



Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kumbung

Increasing Interest in Learning with Fun Learning Methods during the Covid-19 Pandemic in Kumbung Village

Irfan Fauzan Attamimi¹, Maelina Kamaliyah², Sri Nurjanah³, Tanti Dewinggih⁴

¹Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: Ikaagustine01@gmail.com (Gisha, 10pt)

²Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: didinkomaruddin@uinsg.ac.id (Gisha, 10pt)

¹Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: Irfanfauzan1724@gmail.com

²Ilmu Alquran dan Tafsir, Fakultas Ushuluddin, UIN Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: kamaliyahmaelina@gmail.com

³Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, UIN Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: srynurjanah2599@gmail.com

⁴Program Studi Fisika, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: dewinggih.tanti@uinsgd.ac.id

Abstrak

Metode pembelajaran secara *online* yang dilakukan di tengah pandemi Covid-19 pada saat ini telah menyebabkan dampak terhadap prestasi belajar peserta didik yang terlihat dengan adanya penurunan minat dan semangat belajar peserta didik untuk menempuh proses pembelajaran dari sekolah. Salah satu upaya yang dilakukan untuk menumbuhkan kembali minat dan semangat belajar anak yaitu dengan membentuk sebuah wadah bimbingan belajar. Metode *Fun Learning* adalah salah satu model pembelajaran dengan memberikan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik saat belajar. Kegiatan tersebut dilaksanakan di Desa Kumbung, Kecamatan Rajagaluh, Kabupaten Majalengka oleh Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Sasarannya adalah anak-anak tingkat Sekolah Dasar di Desa Kumbung. Kegiatan pengabdian ini menimbulkan keberhasilan dan memberikan dampak dengan adanya peningkatan minat dan semangat belajar anak-anak Di Desa Kumbung maupun memberikan pengalaman nyata bagi mahasiswa KKN itu sendiri.

Kata Kunci: *Fun Learning*, Kuliah Kerja Nyata, Bimbingan Belajar

Abstract

The online learning method that is being carried out in the midst of the current Covid-19 pandemic has had an impact on the learning achievement of students, which can be seen by a decrease in the interest and enthusiasm for learning of students to take the learning process from school. One of the efforts made to regenerate children's interest and enthusiasm for learning is to form a learning guidance forum. The Fun Learning method is one of the learning models by providing a pleasant atmosphere for students while studying. The activity was carried out in Kumbung Village, Rajagaluh District, Majalengka Regency by Students Study Service of UIN Sunan Gunung Djati Bandung. The targets are elementary school-level children in Kumbung Village. This service activity resulted in success and had an impact by increasing the interest and enthusiasm for learning in Kumbung Village as well as providing real experience for KKN students themselves.

Keyword: *Fun Learning, Students Study Service, Tutoring*

A. PENDAHULUAN

Desa kumbung merupakan salah satu desa di Kecamatan Rajagaluh, Kabupaten Majalengka dengan luas wilayah sekitar 216.291.9 KM². Terdiri dari 2 Dusun (Dusun Desa RW 001 & Dusun Pasir RW 002), setiap dusun terdapat 2 RW 17 RT. Jumlah Kepala Keluarga sebanyak 10548 KK. Jarak dari Kantor Desa ke Kota Kecamatan adalah 2 Km, ke Ibu kota Kabupaten berkisar antara 17.5 Kilometer. Dilihat dari batas wilayah geografis, Desa Kumbung di sebelah utara yaitu Rajagaluh Kidul, di sebelah selatan yaitu Teja - Pajajar, di sebelah timur yaitu Rajagaluh Kidul - Sadomas, di sebelah barat yaitu Tanjung sari atau Kecamatan Sukahaji.

Sebagian besar penduduknya juga berprofesi sebagai petani dan pedagang. Hal ini dikarenakan hampir 60% wilayahnya merupakan area pertanian dan perkebunan. Desa Kumbung memiliki sumber daya alam yang sangat potensial untuk dikembangkan diantaranya hasil pertanian yang paling banyak adalah padi dan merupakan andalan utama para petani di Desa ini. Selain bertani dan berdagang, di Desa Kumbung terdapat seni kerajinan tangan anyaman yang menjadi kegiatan penghasilan dikala senggang, diantaranya kerajinan kipas (hihid), tampah (eblek) yang berbahan dasar bambu, dan kerajinan rotan.

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan diri individu dari kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan penuh tanggung jawab untuk dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai sehingga mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, keadaan lembaga pendidikan di Desa Kumbung berada dipertengahan, di Desa Kumbung terdapat beberapa lembaga pendidikan seperti Sekolah Dasar Negeri (SDN Kumbung 1, 2, 3), Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Diniyah, Madrasah Tsanawiyah, Pondok Pesantren dan Majelis-majelis ilmu lainnya. Sementara itu, kasus covid-19 yang belum menurun dan tentu masih berdampak pada semua sektor kehidupan, salah esktor yang terasa terdampak adalah sekor pendidikan, sehingga pemerintah pun membuat kebijakan sebagai upaya pencegahan Covid-19 semakin luas dan banyak, maka kegiatan di lembaga pendidikan, khususnya Sekolah Dasar itu dirumahkan (Stay Home). Kebijakan ini menjadikan kegiatan belajar mengajar dalam konteks tatap muka yang biasa dilakukan disekolah dihentikan sementara. Pemerintah mengganti pembelajaran dengan sistem pembelajaran online melalui aplikasi pembelajaran yang sudah ada. Dengan adanya kebijakan ini menjadikan pembelajaran online yang sebelumnya masih tidak maksimal diterapkan menjadi satu-satunya pilihan bentuk pembelajaran. Yang menjadi problematika anak-anak di desa adalah fasilitas yang kurang memadai dan pemahaman orang tua akan teknologi dirasa kurang baik, lalu orang tua disibukan dengan pekerjaannya sendiri sehingga terkadang melupakan peran mereka di keluarga sebagai guru atau pembimbing anak dalam kegiatan belajarnya saat di rumah.

Selain itu, kondisi pembelajaran yang masih daring menjadikan anak-anak kurang berminat dalam belajar dikarenakan kurangnya fasilitas teknis yang mendukung, penguasaan teknologi yang kurang baik serta interaksi transter pengetahuan yang tidak terjadi (monoton) secara langsung dapat mengurangi minat belajar peserta didik secara umum. Pada sistem pembelajaran daring peserta didik menjadi kurang interaktif sehingga mengakibatkan pembelajaran yang jenuh, karna secara karakteristik untuk ukuran anak-anak SD adalah masa-masanya belajar yang diselingi dengan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan agar tidak mengalami kejenuhan dalam belajar. Oleh karena itu perlu motivasi dan stimulus untuk menggerakkan minat belajar anak-anak agar semangat belajar sehingga transfer ilmu pun dapat tersampaikan yang mana itu harapannya akan berdampak pada prestasi belajar.

Faktor yang turut mendukung seorang anak dapat berprestasi dalam belajar diantaranya minat belajar siswa. Seseorang akan memetik hasil dari belajarnya manakala ia berminat pada sesuatu yang ia pelajari. Minat termasuk faktor psikologis yang berperan sebagai pendorong dalam mencapai tujuan. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Minat memberikan sumbangan yang besar dalam mendukung seseorang memperoleh prestasi belajar yang tinggi. Sebaliknya kurangnya minat menyebabkan kurangnya perhatian, partisipasi dan usaha dalam proses pembelajaran. Akibat dari kurangnya minat belajar tentunya akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Menurut (Ricardo R, & Meilani R,I, 2017, p. 79) belajar adalah salah satu rasa untuk

menyukai atau juga tertarik pada satu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar.

Adanya perubahan kebiasaan akibat pandemi mempengaruhi minat dan motivasi belajar menjadi kurang, tidak adanya teman sebaya atau patner bermain menjadikan kegiatan belajar di rumah menjadi jenuh. Minat belajar menurut (Nurhasanah & Sobandi, 2016) mempunyai pengaruh yang relevan terhadap hasil belajar. Oleh karena itu hasil belajar siswa bisa ditingkatkan melalui peningkatan minat belajar siswa. Dalam arti lain, semakin baik minat belajar siswa akan semakin baik hasil belajarnya.

Oleh karena itu, perlu adanya bimbingan dan metode pembelajaran yang menarik untuk menstimulus anak-anak untuk lebih giat belajar, salah satunya adalah menggunakan metode Fun Learning. Bobbi De Porter menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (Fun learning) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan (Darmasyah, 2011, hal. 45) Sebagaimana yang diungkapkan Djamarah bahwa pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. Dengan kata lain, pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup bila proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. (Darmasyah, 2011, hal. 377).

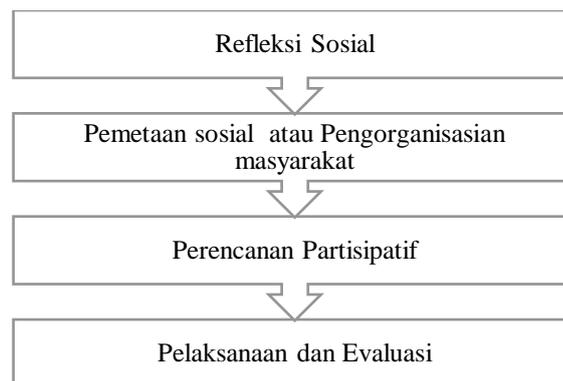
Menurut (Nurtiani & Sheilisa, 2017) metode pembelajaran fun learning ini merupakan metode yang menyenangkan. Metode yang menyenangkan menjadi sebuah kemudahan untuk mendidik anak usia dini karena sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan mereka. Metode fun learning juga bisa menciptakan suasana menyenangkan, tidak merasa terbebani dengan banyaknya materi, dan bisa diserap dengan baik dan mudah.

Para orang tua di Desa Kumbung pun menghadapi problem yang sama terkait menurunnya minat dan motivasi belajar anak-anaknya atas dampak pandemi ini, anak-anak lebih banyak bermain dari pada belajar. Oleh karena itu, perlu upaya-upaya yang dilakukan untuk mengatasi hal ini agar keinginan belajar anak terus meningkat. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menyelenggarakan Bimbingan Belajar dari Rumah untuk membantu mengatasi kesulitan belajar selama pandemi ini yang tentu dibarengi dengan metode fun learning agar anak-anak merasa senang dan nyaman pada proses pembelajarannya.

Berdasarkan persoalan diatas yang dilakukan dengan mengamati kondisi lingkungan, maka permasalahan yang teridentifikasi adalah sebagai berikut 1). Pembelajaran daring ditengah situasi pandemi membuat minat belajar anak-anak menurun. 2). Motivasi dan semangat anak-anak menurun dikarenakan pembelajaran yang monoton. Tujuan dari penelitian ini untuk mendapatkan informasi mengenai dampak pandemi terhadap pembelajaran tingkat sekolah dasar dan juga impact penggunaan metode fun learning terhadap minat belajar anak-anak di Desa Kumbang, Kecamatan Rajagaluh, Kabupaten Majalengka.

B. METODE PENGABDIAN

Metodologi pengabdian yang digunakan adalah dengan mengikuti empat tahapan yang terdiri dari refleksi sosial, pemetaan sosial atau pengorganisasian masyarakat, perencanaan partisipatif dan pelaksanaan serta evaluasi program.



Gambar 1. Alur metodologi pengabdian

Refleksi sosial yaitu melakukan sosialisasi, interaksi dan adaptasi di tengah-tengah masyarakat dan bersama-sama mengidentifikasi berbagai permasalahan, kebutuhan, potensi di lingkungan tersebut. Tahap ini dilaksanakan pada hari selasa 3 Agustus 2021 ke beberapa blok diantaranya blok ahad, senin, selasa serta lembaga pendidikan setempat yang mana bersama-sama mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang dirasakan.

Pemetaan sosial dan pengorganisasian masyarakat yaitu hasil dari refleksi sosial kemudian menghasilkan peta wilayah yang disusun sedemikian rupa sehingga menggambarkan karakteristik masyarakat atau masalah sosial yang terjadi. Dan pengorganisasian masyarakat merupakan tahap dimana mencari organisasi masyarakat (ORGAMAS) yang diharapkan bisa bersinergi dan menjadi penggerak dalam pemberdayaan masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan. Tahap ini kemudian teridentifikasi kebutuhan dan masalah yang cukup urgensi dan dirasakan oleh warga yakni di sektor pendidikan. Yang mana dalam kondisi pandemi kegiatan belajar jarak jauh kurang efektif dan menurunkan minat dan motivasi anak dalam belajar, sehingga membutuhkan penyegaran dalam proses belajarnya ataupun

setidaknya anak dapat merasakan suasana sekolah. Kemudian kerjasama dengan salah satu warga yang mana dia akan ikut berpartisipasi dalam sektor pendidikan.

Perencanaan partisipatif merupakan tahapan awal sebelum landingnya program atau pelaksanaan, yang didalamnya terdapat pengelolaan hasil data dari beberapa tahapan sebelumnya kemudian disusun menjadi bahasa program kegiatan masyarakat dan penetapan prioritas sesuai kesepakatan dengan masyarakat. Pada tahap ini dimulai *penggodokan* data hasil dari tahap sebelumnya yang kemudian didiskusikan dan dirancang programnya. Berangkat dari sana, peserta KKN merancang suatu program Layanan Bimbingan Belajar untuk membantu dan mengatasi permasalahan tersebut.

Pelaksanaan & evaluasi program pada tahap ini semua pihak terlibat dalam kegiatan pelaksanaan program sesuai dengan tugas pokok dan fungsi masing-masing orang. Tahap ini merupakan dimulainya program layanan bimbingan belajar yang mulai pada Selasa 9 – 25 Agustus yang diikuti oleh siswa/l dari berbagai tingkat kelas. Sebagai upaya untuk mendapatkan data dan informasi yang lengkap maka digunakanlah dua instrument penelitian yakni wawancara dan observasi untuk melihat sejauh mana dampak layanan bimbingan belajar dengan metode *fun learning* ini.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Bimbingan belajar merupakan salah satu program utama KKN-DR Sisdamas yang berlokasi di Desa Kumbung, Kecamatan Rajagaluh, Kabupaten Majalengka yang sasarannya hanya berfokus pada Siswa/l Sekolah Dasar yaitu SDN Kumbung untuk membantu atau mengatasi kesulitan dalam pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. Tak bisa dipungkiri, pada masa pandemi siswa mengalami penurunan semangat dalam belajar, seringkali siswa merasa hanya mendapatkan tugas tanpa adanya pemahaman terhadap materi. Sebelum bimbingan belajar dimulai terlebih dahulu berkoordinasi dengan RT, masyarakat dan lembaga pendidikan setempat, tujuannya agar mengetahui anak-anak mana saja atau tingkatan mana saja yang membutuhkan pendampingan bimbingan belajar. Setelah berkoordinasi dengan lembaga pendidikan setempat mendapatkan informasi bahwasannya yang membutuhkan pendampingan belajar adalah anak-anak kelas 1 sekolah dasar, dikarenakan merupakan siswa baru yang setidaknya membutuhkan atmosfer atau merasakan suasana sekolah. Bimbingan belajar ini tersebar di beberapa tempat diantaranya di blok Selasa RT 03 bertempat di TK Hidayatunnisa yang dihadiri oleh siswa kelas 1 dan juga bertempat di posko KKN yang dihadiri oleh anak-anak campuran (beda tingkatan), di blok Senin (dusun centong) RT 02 bertempat disalah satu warga yang bersedia sebagai tempat kegiatan pembelajaran dan di dusun kelenong bertempat di Majelis yang disediakan oleh Kyai disana. Beberapa hal sebagai penunjang pelaksanaan kegiatan adalah papa tulis sederhana, alat tulis dan buku pegangan siswa yang diberikan oleh sekolah.



Gambar 2. Anak-anak sedang bernyanyi sebelum pembelajaran dimulai



Gambar 3. Anak-anak sedang belajar mengaji

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan selama masa KKN-DR, dimulai tanggal 09 Agustus sampai 26 Agustus 2021, dilaksanakan 3 kali pertemuan dalam satu minggu dari pukul 08-00 – 10-10 yang terbagi dalam 2 kloter dan beberapa lokasi. Dari segi materi pembelajaran untuk siswa sekolah dasar kelas 1 itu sudah ada pegangannya (materinya) dari sekolah, tinggal dikembangkan kembali oleh tenaga pengajar dari peserta KKN sedangkan untuk anak-anak campuran (berbeda tingkatan) lebih menawarkan kepada mereka pelajaran apa yang ingin dipelajari ataupun menanyakan hal apa yang sudah dipelajari sebelumnya, dan rata-rata memang cenderung menginginkan pelajaran matematika secara dasar seperti perkalian, penjumlahan, dan pembagian. Dan tak lupa juga ada program Taman Baca yang mana itu juga sesekali menjadi kegiatan bimbingan belajar supaya anak-anak tidak merasa bosan kemudian diakhir pekannya mengadakan kegiatan senam bareng supaya anak-anak merasa fresh. Selain itu pula program ini didukung dengan kegiatan pengajian yang dilakukan setiap sehabis maghrib dengan pembelajaran Tajwid.

Pada setiap kegiatan pembelajaran supaya minat dan motivasi anak meningkat dan menghilangkan rasa kejenuhan yang setidaknya anak-anak dapat merasakan atmosfer suasana sekolah, diterapkanlah metode fun learning, dimana suasana dalam mengajar dan belajar dikondisikan agar nyaman sehingga siswa dapat berkonsentrasi penuh pada pembelajaran. Selain itu dalam penerapannya suasana mengajar akan dibuat senyaman mungkin untuk pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Beberapa bentuk pengkondisian suana agar

nyaman adalah diselingi dengan becandaan, humor dan ice breaking (bernyanyi dan bermain) dan pemberian reward agar anak-anak lebih termotivasi giat belajar.



Gambar 4. Proses pembahasan materi pelajaran

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pandemi Covid-19 belum juga berakhir yang mana menimbulkan dampak di berbagai sektor kehidupan terutama pada sektor Pendidikan. Kita ketahui bahwa Pendidikan adalah hal yang krusial diberikan sejak usia dini, dengan adanya pandemi Covid-19 ini Pendidikan di hampir seluruh Lembaga Pendidikan salah satunya tingkatan Sekolah Dasar (SD) yang berlokasi di Desa Kumbung, Kecamatan Rajagaluh, Kabupaten Majalengka mengalami hambatan dalam proses pembelajaran. Meskipun pemerintah telah mengeluarkan kebijakan untuk membuat proses belajar/mengajar terus berjalan yaitu dengan pembelajaran jarak jauh atau daring (dalam jaringan) dan sering kita sebut dengan belajar online, tetapi hal tersebut masih banyak kekurangan serta hambatan yang dihadapi oleh peserta didik maupun pengajar itu sendiri.

Pada minggu pertama sesuai dengan tahapan pengabdian, mahasiswa KKN DR Sisdamas melakukan refleksi sosial yaitu adanya interaksi terhadap kelompok masyarakat di Desa Kumbung tersebut. Hasil dari tahapan tersebut teridentifikasi bahwa pada sektor pendidikan masih mengalami hambatan dalam proses belajar/mengajarnya. Hal tersebut menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi kelompok masyarakat tersebut, yaitu dari segi minat belajar peserta didik yang kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, ditambah dengan kurangnya bimbingan dari orang tua selaku pengganti guru di sekolah karena orang tua disibukkan dengan pekerjaan masing-masing.



Gambar 5. Anak-anak menunjuk hasil kerajinan

Program bimbingan belajar yang dijalankan oleh Mahasiswa KKN DR Sisdamas di Desa Kumbung tersebut menjadi penting dilakukan mengingat bahwa Pendidikan merupakan icon fundamental dalam rangka membenahi kehidupan beragama, berbangsa dan bernegara. Dengan pendidikan, manusia akan memiliki akhlak, moral, ataupun etika yang baik sehingga tercipta kehidupan yang teratur. Dengan pendidikan yang sesungguhnya manusia akan mampu merekonstruksi pola pikirnya. Maka dari itu Pendidikan harus diberikan sejak usia dini. Program bimbingan belajar ini dilaksanakan 3 kali dalam seminggu untuk Sekolah Dasar serta 6 kali dalam seminggu di Majelis dengan metode fun learning. Kata fun mempunyai arti prinsip belajar yang menyenangkan, sedangkan kata learning ini mengajak anak untuk belajar. Pada intinya fun learning itu mengajak peserta didik untuk belajar dengan menggunakan metode yang menyenangkan (Afrila, 2021). Dalam definisi yang lain fun learning adalah salah satu cara pembelajaran dimana pengajar dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran. Dengan suasana yang hangat dan menyenangkan, apapun yang diajarkan akan mudah diterima dengan senang hati oleh peserta didik.



Gambar 6. Senam dan permainan outdoor

Selain pemberian materi pelajaran, anak-anak juga diberi pelatihan kreativitas kerajinan tangan yang mana secara tidak langsung sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan yang di miliknya secara langsung, karena dengan praktek, anak akan mendapatkan pengalaman unik yang dapat membangun pengetahuannya. Menurut (Tafanao, 2018) juga, media pembelajaran bisa membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Selain itu, media juga bisa mengatasi kebosanan ketika belajar di kelas, sehingga dengan media pembelajaran yang baik bisa meningkatkan minat belajar peserta didik. Disamping itu juga, anak-anak mendapatkan kepuasan dalam bermain karena secara tidak langsung anak mengembangkan dirinya sendiri.

Metode fun learning disini dilakukan dengan pemberian materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkatan kelasnya dan sewaktu-waktu diselingi dengan permainan atau kegiatan yang dapat meningkatkan minat maupun semangat belajar peserta didik itu sendiri. Permainan atau kegiatan selingan yang dimaksud diantaranya yakni dengan mengadakan Taman Baca, yang tujuannya menumbuhkan minat, kecintaan dan kegemaran membaca, memperkaya pengetahuan dan wawasan pada

anak, serta menumbuhkan kegiatan belajar mandiri. Selain Taman Baca, ada pula kegiatan selingan berupa senam bersama, kegiatan tersebut bermanfaat untuk meningkatkan kebugaran anak. Kegiatan selingan lainnya dilakukan dengan membuat kerajinan yang bahannya berasal dari barang bekas seperti botol plastik dan kardus, kegiatan tersebut bermanfaat demi meningkatkan kreatifitas pada anak. Selain kegiatan yang mengedukasi tersebut, Mahasiswa KKN DR Sisdamas pula mengadakan perlombaan untuk mengasah mental serta kerjasama pada anak.



Gambar 7. Anak-anak membaca buku cerita sebelum pembelajaran materi dimulai

Sesuai dengan tahapan metodologinya yaitu adanya evaluasi atau monitoring untuk mengetahui dampak dari metode fun learning terhadap perkembangan anak-anak. Disini menggunakan dua instrument yakni observasi dan wawancara. Observasi adalah metode yang dipakai seorang peneliti mengamati perilaku atau situasi individu. Observasi berlangsung dari awal dilaksanakannya layanan bimbingan belajar sampai akhir, dengan mengamati objek (anak-anak) yang dilihat perkembangannya terhadap penggunaan metode fun learning ini terlihat adanya progres meningkatnya minat dan motivasi belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan melihat pertambahan peserta didik yang mengikuti bimbingan belajar setiap pertemuannya. Selain itu dari segi waktu atau jadwal belajar, banyak peserta didik yang meminta tambahan waktu belajar dari jadwal yang telah ditentukan. Dari setiap pertemuan pun peserta didik selalu terlihat exited dan lebih bersemangat dalam belajar atau mengerjakan tugas yang diberikan sekolah. Selain itu, feedback mahasiswa KKN DR Sisdamas itu sendiri bisa mendapatkan pengalaman nyata salah satunya bagaimana cara untuk menghadapi anak-anak dan berinteraksi dengan masyarakat.

Kemudian untuk mendapatkan data dan informasi yang lebih kredibilitas, dilakukanlah instrument yang kedua yakni wawancara, wawancara dilakukan terhadap beberapa orang tua dari peserta didik yang mengikuti layanan bimbingan belajar. Wawancara tersebut menghasilkan informasi bahwasannya anak-anaknya sangat semangat dan antusias mengikuti kegiatan layanan bimbingan belajar.

Mengikuti proses pembelajaran. Sikap disiplin peserta didik bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya yaitu kebutuhan intelektual siswa, perhatian dan penghargaan, kurangnya kualifikasi guru, lingkungan, dan pemahaman guru tentang psikologi peserta didik.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Program bimbingan belajar yang dijalankan oleh Mahasiswa KKN DR Sisdamas di Desa Kumbung, Kecamatan Rajagaluh, kabupaten Majalengka tersebut menjadi hal yang penting dilakukan mengingat bahwa pendidikan merupakan icon fundamental dalam membenahi kehidupan beragama, berbangsa dan bernegara. Dengan pendidikan, manusia akan memiliki akhlak, moral, ataupun etika yang baik sehingga tercipta kehidupan yang teratur.

Program bimbingan belajar ini dilaksanakan 3 kali dalam seminggu untuk Sekolah Dasar serta 6 kali dalam seminggu di Majelis dengan metode *fun learning* yaitu metode pembelajaran dimana pengajar dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran. Dengan suasana yang hangat dan menyenangkan, apapun yang diajarkan akan mudah diterima dengan senang hati oleh peserta didik.

Program bimbingan belajar dengan menggunakan metode *fun learning* menimbulkan manfaat yang cukup dirasakan oleh para orang tua peserta didik dan peserta didik itu sendiri yaitu meningkatnya minat dan semangat belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan melihat pertambahan peserta didik yang mengikuti bimbingan belajar di setiap pertemuannya.

2. Saran

Berdasarkan simpulan diatas bahwa para pengajar sangat penting untuk mengetahui, memilih dan menerapkan metode pembelajaran, karena hal tersebut sangat berpengaruh bagi sikap peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran. Pengajar yang belum menerapkan model pembelajaran *fun learning* bisa mencoba menerapkan model pembelajaran tersebut agar meningkatnya minat belajar dan prestasi peserta didik.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian ini; Kepala Desa Kumbung beserta jajarannya, para siswa/l dan guru SDN Kumbung 1, dan masyarakat setempat, serta pihak yang terlibat pada kegiatan ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

G. DAFTAR PUSTAKA

Afrila, N. (2021). Implementasi Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung. *Repository*.

- Darmasyah. (2011). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhasanah, S., & Sobandi. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Manper*.
- Nurtiani, A. T., & Sheilisa. (2017). Efektivitas Metode Fun Learning Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B Di Tk Methodist Banda Aceh. *Buah Hati*.
- Ricardo R, & Meilani R,I. (2017). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 79.
- Tafanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Komunikasi Pendidikan*.