolah melakukan pemantauan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan kegiatan belajar mengajar yang telah dimodifikasi dengan pendekatan *fun learning*. Hasil observasi menunjukkan peningkatan kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang interaktif serta meningkatnya partisipasi siswa di kelas. Evaluasi semacam ini sejalan dengan model *Classroom*

*Action Research* yang menekankan pada siklus perbaikan berkelanjutan melalui observasi dan refleksi praktik mengajar (Kemmis & McTaggart, 2014).

Tahap tindak lanjut dilaksanakan melalui pendampingan berkala kepada guru, yang dilakukan setiap dua minggu sekali selama tiga bulan pasca-workshop. Pendampingan ini bertujuan memastikan keberlanjutan implementasi strategi pembelajaran kolaboratif dan *fun learning* di sekolah. Dalam kegiatan pendampingan, tim pengabdian memberikan umpan balik terhadap rencana pembelajaran guru, membantu penyusunan media interaktif, serta memfasilitasi forum berbagi pengalaman antarguru. Kegiatan ini diharapkan dapat membentuk *learning community* di lingkungan sekolah, di mana guru saling mendukung dan berbagi praktik baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Lieberman & Miller, 2014).

Selain pendampingan untuk guru, dilakukan pula pertemuan lanjutan dengan orang tua siswa melalui forum komunikasi sekolah–keluarga. Forum ini berfungsi sebagai sarana membangun dialog terbuka antara pihak sekolah dan orang tua terkait perkembangan akademik dan karakter siswa. Hasil dari forum menunjukkan bahwa orang tua menjadi lebih aktif dalam memberikan dukungan belajar di rumah serta berperan dalam pengawasan kegiatan belajar anak. Menurut Epstein (2018), keterlibatan keluarga yang berkelanjutan merupakan salah satu faktor paling signifikan dalam meningkatkan prestasi siswa, karena memperkuat hubungan emosional dan motivasi belajar.

Dengan demikian, tahap evaluasi dan tindak lanjut dalam kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai mekanisme penilaian, tetapi juga sebagai upaya perbaikan dan penguatan kapasitas berkelanjutan. Evaluasi berbasis refleksi, observasi, dan pendampingan terbukti mampu mendorong perubahan perilaku guru dan orang tua dalam mendukung pembelajaran kolaboratif dan menyenangkan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *continuous improvement* dalam pendidikan, yang menekankan pentingnya siklus pembelajaran, evaluasi, dan tindak lanjut sebagai dasar pengembangan mutu pendidikan secara berkelanjutan (Suyanto, 2020).

## HASIL

### 1. Peningkatan Pemahaman Guru terhadap Konsep Fun Learning

Pelaksanaan workshop memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman guru mengenai konsep dan implementasi *fun learning* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi pasca-kegiatan, sebanyak 92% peserta guru menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Peningkatan ini ditunjukkan melalui hasil pre-test dan post-test yang memperlihatkan pergeseran orientasi guru dari pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menuju pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Pergeseran paradigma ini penting karena pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif terbukti mampu meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan retensi pengetahuan (Hamid et al., 2021).

Selama sesi workshop, para guru memperoleh pemahaman komprehensif tentang prinsip-prinsip dasar *fun learning*, seperti integrasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam kegiatan belajar. Materi pelatihan menekankan bahwa *fun learning* bukan sekadar menghadirkan hiburan di kelas, melainkan strategi pedagogis yang berorientasi pada penciptaan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kehidupan siswa (Hasanah & Rachmawati, 2021). Guru diajak untuk mengenali gaya belajar siswa yang beragam dan menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan individual tersebut. Hal ini sejalan dengan temuan Kurniawati et al. (2022) yang menyatakan bahwa variasi metode pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menurunkan tingkat kebosanan di kelas.

Hasil wawancara dengan beberapa peserta mengindikasikan bahwa workshop ini membuka wawasan baru bagi guru dalam memahami *fun learning* sebagai pendekatan pedagogis yang berakar pada teori konstruktivisme. Melalui konstruktivisme, pembelajaran dipandang sebagai proses aktif membangun makna melalui interaksi sosial, eksplorasi, dan refleksi (Vygotsky, 1978; Piaget, 1980). Guru menyadari bahwa dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, siswa lebih mudah mengaitkan konsep akademik dengan pengalaman nyata. Oleh karena itu, *fun learning* menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan emosional

siswa dalam proses belajar serta memperkuat hubungan interpersonal antara guru dan peserta didik.

Dalam penerapan awal pasca-workshop, sebagian besar guru mulai mengintegrasikan metode permainan edukatif, media interaktif, serta pendekatan berbasis proyek ke dalam kegiatan belajar mengajar. Misalnya, pada mata pelajaran matematika, guru menggunakan media permainan seperti *Math Puzzle Challenge*, sedangkan dalam pelajaran bahasa Indonesia diterapkan *Story Creation Game* untuk melatih kemampuan menulis kreatif. Guru juga mulai memanfaatkan teknologi sederhana seperti *quizizz* dan *kahoot* untuk menciptakan evaluasi formatif yang menarik bagi siswa. Praktik-praktik ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya memahami secara konseptual, tetapi juga mampu mengimplementasikan prinsip-prinsip *fun learning* secara konkret.

Selain perubahan dalam perancangan pembelajaran, ditemukan pula peningkatan dalam sikap positif guru terhadap inovasi pedagogis. Sebelum pelatihan, sebagian guru menganggap penerapan *fun learning* memerlukan fasilitas yang kompleks dan sulit diterapkan di sekolah dengan sumber daya terbatas. Namun, setelah pelatihan dan simulasi kelas, persepsi tersebut berubah. Guru menyadari bahwa pembelajaran menyenangkan dapat diwujudkan melalui kreativitas, pemanfaatan alat sederhana, dan pengelolaan suasana kelas yang positif. Hal ini memperkuat temuan penelitian oleh Hermawan dan Nurbaiti (2022) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik kolaboratif dapat meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengadopsi inovasi pembelajaran.

Lebih jauh, peningkatan pemahaman ini berimplikasi langsung pada peningkatan motivasi guru untuk terus melakukan refleksi terhadap praktik pembelajarannya. Guru yang mengikuti kegiatan ini menunjukkan antusiasme untuk mengembangkan RPP berbasis *fun learning* secara mandiri dan berkolaborasi dalam kelompok kerja guru (KKG). Mereka juga mulai mendokumentasikan hasil praktik pembelajaran inovatif untuk dibagikan dalam forum sekolah, sebagai bagian dari budaya berbagi dan peningkatan profesionalisme guru. Dengan demikian, peningkatan pemahaman terhadap konsep *fun learning* tidak hanya berhenti pada level kognitif, tetapi berkembang menjadi kesadaran profesional dan komitmen terhadap pembelajaran berkelanjutan.

Secara keseluruhan, kegiatan workshop ini berhasil menginternalisasikan pemahaman bahwa pembelajaran yang menyenangkan bukan berarti mengurangi substansi akademik, melainkan memperkaya pengalaman belajar siswa melalui suasana yang positif, partisipatif, dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan gagasan Djaali (2020) bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat secara signifikan apabila guru mampu menghadirkan pengalaman belajar yang relevan dan menggembirakan. Dengan demikian, peningkatan pemahaman guru terhadap konsep *fun learning* merupakan fondasi utama dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih hidup, inklusif, dan berorientasi pada perkembangan peserta didik secara utuh.

No.	Aspek Penilaian	Indikator Keberhasilan	Sebelum Workshop (%)	Sesudah Workshop (%)	Keterangan Hasil Perubahan
1	Pemahaman terhadap konsep <i>fun learning</i>	Guru memahami prinsip <i>student-centered learning</i> dan pembelajaran menyenangkan	48	92	Terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman konseptual guru mengenai <i>fun learning</i> .
2	Kemampuan mengidentifikasi metode pembelajaran interaktif	Guru mampu menyebutkan minimal tiga metode interaktif (game edukatif, proyek, diskusi kreatif)	42	89	Guru menunjukkan pemahaman lebih luas tentang variasi metode pembelajaran aktif.
3	Persepsi terhadap relevansi <i>fun learning</i> dalam kurikulum	Guru menilai bahwa <i>fun learning</i> dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran	55	91	Guru memiliki keyakinan lebih kuat bahwa pendekatan ini mendukung kurikulum merdeka.
4	Sikap positif terhadap inovasi pembelajaran	Guru menunjukkan antusiasme terhadap perubahan dan inovasi strategi mengajar	60	95	Terjadi peningkatan motivasi dan kepercayaan diri guru untuk berinovasi.
5	Kesiapan menerapkan <i>fun learning</i> di kelas	Guru menyatakan siap merancang RPP dan media	40	88	Mayoritas guru menunjukkan kesiapan tinggi

	pembelajaran berbasis <i>fun learning</i>		dalam implementasi langsung di kelas.
--	---	--	---------------------------------------

Tabel 1. Peningkatan Pemahaman Guru terhadap Konsep *Fun Learning*

## 2. Kemampuan Guru Merancang dan Menerapkan Fun Learning

Setelah mengikuti workshop, kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan strategi *fun learning* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil evaluasi pasca-kegiatan, mayoritas guru mampu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan prinsip *fun learning* secara efektif dengan Kurikulum Merdeka, terutama melalui pendekatan berbasis proyek (*project-based learning*) dan permainan edukatif. Guru menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap pentingnya diferensiasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, serta keterampilan dalam mengadaptasi materi menjadi lebih menarik dan kontekstual (Kemendikbudristek, 2022).

Salah satu contoh penerapan nyata adalah pada mata pelajaran matematika, di mana guru menggunakan media permainan “Matematika Tangkap Angka”. Melalui permainan ini, siswa ditantang untuk menangkap kartu angka yang sesuai dengan hasil operasi hitung yang disebutkan guru. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas, tetapi juga melatih kecepatan berpikir, kolaborasi, dan ketelitian. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan tersebut membuat suasana kelas lebih hidup, dengan tingkat keterlibatan siswa mencapai lebih dari 90%. Hasil ini mendukung temuan Hamid et al. (2021), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dan permainan mampu meningkatkan konsentrasi serta partisipasi siswa dalam proses belajar.

Selain matematika, penerapan *fun learning* juga terlihat pada pelajaran Bahasa Indonesia melalui kegiatan *Story Creation Game*, di mana siswa diminta untuk membuat cerita dari kartu bergambar secara berkelompok. Guru melaporkan bahwa metode ini mendorong kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keaktifan komunikasi siswa. Pendekatan ini sesuai dengan teori *multiple intelligences* oleh Gardner (2011), yang menekankan pentingnya mengakomodasi berbagai gaya belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

Guru juga mulai mengintegrasikan teknologi sederhana seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Wordwall* sebagai media evaluasi formatif. Penggunaan media digital interaktif ini membuat proses evaluasi lebih menarik dan partisipatif, serta memungkinkan guru mendapatkan umpan balik langsung terkait pemahaman siswa. Menurut penelitian Hermawan & Nurbaiti (2022), penggunaan media berbasis teknologi dalam *fun learning* tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga memperkuat kemampuan guru dalam merancang evaluasi autentik yang berpusat pada siswa.

Selain peningkatan dalam keterampilan teknis penyusunan RPP, terdapat perubahan positif pada aspek pedagogis dan reflektif guru. Para peserta menunjukkan kemampuan lebih baik dalam merancang tujuan pembelajaran yang spesifik, indikator keberhasilan yang terukur, serta kegiatan belajar yang mengembangkan kompetensi sosial-emosional siswa. Pendekatan reflektif yang diterapkan selama workshop berupa *peer review* antar guru turut memperkuat proses perbaikan rancangan pembelajaran. Guru belajar menilai dan mengkritisi RPP rekan sejawat untuk menghasilkan desain pembelajaran yang lebih adaptif dan kreatif (Hasanah & Rachmawati, 2021).

Hasil observasi lanjutan menunjukkan bahwa 87% guru berhasil menerapkan unsur *fun learning* secara konsisten dalam pembelajaran selama dua minggu pasca-pelatihan. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap kegiatan belajar, dengan peningkatan kehadiran rata-rata 10% dibandingkan sebelum pelatihan. Selain itu, sebagian guru melaporkan peningkatan interaksi positif antara siswa, terutama dalam aktivitas kolaboratif. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pelatihan *fun learning* tidak hanya berdampak pada aspek pengetahuan guru, tetapi juga pada transformasi nyata dalam praktik pedagogis di kelas.

Dengan demikian, kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan *fun learning* pasca-workshop dapat dikategorikan dalam level “kompeten” berdasarkan hasil analisis kualitatif dan kuantitatif. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berbasis praktik kolaboratif memberikan efek berkelanjutan terhadap pengembangan profesional guru. Secara keseluruhan, hasil ini mendukung gagasan Vygotsky (1978) bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui interaksi sosial yang bermakna baik antara guru dan siswa, maupun antara guru dengan rekan

sejawat yang mendorong terciptanya lingkungan belajar yang dinamis, partisipatif, dan menyenangkan.

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator Keberhasilan	Sebelum Workshop (%)	Sesudah Workshop (%)	Deskripsi Hasil Perubahan
1	Perencanaan RPP berbasis <i>Fun Learning</i>	Guru mampu menyusun RPP yang mengintegrasikan <i>fun learning</i> dengan Kurikulum Merdeka	38	90	Guru menunjukkan peningkatan signifikan dalam merancang RPP yang kreatif dan kontekstual.
2	Variasi Metode Pembelajaran	Guru menggunakan minimal tiga metode aktif (game edukatif, proyek, eksperimen) dalam RPP	42	88	Terjadi peningkatan variasi metode belajar yang disesuaikan dengan karakter siswa.
3	Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif	Guru menggunakan media digital atau non-digital seperti <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> , dan permainan “Matematika Tangkap Angka”	35	86	Guru mampu memanfaatkan teknologi sederhana dan alat peraga kontekstual secara efektif.
4	Keterampilan Mengelola Kelas	Guru menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, partisipatif, dan kondusif bagi siswa	50	91	Peningkatan kemampuan guru dalam mengelola interaksi dan partisipasi aktif siswa di kelas.
5	Kemampuan Reflektif terhadap Pembelajaran	Guru melakukan refleksi dan perbaikan berkelanjutan terhadap desain dan implementasi pembelajaran	45	87	Guru mulai aktif melakukan refleksi melalui <i>peer review</i> dan evaluasi diri.

Tabel 2. Kemampuan Guru Merancang dan Menerapkan *Fun Learning*

### 3. Dampak Implementasi di Kelas dan Respon Siswa

Implementasi *fun learning* di kelas memberikan dampak nyata terhadap peningkatan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi selama empat minggu

pasca-workshop, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang jauh lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas di kelas menjadi lebih interaktif, dengan frekuensi siswa bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama meningkat secara signifikan. Guru juga melaporkan bahwa suasana belajar menjadi lebih dinamis, karena siswa tampak berani mengemukakan pendapat dan lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Peningkatan antusiasme siswa ini dapat dikaitkan dengan penerapan strategi *fun learning* yang mengutamakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Menurut teori *Self-Determination* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000), motivasi intrinsik siswa meningkat ketika mereka merasa memiliki kendali atas proses belajar dan mendapatkan pengalaman bermakna yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini juga selaras dengan temuan Kurniawati et al. (2022) bahwa pembelajaran berbasis aktivitas kreatif mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan kegembiraan siswa, yang berdampak langsung pada peningkatan prestasi akademik.

Dari sisi hasil akademik, data menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil ulangan siswa sebesar 12% setelah penerapan *fun learning* selama satu bulan. Sebelum implementasi, nilai rata-rata kelas berada pada kisaran 73,4, sedangkan setelah penerapan meningkat menjadi 82,3. Selain peningkatan kuantitatif, guru juga mencatat perbaikan dalam aspek kualitatif seperti ketekunan siswa dalam mengerjakan tugas, kemampuan berpikir kritis, dan kerja sama tim. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Hasanah & Rachmawati (2021), yang menemukan bahwa *fun learning* meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar merasa lebih senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran dengan model baru ini. Sebanyak 88% siswa menyatakan bahwa kegiatan belajar terasa lebih menarik, karena adanya variasi aktivitas seperti permainan edukatif, kuis interaktif, dan proyek kelompok. Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa suasana kelas menjadi lebih santai dan tidak menegangkan, sehingga mereka lebih mudah memahami materi pelajaran. Guru pun mengonfirmasi bahwa perubahan suasana ini berdampak positif terhadap hubungan sosial di kelas, meningkatkan rasa kebersamaan, dan menumbuhkan empati antar-siswa.

Selain peningkatan hasil belajar dan motivasi, implementasi *fun learning* juga berdampak pada perkembangan sosial-emosional siswa. Aktivitas berbasis permainan dan proyek kolaboratif membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, toleransi, dan tanggung jawab terhadap kelompok. Menurut Vygotsky (1978), proses belajar sosial seperti ini sangat penting karena memungkinkan siswa membangun makna melalui interaksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan kompetensi sosial yang diperlukan dalam kehidupan nyata.

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Sebelum Implementasi (%)	Sesudah Implementasi (%)	Keterangan Perubahan
1	Antusiasme belajar	Siswa menunjukkan minat dan semangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran	62	90	Siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar.
2	Keaktifan diskusi kelas	Frekuensi siswa bertanya dan berdiskusi selama pembelajaran	58	88	Diskusi kelas menjadi lebih hidup dan kolaboratif.
3	Nilai rata-rata ulangan	Nilai rata-rata hasil ulangan bulanan	73,4	82,3	Terjadi peningkatan sebesar 12% setelah penerapan <i>fun learning</i> .
4	Kedisiplinan dan tanggung jawab	Kehadiran dan penyelesaian tugas tepat waktu	70	85	Siswa lebih disiplin dan bertanggung jawab terhadap kegiatan belajar.
5	Kepuasan siswa terhadap pembelajaran	Hasil survei kepuasan terhadap metode belajar yang digunakan	65	89	Mayoritas siswa merasa kegiatan belajar lebih menyenangkan dan bermakna.

Tabel 3. Dampak Implementasi *Fun Learning* terhadap Aktivitas dan Prestasi Siswa

#### 4. Evaluasi Kepuasan Peserta

Evaluasi kepuasan peserta merupakan bagian penting dari kegiatan *Workshop Penguanan Kolaborasi antara Guru, Orang Tua, dan Siswa dalam Meningkatkan Prestasi Akademik*. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kegiatan pelatihan memberikan manfaat nyata serta memenuhi ekspektasi para peserta yang terlibat, yaitu guru, orang tua, dan siswa. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan menggunakan instrumen kuesioner tertutup dan terbuka, tingkat kepuasan secara umum berada pada kategori sangat baik, dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 91%.

Guru menunjukkan tingkat kepuasan tertinggi, yaitu 94%, yang mencerminkan bahwa kegiatan workshop dinilai relevan, inspiratif, dan aplikatif terhadap kebutuhan mereka dalam pembelajaran. Para guru mengapresiasi materi pelatihan yang mudah dipahami, contoh praktik yang konkret, serta kesempatan berkolaborasi langsung dalam menyusun dan mempresentasikan rencana pembelajaran berbasis *fun learning*. Beberapa responden guru menyatakan bahwa kegiatan ini membantu mereka memahami pentingnya komunikasi efektif dengan orang tua serta memberikan ide-ide baru untuk menciptakan kelas yang lebih hidup dan menyenangkan.

Dari pihak orang tua siswa, tingkat kepuasan mencapai 90%. Orang tua menilai kegiatan ini memberikan wawasan baru tentang peran penting mereka dalam mendukung proses belajar anak di rumah. Melalui sesi diskusi, orang tua menyadari bahwa keberhasilan akademik anak tidak hanya bergantung pada metode guru di sekolah, tetapi juga pada keterlibatan aktif keluarga dalam membentuk kebiasaan belajar yang positif. Selain itu, mereka merasa dihargai karena dilibatkan dalam proses pendidikan secara langsung, sesuai dengan konsep *tri sentra pendidikan* yang menekankan sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat (Ki Hajar Dewantara, 2009).

Sementara itu, dari perspektif siswa, tingkat kepuasan mencapai 88%. Siswa menilai bahwa kegiatan pembelajaran dengan model *fun learning* membuat suasana belajar lebih menarik, tidak membosankan, dan memberikan ruang untuk berkreasi. Mereka merasa lebih dekat dengan guru dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi hasil workshop tidak hanya diterima dengan baik oleh guru, tetapi juga dirasakan langsung manfaatnya oleh peserta didik sebagai subjek utama pendidikan.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru dan pemahaman orang tua, tetapi juga memperkuat hubungan sosial-emosional antara ketiga elemen utama pendidikan: guru, orang tua, dan siswa. Tingginya tingkat kepuasan peserta menjadi indikator keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini dalam membangun budaya kolaboratif dan partisipatif di lingkungan sekolah. Hasil ini selaras dengan temuan Wulandari & Prasetyo (2021), yang menyatakan bahwa kegiatan berbasis pelatihan partisipatif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan seluruh komponen pendidikan secara signifikan.

No.	Kategori Peserta	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kepuasan (%)	Keterangan
1	Guru	Kesesuaian materi dengan kebutuhan pembelajaran dan peningkatan kompetensi profesional	94	Guru merasa kegiatan sangat bermanfaat dan aplikatif dalam konteks pembelajaran.
2	Orang Tua	Pemahaman terhadap peran keluarga dalam mendukung prestasi akademik anak	90	Orang tua memperoleh wawasan baru dan merasa lebih dilibatkan dalam proses pendidikan.
3	Siswa	Ketertarikan terhadap pembelajaran hasil implementasi <i>fun learning</i>	88	Siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Kepuasan Peserta Workshop

## PEMBAHASAN

Kegiatan *Workshop Penguatan Kolaborasi antara Guru, Orang Tua, dan Siswa dalam Meningkatkan Prestasi Akademik* ini membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa tidak dapat dipisahkan dari keterlibatan tiga pilar utama pendidikan, yaitu guru, orang tua, dan siswa. Kolaborasi antara ketiganya menciptakan ekosistem belajar yang harmonis dan saling mendukung, sehingga proses pendidikan tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga berlanjut di lingkungan keluarga dan masyarakat. Hasil pelaksanaan workshop menunjukkan bahwa pendekatan kolaboratif ini berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman guru, keterlibatan orang tua, serta motivasi belajar siswa.

Sinergi tersebut sejalan dengan konsep *tri sentra pendidikan* yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara, yang menegaskan bahwa pendidikan ideal harus berakar pada kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat untuk membentuk karakter serta potensi anak secara utuh (Dewantara, 2009). Temuan ini diperkuat oleh Dewi (2020) dan Pertiwi et al. (2023) yang menyatakan bahwa kolaborasi intensif antara guru dan orang tua berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang supportif dan kondusif bagi peningkatan prestasi akademik. Dengan adanya komunikasi terbuka, pemahaman tentang perkembangan siswa menjadi lebih menyeluruh, dan intervensi pembelajaran dapat dilakukan secara tepat.

Penerapan pendekatan *fun learning* dalam kegiatan ini juga memberikan dampak signifikan terhadap kualitas proses pembelajaran di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk belajar. Kondisi ini mendukung temuan Kurniawati et al. (2022) bahwa *fun learning* berkontribusi terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa, karena pembelajaran dikemas dalam suasana yang menyenangkan dan penuh interaksi. Guru yang telah mengikuti pelatihan mampu mengubah suasana kelas dari yang bersifat instruktif menjadi partisipatif, di mana siswa lebih bebas mengeksplorasi ide dan berkolaborasi dengan teman sekelasnya.

Lebih jauh, penerapan *fun learning* terbukti mendorong terciptanya *meaningful learning* atau pembelajaran bermakna. Hal ini sesuai dengan pandangan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dalam konteks workshop ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menuntun siswa untuk menemukan makna pembelajaran, bukan sekadar menyampaikan materi. Guru yang berorientasi pada *student-centered learning* dapat mengarahkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan guru dalam merancang RPP berbasis *fun learning* berkorelasi dengan meningkatnya hasil akademik siswa. Rata-rata nilai ulangan meningkat sebesar 12% setelah penerapan model pembelajaran ini selama satu bulan. Data tersebut sejalan dengan hasil penelitian Hasanah & Rachmawati (2021) yang menemukan bahwa penerapan *fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif melalui

peningkatan attensi dan minat siswa terhadap pelajaran. Selain itu, guru juga menjadi lebih reflektif terhadap praktik mengajarnya, karena terbiasa melakukan evaluasi diri dan diskusi sejawat setelah kegiatan pembelajaran.

Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada aspek peningkatan kemampuan guru, tetapi juga pada pembangunan hubungan sosial-emosional antara guru dan orang tua. Adanya sesi simulasi komunikasi efektif terbukti meningkatkan pemahaman kedua belah pihak tentang pentingnya koordinasi dan empati dalam mendukung anak. Wulandari & Prasetyo (2021) menyebutkan bahwa komunikasi dua arah antara sekolah dan keluarga memiliki korelasi positif dengan motivasi belajar siswa dan persepsi positif terhadap sekolah. Dengan demikian, kegiatan workshop ini berhasil memperkuat *school-home partnership* sebagai faktor kunci keberhasilan pendidikan.

Selain itu, tingginya tingkat kepuasan peserta (rata-rata 91%) menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dan diterima dengan baik oleh seluruh pihak. Guru menganggap workshop ini memberikan solusi nyata untuk tantangan pembelajaran pascapandemi, di mana motivasi dan disiplin belajar siswa cenderung menurun. Orang tua merasa lebih dihargai karena dilibatkan dalam proses pendidikan, sedangkan siswa merasakan perubahan atmosfer kelas yang lebih menyenangkan dan mendukung eksplorasi diri.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan program ini tidak hanya terletak pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada perubahan paradigma pendidikan menuju pola kolaboratif dan partisipatif. Kolaborasi antara guru, orang tua, dan siswa membentuk jaringan dukungan yang memperkuat dimensi akademik dan afektif secara bersamaan. Pembelajaran berbasis *fun learning* menjadi katalisator yang efektif untuk membangun motivasi intrinsik siswa sekaligus mempererat hubungan antar pihak dalam ekosistem pendidikan.

Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi sekolah dan lembaga pendidikan untuk terus mengembangkan program penguatan kolaborasi dan pelatihan berbasis praktik reflektif. Keberlanjutan program seperti ini diharapkan dapat menjadi model dalam penerapan kebijakan peningkatan mutu pembelajaran di tingkat sekolah dasar maupun menengah.

## KESIMPULAN

Kegiatan *Workshop Penguatan Kolaborasi antara Guru, Orang Tua, dan Siswa dalam Meningkatkan Prestasi Akademik* telah memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kompetensi pedagogis guru, keterlibatan orang tua, serta motivasi belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman guru terhadap konsep *fun learning*, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Penerapan *fun learning* terbukti berdampak positif terhadap peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, dan hasil akademik siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata sebesar 12% setelah satu bulan implementasi. Selain itu, kegiatan ini berhasil memperkuat komunikasi dan sinergi antara guru dan orang tua, sehingga terbentuk kolaborasi yang lebih efektif dalam mendukung perkembangan akademik maupun karakter peserta didik.

Tingginya tingkat kepuasan peserta baik dari kalangan guru, orang tua, maupun siswa menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dan kolaboratif yang digunakan dalam workshop ini relevan dan berhasil memenuhi kebutuhan nyata di lapangan. Hasil ini menegaskan pentingnya *school-home partnership* sebagai faktor pendukung keberhasilan pendidikan, di mana komunikasi terbuka dan peran aktif seluruh pihak menjadi fondasi utama terciptanya lingkungan belajar yang positif.

Ke depan, diperlukan tindak lanjut berupa program pendampingan berkelanjutan bagi guru dalam merancang pembelajaran kolaboratif serta forum komunikasi rutin antara sekolah dan orang tua. Pendampingan semacam ini diharapkan dapat memastikan keberlanjutan praktik baik yang telah terbentuk selama workshop, sekaligus memperkuat budaya kolaborasi di lingkungan sekolah. Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya berdampak jangka pendek, tetapi juga menjadi model pengembangan kapasitas dan kemitraan pendidikan yang berkelanjutan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, para guru, orang tua, serta siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan *Workshop Penguatan Kolaborasi antara Guru, Orang Tua, dan Siswa dalam Meningkatkan Prestasi Akademik*. Dukungan, antusiasme, dan keterlibatan seluruh pihak menjadi faktor utama keberhasilan kegiatan ini dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Ucapan terima kasih yang tulus juga disampaikan kepada tim pengabdian dari Institut Agama Islam Muhammad Azim Jambi, yang telah memberikan dukungan penuh, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. Kolaborasi yang solid antara pihak kampus dan sekolah telah menjadi contoh nyata sinergi antara dunia pendidikan tinggi dan pendidikan dasar dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan masyarakat.

Selain itu, apresiasi diberikan kepada pihak dinas pendidikan dan pengawas sekolah yang turut memberikan arahan dan izin pelaksanaan kegiatan ini, sehingga workshop dapat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat langsung bagi peserta. Tidak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh panitia dan rekan sejawat yang telah membantu dalam proses dokumentasi, penyusunan laporan, serta penyebarluasan hasil kegiatan kepada masyarakat pendidikan yang lebih luas.

Semoga kegiatan ini dapat menjadi inspirasi dan model pengabdian masyarakat berkelanjutan yang memperkuat kolaborasi antara lembaga pendidikan, keluarga, dan komunitas dalam menciptakan ekosistem belajar yang produktif, humanis, dan berorientasi pada peningkatan prestasi akademik peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewantara, K. H. (2009). *Pendidikan: Pemikiran, konsepsi, keteladanan, dan kebijakan*. Yogyakarta: UST Press.
- Dewi, A. P. (2020). Peran kolaborasi guru dan orang tua dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 112–120.

- Hasanah, N., & Rachmawati, D. (2021). Fun learning strategy to improve students' motivation. *Indonesian Journal of Educational Research*, 5(1), 45–53.
- Hermawan, D., & Nurbaiti, S. (2022). Penguatan kompetensi pedagogik guru melalui pelatihan berbasis reflektif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 75–83.
- Kurniawati, A., Sari, D. N., & Wibowo, H. (2022). The implementation of fun learning to improve students' engagement in class. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 210–219.
- Pertiwi, R., Hidayat, M., & Ningsih, S. (2023). Collaborative approaches in school-family partnerships for academic success. *Journal of Educational Collaboration*, 4(1), 35–47.
- Slameto. (2019). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriyanto, A., & Lestari, M. (2022). Penguatan komunikasi sekolah dan orang tua dalam meningkatkan prestasi siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Indonesia*, 14(2), 98–108.
- Wulandari, T., & Prasetyo, A. (2021). Model kolaborasi sekolah dan orang tua dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 115–124.