

Pemberdayaan Guru dan Pemenuhan Kebutuhan Belajar Anak Usia Dini dengan Metode *Fun Learning*

Muhamad Asep Ridwan ¹⁾, Farhan Fadlan Firdaus ²⁾, Mohamad Rinaldi Nugroho ³⁾, Egi Ayu Lestari ⁴⁾, Dadan Anugrah ⁵⁾

¹⁾Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, muhamadasepridwan220799@gmail.com

²⁾Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, fadlanfirdausf@gmail.com

³⁾Ilmu Komunikasi Humas, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, rinaldinugroho06@gmail.com

⁴⁾Agroteknologi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, egiayulestarii@gmail.com

⁵⁾UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dadananugrah71@gmail.com

Abstrak

Guru Paud Mawar Dampit masih menggunakan metode pembelajaran tradisional, siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran di kelas, sebagian besar siswa hanya mendengarkan guru, tetapi sebenarnya siswa tidak memahaminya. Pemberdayaan guru adalah interaksi dimana guru menjadi siap untuk terlibat, berbagi, dan mempengaruhi yang pada akhirnya akan secara tegas mempengaruhi kehidupan mereka. Pembelajaran yang inovatif, layak, dan menyenangkan adalah pembelajaran yang dibutuhkan anak-anak saat ini. Istilah ini dikenal sebagai fun learning, di mana pembelajaran yang menyenangkan pada saat ini merupakan satu landasan dalam membuat pembelajaran untuk semua pendidikan berjenjang baik yang bersifat umum maupun bersifat khusus. Tujuan dari KKN-DR yang dilaksanakan di Dusun Dampit, Desa Cijambe, Kecamatan Cijambe, Kabupaten Subang adalah untuk memberdayakan pendidik dan memenuhi kebutuhan anak usia dini dengan metode FL. Metode pengabdian yang digunakan adalah metode pemberdayaan dan partisipatif pada kelompok masyarakat yang menjadi sasaran. Metode FL yang dilakukan oleh anggota KKN membuah hasil positif dan mempengaruhi pembelajaran anak usia dini di Dusun Dampit.

Kata Kunci: Pemberdayaan Guru, Fun Learning, dan Pembelajaran

Abstract

Paud Mawar Dampit teachers still use traditional learning methods, students are less involved in the learning process in class, most students only listen to the teacher, but actually students do not understand it. Empowerment is a process by which teachers become able to engage, share, and influence which

will ultimately have a positive impact on their lives. Innovative, effective and fun learning is the learning that children need today. This term is known as fun learning, where fun learning is currently a foundation in creating learning for all levels of formal education. The purpose of the Community Service Program conducted in Dampit Hamlet, Cijambe Village, Cijambe District, Subang Regency is to empower teachers and meet needs with the fun learning method. The service method used is an empowerment and participatory method for the targeted community groups. The fun learning method carried out by the KKN participants went well and had an effect on early childhood learning in Dampit hamlet.

Keywords: *Teacher Empowerment, Fun Learning, and Learning*

A. PENDAHULUAN

Seperti yang dikatakan oleh (Murray, 2013: 65) dalam Yusparizal, pemberdayaan guru adalah interaksi dimana pendidik menjadi siap untuk terlibat, berbagi, selanjutnya berdampak pada apa yang pada akhirnya akan memengaruhi kehidupan mereka. Pemberdayaan tenaga pendidik akan menghasilkan sikap dan kemampuan peserta didik menjadi lebih baik. Dapat diduga bahwa Pemberdayaan pendidik adalah kursus memberi kapasitas untuk pendidik dengan tujuan bahwa mereka dapat memberikan pemikiran sehubungan dengan baik atau tidaknya cara mengajar, lalu mampu menentukan keputusan sendiri untuk mengatasi masalah dalam mengajar di kelas dengan tujuan agar mereka dapat bekerja dengan eksekusi yang jauh lebih unggul.

Peran pendidik sangat penting karena berhubungan dengan dominasi materi belajar atau kurikulum. Apapun yang ditanyakan anak-anak tentang materi pembelajaran, pendidik harus memiliki kepastian untuk menjawab supaya siswa bisa memperoleh data yang memadai. Seperti pada Paud Mawar di Dusun Dampit, pendidik tidak sepenuhnya tahu kepribadian para siswa yang diajarnya. Oleh karena itu, strategi pembelajaran diperlukan begitu siklusnya mengajar dan belajar dapat dicapai secara ideal seperti yang direncanakan guru sebagai individu terdekat dengan kehidupan anak-anak di luar iklim keluarga dengan memberikan dampak pertumbuhan dan perkembangan wawasan anak. Dalam hal ini, kelompok sasaran yang menjadi fokus kami adalah para guru dan anak-anak usia dini. Disini mahasiswa berperan sebagai mentor bagi para guru dengan cara memberikan modul metode mengajar dan berpartisipasi mencontohkan salah satu metode mengajar. Dari uraian informasi di atas kami mencoba untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di Paud Dampit yakni guru tidak memiliki modul pembelajaran sehingga masih menggunakan metode pembelajaran yang itu-itu saja, kebutuhan belajar anak usia dini yang masih kurang, dan diperlukan metode pembelajaran yang efektif serta menarik perhatian peserta didik.

Proses pembelajaran Paud pada dasarnya menyajikan ide belajar sambil bermain. Hal Ini sesuai dengan kepribadian anak usia dini yang aktif dan memiliki minat yang

tinggi sehingga anak suka bereksplorasi. Pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan adalah pembelajaran yang diinginkan anak usia dini. Pendidik atau orang tua diandalkan untuk mampu membuat suasana yang ceria di dalam belajar, mengingat kenyataan bahwa pembelajaran anak usia dini meliputi belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Dengan kesenangan siswa dalam mempelajari ini pada akhirnya akan menjadi satu pengalaman belajar menyenangkan.

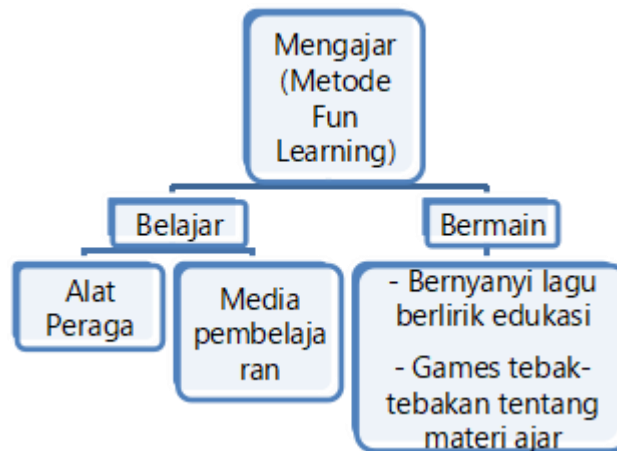
Istilah ini dikenal dengan fun learning, di mana pembelajaran yang menyenangkan saat ini menjadi sebuah pendirian dalam membuat pembelajaran untuk semua jenjang sekolah formal, khususnya di tingkat anak usia dini. Untuk membuat suasana belajar menyenangkan seorang pendidik harus memiliki pembawaan yang menyenangkan pula. Prosedur yang biasanya dilakukan dalam proses fun learning adalah kegiatan belajar yang benar-benar mengikut sertakan siswa dalam belajar. Anak usia dini dipersilakan untuk masuk ke lingkungan belajar melalui dunianya sebagai anak-anak. Tujuan dari KKN yang dilakukan di Dusun Dampit, Desa Cijambe, Kecamatan Cijambe, Kabupaten Subang untuk memberdayakan guru dan memenuhi kebutuhan dengan metode fun learning.

Berdasarkan pada penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka kami tertarik untuk mengambil judul "Pemberdayaan Guru dan Pemenuhan Kebutuhan Belajar Anak Usia Dini dengan Metode Fun Learning".

B. METODE PENGABDIAN

Metode pengabdian yang digunakan adalah metode pemberdayaan dan partisipatif pada kelompok masyarakat yang menjadi sasaran. Dalam hal ini, kelompok sasaran yang menjadi fokus kami adalah para guru dan anak-anak usia dini. Disini mahasiswa berperan sebagai mentor bagi para guru dengan cara memberikan modul metode mengajar dan berpartisipasi mencontohkan salah satu metode mengajar. Hal ini sebagai bentuk pemberdayaan bagi para guru dengan harapan bisa meningkatnya kualitas mengajar guru dan terciptanya suasana belajar mengajar yang mengasyikkan dan tidak monoton.

Berdasarkan pengamatan yang kami lakukan terhadap situasi yang ada di Dusun Dampit, dari aspek banyaknya anak-anak, aktivitas anak-anak, dan keadaan belajar mengajar yang ada disana. Maka rancangan kegiatan kami adalah sebagai berikut.



Bagan 1 Rancangan Kegiatan

Berdasarkan rancangan kegiatan tersebut, kami memilih untuk berpartisipasi mencontohkan kepada para guru disana mengenai penerapan metode fun learning dalam kegiatan belajar mengajar di PAUD Mawar Dusun Dampit. Adapun metode fun learning yang diterapkan terbagi menjadi dua aspek yaitu belajar dan bermain. Kegiatan belajar menggunakan alat peraga berupa papan bagan dan media pembelajaran yang berupa kertas huruf. Sedangkan kegiatan bermain yang dilakukan di sela-sela pembelajaran adalah bernyanyi lagu yang mengandung lirik edukasi dan bermain games tebak-tebakan tentang materi yang sedang dipelajari.

Dalam setiap kegiatan, untuk menunjang adanya perbaikan pelaksanaan kegiatan tentu harus adanya evaluasi kegiatan. Oleh karena itu kami juga melakukan evaluasi kegiatan. Adapun rancangan evaluasinya adalah sebagai berikut.



Bagan 2 Rancangan Evaluasi Kegiatan

Berdasarkan rancangan evaluasi tersebut, ada empat aspek yang kami bahas dalam proses evaluasi kegiatan. Pertama, hambatan dan gangguan yang terjadi pada saat pelaksanaan kegiatan, misalnya banyaknya suara bising dari luar yang mengganggu kegiatan belajar mengajar. Kedua, strategi yang digunakan apakah sudah tepat dan sesuai dengan situasional yang terjadi pada saat pelaksanaan kegiatan. Ketiga, efektivitas yang dilihat dari perkembangan yang terjadi berdasarkan tingkah laku, kepribadian, dan wawasan saat ditanya. Keempat, kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan kegiatan yang sudah dilakukan.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Model KKN-DR Sisdamas diwujudkan dengan pemberdayaan masyarakat melalui refleksi sosial dan perencanaan serta pelaksanaan dan evaluasi program sesuai kompetensi Peserta KKN serta dengan memanfaatkan berbagai media sosial. Adapun rincian proses pelaksanaannya adalah sebagai berikut.

Siklus 1 (Refleksi Sosial)

Pada dasarnya refleksi sosial merupakan sosialisasi yang dimaksudkan untuk kesadaran mendalam kepada masyarakat terhadap faktor dari akar permasalahan sosial. Menurut kami dalam pelaksanaannya ada dua hal penting yang harus dilakukan pada refleksi sosial yaitu olah pikir dan oleh rasa sehingga dalam melakukan refleksi sosial melibatkan mental, karsa, dan rasa.

Pelaksanaan refleksi sosial kami lakukan pada minggu pertama yang dimulai dari tanggal 3 Agustus 2021 dengan melakukan survey lokasi dengan cara berkeliling melihat suasana dan kondisi di Dusun Dampit. Selanjutnya kami datang ke kantor Desa Cijambe untuk mengurus perizinan kepada satgas covid 19 dan kepada kelurahan perihal pelaksanaan KKN mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati di Dusun Dampit, Desa Cijambe. Setelah mendapat surat izin dari satgas covid 19 dan kelurahan, kami mendatangi rumah kepala Dusun Dampit untuk melakukan perizinan lagi.



Gambar 1 Perizinan ke Kantor Desa Cijambe



Gambar 2 Perizinan ke Kepala Dusun Dampit

Dilanjutkan dengan mendatangi para ketua Rw dan Ketua Rt yang ada di Dusun Dampit sebagai bentuk perkenalan dan pemberitahuan bahwasannya akan ada KKN di wilayah tersebut. Berlanjut pada silaturahmi dilakukan dengan tokoh masyarakat setempat untuk meminta izin membantu dan menolong keberlangsungan program KKN-DR yang dilakukan pada kegiatan KKN-DR daerah setempat. Selanjutnya yaitu berkomunikasi dengan masyarakat dan karang tarunanya sekaligus pendekatan dan mendengarkan permasalahan yang dihadapi warga selama masa pandemi. Tentunya sosialisasi ini mengikuti protokol kesehatan yang berlaku.

Dari hasil refleksi sosial tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada salah satunya adalah akibat dari sekolah online, banyak anak usia dini yang menjadi ketergantungan game android, lalu metode mengajar yang monoton membuat para siswa malas untuk sekolah, minimnya sinyal di Dusun tersebut sehingga menghambat proses sekolah online.

Siklus II (Pengorganisasian Tenaga Pendidik dan Pemetaan Sosial)

Perencanaan Pemberdayaan dan Pendidikan masyarakat pada masa pandemi yang baik dapat dilakukan dengan memahami masalah yang terjadi secara kompleks, kontekstual dan menyeluruh. Kemudian menetapkan logika berpikir sedari awal perencanaan yang dapat diwujudkan dalam logical framework. Hirarki tools tersebut dilakukan untuk memastikan program dapat mewujudkan pemberdayaan masyarakat yang berkelanjutan.

Pemetaan sosial dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan dalam Pengembangan Masyarakat yang oleh Twelvetrees (1991:1) didefinisikan sebagai "the process of assisting ordinary people to improve their own communities by undertaking collective actions."

Siklus ini dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2021 sampai dengan selesai. Pada tahap ini berdasarkan dari hasil refleksi sosial kami mencoba melakukan pemetaan sosial di bidang pendidikan yang ada di Dusun Dampit.

Setelah melakukan pemetaan sosial kami berkoordinasi dengan kepala sekolah PAUD Mawar untuk melakukan kerjasama dalam menangani masalah pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu disini kami menjadikan Lembaga Paud Mawar menjadi penggerak dalam keberlangsungan program kerja yang akan dilaksanakan.

Sebelumnya kami pun telah mendata seluruh tenaga pendidik yang ada di PAUD Mawar yaitu sebagai berikut.



Bagan 1 Pemetaan Sosial Bidang Pendidikan

Siklus III (Perencanaan Partisipatif)

Perencanaan partisipatif merupakan perencanaan yang dalam tujuannya melibatkan kepentingan masyarakat dan dalam prosesnya melibatkan masyarakat baik secara langsung ataupun tidak langsung. Hal ini berarti bahwa perencanaan partisipatif menekankan partisipasi luas dari semua kalangan yang ada.

Siklus ini merupakan kelanjutan dari siklus II, dimana dalam siklus ini segala kebutuhan dan masalah yang dibahas di siklus II akan dibuatkan rencana penyelesaiannya. Siklus ini berisi semua jawaban dari masalah-masalah yang ada.

Dalam siklus ini kami melakukan diskusi dengan tenaga pengajar Paud Mawar untuk menyusun rencana kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kualitas mengajar guru dan memenuhi kebutuhan belajar anak usia dini.



Gambar 3 Diskusi dengan Guru Paud Mawar

Adapun rencana program dari hasil diskusi tersebut adalah sebagai berikut.

Rencana Kegiatan	Vol	Satuan	Lokasi	Ket
Pendidikan Sukarelawan	28	Orang	Post KKN Kelompok 66	Memenuhi kebutuhan belajar anak usia dini sekaligus memberikan contoh bagi para guru dalam mengajar menggunakan metode fun learning
Pelatihan Guru PAUD Mawar	3	Orang	PAUD Mawar dan Post KKN Kelompok 66	Saling berbagi ilmu mengenai metode mengajar dengan memberikan sebuah modul dan mencontohkan penerapan salah satu metode mengajar

Tabel 1 Rencana Program

Siklus IV (Pelaksanaan dan Evaluasi Program)

Pelaksanaan program merupakan tindakan dari sebuah perencanaan yang sudah disusun secara baik dan terperinci, pelaksanaan dilakukan biasanya setelah perencanaan dianggap sudah siap dan matang. Secara sederhana pelaksanaan dapat diartikan penerapan.

Siklus ini merupakan pelaksanaan rencana yang telah disusun bersama lembaga Paud Mawar. Program yang sudah direncanakan itu dimulai dari tanggal 10 Agustus 2021 sampai selesai dengan sasaran yaitu anak usia dini yang ada di Dusun Dampit dan para guru yang mengajar di Paud Mawar.

Pendidikan sukarelawan dilakukan dengan menerapkan metode fun learning dengan memadukan antara belajar dan bermain. Dimana pembelajaran menggunakan sebuah alat peraga dan media pembelajaran serta lembar kerja. Kemudian di sela-sela pembelajaran kami melakukan ice breaking dengan bernyanyi bersama dengan lagu

yang berfokus edukasi dan bermain tebak-tebakan tentang materi yang sedang dipelajari.



Gambar 4 Penggunaan Alat Peraga



Gambar 5 Kegiatan Mewarnai

Sedangkan pelatihan guru Paud Mawar dilaksanakan dengan cara memberikan modul yang berisi kumpulan metode mengajar kepada guru Paud Mawar dan memberikan contoh kepada mereka proses penerapan metode mengajar fun learning sehingga mereka dapat menggambarkan tentang bagaimana caranya menerapkan sebuah metode mengajar.



Gambar 6 Pemberian Modul Metode Mengajar

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan KKN-DR SISDAMAS dilaksanakan dari tanggal 03-31 Agustus 2021 bertempat di Dusun Dampit, Desa Cijambe, Kecamatan Cijambe, Kabupaten Subang. Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan survei terlebih dahulu pada tanggal 8 Agustus 2021 untuk sektor pendidikan guna mengetahui, mengidentifikasi, dan menganalisis masalah yang ada di Paud Mawar Dampit sehingga memudahkan kami mahasiswa untuk merancang perencanaan terkait apa saja yang dibutuhkan Paud Mawar Dampit. Adapun bagan alur pelaksanaan kegiatan di sektor pendidikan sebagai berikut:

Hasil Survey Paud Mawar Dampit

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada tanggal 8 Agustus 2021 di Paud Mawar Dampit didapatkan informasi sebagai berikut:



Bagan 2 Alur Pelaksanaan Kegiatan

1. Terdapat 4 tenaga pendidik di Paud Mawar Dampit: satu kepala sekolah, dua guru kelas A yang bernama Bu Irma dan Bu Ina, dan satu guru kelas B yang bernama Bu Ida
2. Paud Mawar Dampit memiliki 2 kelas yakni kelas A yang rata-rata berusia 45 tahun terdiri dari 16 peserta didik dan kelas B rata-rata berusia 6-7 tahun terdiri dari 13 peserta didik
3. Pelaksanaan KBM dilakukan secara hybrid learning dimana pembelajaran 50% dilakukan secara tatap muka dan 50% dilakukan secara tatap maya
4. Pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka dilakukan dengan menerapkan protokol kesehatan
5. Pembelajaran dilakukan setiap hari rabu-sabtu pukul 07.30-09.00 untuk kelas A dan pukul 09.00-11.00 untuk kelas B
6. Tiap pertemuan memiliki tema pembelajaran yang berbeda-beda kecuali jum'at bertema tentang agama dan sabtu bertema tentang olahraga serta mewarnai
7. Peserta didik kelas A masih didampingi oleh orang tuanya ketika proses pembelajaran berlangsung sedangkan peserta didik kelas B sudah memiliki kemandirian yang cukup baik sehingga pada saat proses pembelajaran tidak didampingi oleh orang tuanya
8. Untuk meningkatkan mood peserta didik dalam belajar maka setiap pertemuan harus diadakan kegiatan bernyanyi.

Selain informasi di atas, Paud Mawar Dampit memiliki kekurangan yang amat memprihatinkan baik dari pendidik maupun kebutuhan/fasilitas belajar bagi peserta didik, adapun kekurangannya sebagai berikut:

1. Pendidik Paud Mawar Dampit masih menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga proses pembelajaran terkesan monoton
2. Pendidik Paud Mawar Dampit kebingungan dalam membuat media pembelajaran pada setiap pertemuan sehingga pendidik tidak pernah membuat media pembelajaran
3. Pendidik Paud Mawar Dampit belum mempunyai modul pembelajaran yang berisikan berbagai macam metode pembelajaran

4. Pendidik jarang membuatkan lembar kerja peserta didik sehingga jika menulis huruf, angka, atau bacaan cukup di buku saja
5. White board di Paud Mawar Dampit berukuran minim sehingga kurang efektif jika masih digunakan karena tulisan di white board akan terlihat kecil bagi peserta didik yang duduk di barisan paling belakang
6. Daya serap peserta didik masih minim sehingga pada saat itu kelas A masih mengenal 3 huruf (A,B, dan C) sedangkan kelas B masih mengenal 6 huruf (A, B, C, D, E, dan F).

Perencanaan Program

Sesuai (Asmani, 2014: 90) metode pembelajaran menyenangkan adalah strategi dalam mendidik dimana ketika mendidik dan belajar berlangsung dapat disesuaikan agar menyenangkan, sehingga siswa dapat fokus ketika belajar. Sesuai dengan yang dikatakan oleh (Hamzah B. Uno dan Nurdin, 2011:26) menyatakan bahwa memahami peserta didik dengan baik, idealnya pendidik dapat memberikan layanan edukasi dengan akurat dan bermanfaat bagi peserta didik.

Adapun waktu pelaksanaannya adalah setiap hari rabu-sabtu pukul 07.30-09.30 WIB dalam kurun waktu dua minggu. Waktu KBM masing-masing kelas diubah menjadi masing- masing mendapat jatah KBM 1 jam pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan 100% tatap muka agar penerapan metode "Fun Learning" dapat terimplementasikan dengan baik dan tentunya proses pembelajaran dilaksanakan dengan memperhatikan proses.

Pemberdayaan Guru Paud Mawar Dampit

Solusi yang paling tepat untuk menjawab berbagai permasalahan yang terjadi di Paud Mawar Dampit yaitu salah satunya dengan mengadakan pemberdayaan bagi guru sesuai dengan tema KKN yakni berbasis pemberdayaan masyarakat. Mahasiswa berpartisipasi mencontohkan salah satu metode mengajar. Hal ini sebagai bentuk pemberdayaan bagi para guru dengan harapan bisa meningkatnya kualitas mengajar guru dan terciptanya suasana belajar mengajar yang mengasyikkan dan tidak monoton.

Pendidik memegang pekerjaan yang signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pendidik harus memiliki kewibawaan yang baik. Pemberdayaan pendidik di sini menjadi suatu urgensi. Pemberdayaan guru selanjutnya yaitu mahasiswa berperan sebagai mentor bagi para guru dengan cara memberikan modul metode mengajar kepada guru Paud Mawar Dampit. Sesuai dengan yang dikatakan oleh (Ilham Anwar, 2010: 46) modul pembelajaran adalah bahan ajar yang diatur secara efisien dan menarik dimana isi dari modul pembelajaran

terdiri dari substansi materi, metode dan penilaian yang dapat dimanfaatkan mandiri (belajar sendiri) untuk mencapai kemampuan yang di ekspektasikan.

Selain itu kami memberikan media pembelajaran berupa alat peraga bagianbagian tubuh manusia, berbagai warna-warna, dan beberapa gambar hewan untuk menunjang proses belajar mengajar. Sesuai dengan yang dikatakan oleh (Wahid, 2018:4) pemanfaatan media pembelajaran akan sangat berguna untuk kelangsungan proses pembelajaran dalam penyampaian isi serta pesan materi. Media adalah salah satu cara untuk mengembangkan lebih lanjut proses pembelajaran. Keanekaragaman media tertentu memiliki karakter yang bermacam-macam, untuk itu penting untuk memilihnya dengan cermat dan sehingga dapat dimanfaatkan dengan baik.

Pendidik sebagai satu bagian dalam belajar memiliki posisi yang menentukan pencapaian pembelajaran, dengan alasan bahwa kapasitas prinsip pendidik adalah untuk merancang, mengawasi, melakukan dan menilai pembelajaran. Selain daripada itu, pendidik dalam pembelajaran juga sangat penting dan menentukan. Penting sebab pendidik akan menentukan kedalaman lebih jauh lagi, keluasan topik, sementara bersifat menentukan mengingat fakta bahwa pendidik tahu terlebih lagi dalam membuat bahan ajar, metode dan media pembelajaran yang akan diperkenalkan ke anak usia dini. Pendidik memang memiliki pekerjaan utama sehingga pendidik mendapat predikat sosok fokus.

Pemenuhan Kebutuhan Belajar Anak Usia Dini di Paud Mawar Dampit dengan Metode Fun Learning

Solusi selanjutnya untuk menjawab berbagai permasalahan yang terjadi di Paud Mawar Dampit yaitu dengan memberikan kebutuhan belajar anak usia dini. Fun Learning adalah dimana pendidik dapat menyampaikan materi dengan pembawaan yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian siswa. Akomodasi materi pembelajaran FL antara yang lain menyambut siswa untuk bermain, bernyanyi, dan sebagainya. Jelas itu membuat siswa lebih aktif, ceria dan rileks. Sesuai dengan yang dikatakan oleh (Layyinah, 2017: 6) Dalam FL Pengajar dan siswa belajar ada dalam koneksi yang kuat. Seandainya pengajar dan siswa tidak aktif dan tidak kreatif,

pembelajaran FL tidak akan terealisasi dengan baik. Berikut ini gambaran mengenai peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Strategi Fun Learning melalui Pendekatan Saintifik	
Guru	Peserta Didik
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengembangkan kegiatan yang menarik dan beragam 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat/ merancang
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat alat bantu 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan uji coba
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memanfaatkan lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kegiatan belajar menarik, menantang
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengelola kelas dan sumber belajar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatkan motivasi belajar
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merencanakan proses dan hasil belajar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kemampuan berfikir kritis dalam memecahkan masalah
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan motivasi bagi peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ berani mencoba
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tidak membuat peserta didik takut 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berani bertanya
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tidak membuat peserta didik takut salah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berani memberikan gagasan / pendapat
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tidak membuat peserta didik ditertawakan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berani mempertanyakan gagasan orang lain

Tabel 2 Peran Guru dan Peserta Didik dalam Pembelajaran

Beberapa metode fun learning yang kami gunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar anak usia dini yaitu di tengah-tengah pembelajaran terdapat permainan ice breaker, energizer, brain teaser dan bernyanyi. Seperti yang dikatakan oleh Suryoharjuno (dalam Devi, 2019: 98) beberapa macam metode ice breaker yaitu, permainan, senam otak, narasi, kata- kata bijaksana, akrobatik, membangun kalimat semangat, bernyanyi dan lelucon. Seperti yang dikatakan oleh Said (dalam Wahyuni, 2019: 105) metode ice breaker dapat dimanfaatkan sebagai energizer. Memproduksi kekuatan di sini adalah permainan yang digunakan untuk menanamkan energi baru sehingga lebih sedikit tekanan dan kenaikan jiwa. Penerapan metode fun learning pada anak usia dini di Paud Dusun Dampit akan membuat daya ingat anak menjadi lebih baik terutama dalam mengingat huruf A-Z serta angka dari 1-10.

Lembar kerja anak usia dini yang menarik sangat diperlukan agar anak bisa bersemangat dalam mengerjakan tugas-tugasnya. Pada setiap pertemuan dengan berbagai tema yang berbeda kami selalu mengajarkan anak-anak Paud Mawar Dampit untuk belajar tentang huruf-huruf. Masing-masing kelas belajar dua huruf secara berurutan pada setiap pertemuan. Untuk memudahkan peserta didik mengingat huruf-huruf, kami memberikan media pembelajaran berupa lembar kerja siswa mengenai penulisan huruf-huruf. Terkhusus untuk kelas B karena sebentar lagi akan memasuki Sekolah Dasar, selain mengenal huruf-huruf mereka juga diajarkan untuk bisa berhitung mulai dari penjumlahan sampai dengan pengurangan. Kami pun berinisiatif untuk membuat media pembelajaran berupa lembar kerja siswa mengenai penjumlahan dan pengurangan. Di samping itu, kelas B pun diajarkan untuk bisa membaca kata demi kata pada setiap kalimat dengan bantuan dikte dari guru. Pada setiap hari sabtu masing-masing kelas belajar mewarnai yang mana media gambarnya telah dibuatkan oleh kami mahasiswa.

Sesuai yang dikatakan oleh (Ramadhan, 2014: 130) lembar Instruktif ini adalah bagian yang dominan pada Lembar Kerja Siswa (LKS) program pembelajaran yang telah dibuat,

dengan alasan bahwa dengan lembar instruktif ini, dipercaya bahwa lebih menarik bagi peserta didik. Lembar kerja siswa (LKS) adalah salah satu cara untuk bantu dan buat lebih mudah memahami materi, dengan tujuan dapat meningkatkan latihan pengganti dalam mengembangkan prestasi belajar lebih lanjut. Dalam mengaturnya, pendidik harus berhati- hati dan mempunyai wawasan yang cukup, mengingat fakta bahwa lembar kerja harus mempunyai standar dengan tercapai atau tidaknya KD yang dimiliki oleh siswa.

Nama :	Nilai	Nama :	Nilai
Kelas :		Kelas :	
y	y	y	y
y			
y			
y			

Nama :	Nilai	Nama :	Nilai
Kelas :		Kelas :	
z	z	z	z
z			
z			
z			

Nama :	Nilai	Nama :	Nilai
Kelas :		Kelas :	
v	v	v	v
v			
v			
v			

Nama :	Nilai	Nama :	Nilai
Kelas :		Kelas :	
m	m	m	m
m			
m			
m			

Nama :	Nilai	Nama :	Nilai
Kelas :		Kelas :	
o	o	o	o
o			
o			
o			

Nama :	Nilai	Nama :	Nilai
Kelas :		Kelas :	
p	p	p	p
p			
p			
p			

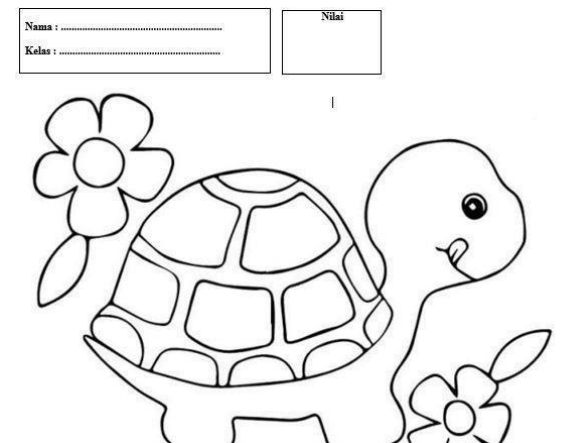
Gambar 7 Lembar Kerja Siswa (Kertas Huruf)

Nama:		Nilai	
Kelas:			

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. $1 + 2 =$	6. $2 - 1 =$
2. $2 + 2 =$	7. $3 - 1 =$
3. $2 + 5 =$	8. $2 - 2 =$
4. $6 + 2 =$	9. $5 - 2 =$
5. $4 + 5 =$	10. $7 - 4 =$

Gambar 8 Lembar Kerja Siswa (Penjumlahan dan Pengurangan)



Gambar 9 Lembar Kerja Siswa (Mewarnai)



Gambar 10 Proses Mengajar dengan Alat Peraga



Gambar 11 Ice Breaking

White board yang merupakan bagian dari sarana pendidikan juga ternyata bagian dari kebutuhan anak usia dini. Kami berinisiatif untuk memberikan white board yang lebih layak digunakan bagi guru Paud Mawar Dampit untuk mengajar anak didiknya.



Gambar 12 Penyerahan White Board

Evaluasi dan Rekomendasi Pengabdian

Dalam setiap kegiatan yang telah dilaksanakan, untuk menunjang adanya perbaikan pelaksanaan kegiatan tentu harus adanya evaluasi kegiatan. Oleh karena itu kami juga melakukan evaluasi kegiatan. Adapun evaluasinya adalah sebagai berikut:

Pertama, mengenai hambatan dan gangguan yang terjadi pada saat proses pembelajaran seperti suara bising dari luar salah satu penyelesaian masalahnya yaitu sebaiknya pembelajaran dilakukan di dalam ruangan seperti di Posyandu sehingga proses pembelajaran yang kami inisiatifkan dilakukan di kontrakan tempat tinggal KKN-DR SISDAMAS Kelompok 66 tidak begitu efektif mengingat lokasi yang tidak begitu strategis.

Kedua, strategi pembelajaran sudah tepat dan sesuai dengan ekspektasi kami di awal yakni peserta didik terlihat antusias dalam proses pembelajaran.

Ketiga, tingkat efektivitas penerapan metode fun learning di Paud Mawar Dampit bisa dikatakan sangat baik dilihat dari tingkah laku peserta didik yang telah membaik dari sebelum penerapan metode fun learning, kepribadian yang mengagumkan

setelah diterapkannya metode FL, dan wawasan seperti pemahaman tentang huruf-huruf sudah ada peningkatan dari pembelajaran sebelumnya.

Keempat, mengenai kelebihan pelaksanaan kegiatan yaitu melalui pemberdayaan guru dimana mahasiswa berpartisipasi untuk mencotohkan penerapan salah satu metode mengajar di Paud Mawar Dampit akibatnya guru menjadi paham mengenai pengimplementasian metode mengajar dengan tepat dan benar. Selain dari pada itu melalui kegiatan mentoring, guru Paud Mawar Dampit jadi kaya akan wawasan tentang berbagai metode pembelajaran berkat modul pembelajaran yang telah kami berikan. Proses pembelajaran tercipta dengan nyaman, mengasikkan, dan tentunya tidak menegangkan akibat pemenuhan kebutuhan belajar anak usia dini dengan metode FL sehingga peserta didik bisa lebih optimal dalam proses pembelajaran. Sedangkan kekurangan dari pelaksanaan kegiatan adalah sulitnya mengarahkan, mengontrol peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Implementasi metode fun learning dalam proses pembelajaran di Paud Mawar Dampit sudah dapat dikatakan berhasil dengan melihat fakta di lapangan peserta didik terlihat nyaman, asik, dan ceria saat proses pembelajaran berlangsung. Seperti yang dikatakan oleh Mohammad Jauhar (2011:164), yang menyatakan bahwa kualitas prinsip pembelajaran yang menyenangkan, lebih spesifiknya: tidak adanya ketegangan, memikat, tidak menyebabkan anak-anak untuk menunda sesuatu, dan anak terlihat bersemangat ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Serah terima modul pembelajaran, media pembelajaran berupa alat peraga, dan partisipasi mahasiswa dalam menerapkan salah satu metode mengajar kepada guru Paud Mawar Dampit sebagai bentuk pemberdayaan guru diharapkan guru mampu mengimplementasikan salah satu metode mengajar yaitu Fun Learning dengan baik dan benar pada anak usia dini secara berkelanjutan. Tak lupa pemberian media pembelajaran kepada guru untuk menunjang proses pembelajaran pun kami berharap guru bisa menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dengan bantuan media pembelajaran yang ada secara berkala. Segala bentuk kebutuhan belajar yang telah diberikan kepada Paud Mawar Dampit diharapkan memiliki dampak positif salah satunya peserta didik menjadi lebih nyaman dan bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan program yang telah kami rancang dan berikan pada Paud Mawar Dampit, berikut merupakan pertanggungjawaban kami yang akan turut memberikan masukan berupa saran yang ditujukan pada pihak-pihak yang bersangkutan yakni pada para tenaga pendidik Paud Mawar Dampit agar selalu memperhatikan kondisi fisik dan psikis anak dalam proses pembelajaran sebagai bentuk kepekaan pendidik pada siswa. Direkomendasikan untuk pengabdian di sektor pendidikan pada Paud Mawar Dampit berikutnya pemberdayaan guru bisa dilakukan dengan mengadakan pelatihan untuk guru yang ada disana yang kemudian mahasiswa yang menilainya

agar nantinya guru diharapkan mampu mengimplementasikan metode pembelajaran yang tepat secara berkala.

E. PENUTUP

Kegiatan KKN-DR SISDAMAS dilaksanakan dari tanggal 03-31 Agustus 2021 bertempat di Dusun Dampit, Desa Cijambe, Kecamatan Cijambe, Kabupaten Subang. Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan survei terlebih dahulu pada tanggal 8 Agustus 2021 untuk sektor pendidikan guna mengetahui, mengidentifikasi, dan menganalisis problem yang ada.

Solusi yang paling tepat untuk menjawab berbagai permasalahan yang terjadi di Paud Mawar Dampit yaitu salah satunya dengan mengadakan pemberdayaan bagi guru sesuai dengan tema KKN yakni berbasis pemberdayaan masyarakat. Pendidik memegang pekerjaan yang signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pendidik harus memiliki kewibawaan yang baik. Pemberdayaan pendidik di sini menjadi suatu urgensi.

Adapun waktu pelaksanaannya adalah setiap hari rabu-sabtu pukul 07.30-09.30 WIB dalam kurun waktu dua minggu. Waktu KBM masing-masing kelas diubah menjadi masing- masing mendapat jatah KBM 1 jam pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan 100% tatap muka agar penerapan metode "Fun Learning" dapat terimplementasikan dengan baik dan tentunya proses pembelajaran dilaksanakan dengan memperhatikan prokes.

Pemberdayaan guru adalah interaksi dimana pendidik menjadi siap untuk terlibat, berbagi, selanjutnya berdampak pada apa yang pada akhirnya akan mempengaruhi kehidupan mereka.

Pemberdayaan guru dan pemenuhan kebutuhan belajar di desa Dampit terlaksana dengan baik dengan metode fun learning yang dipakai.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah Swt, karena kehendak dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan artikel ini. Penulis sadari artikel ini tidak akan selesai tanpa doa, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Adapun dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak dan Ibu selaku Orang Tua penulis yang selalu memberikan support berupa doa dan dukungan
2. Prof. Dr. H. Mahmud, M.Si., selaku Rektor dan penanggung jawab pusat KKNDR SISDAMAS 2021 UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

3. Dr. Husnul Qadim, S.Ag., M.A., selaku Kepala LP2M UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
4. Panitia pelaksana KKN-DR SISDAMAS 2021, selaku pelaksana koordinator kegiatan.
5. Dr. Dadan Anugrah, S.Ag., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Lapangan KKNDR SISDAMAS Kelompok 66, yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan artikel ini.
6. Kepala Desa Cijambe, Kepala Dusun Dampit, Ketua Karang Taruna Dusun Dampit, Ketua RT dan RW Dusun Dampit dan Ketua DKM Masjid Jamie AlHidayah yang telah memberikan izin serta sarana dan prasarana selama pelaksanaan kegiatan KKN-DR SISDAMAS.
7. Seluruh kalangan masyarakat yang ikut terlibat dalam proses keberlangsungan KKN- DR.
8. Teman-teman KKN-DR SISDAMAS 2021 khususnya Kelompok 66.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

Anwar, Ilham. 2010. Pengembangan Modul Pembelajaran. Modul Kuliah Online. Direktori UPI: Bandung.

Asmani, J.M. 2014. Tujuh Tips Aplikasi PAKEM. Jogjakarta: DIVA Press.

Devi, V. C., Muncarno, M., & Yulina, H. 2019. Pengaruh Ice Breaker Jenis Games terhadap Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pedagogi*.1(3)90-105.

Hidayah, Isti. & Latiana, Lita. & Soesilowati, Ety. 2016. Pemberdayaan Guru Paud pada Pembelajaran Matematis Upaya Pengembangan Pengetahuan Anak Paud di Kabupaten Brebes. *Rekayasa*, 14 (2), 127- 134.

Isnaini, Dwi Indri. 2019. Pengaruh Buku Belajar Menyenangkan Terhadap Perkembangan Peserta Didik. *Buah Hati*, 6 (2), 98-104.

Layyinah, Leni. 2017. Mewujudkan Pembelajaran FL Berbasis Scientific Approach dalam Pembentukan Karakter Siswa dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Tarbawy*. Vol 4, Nomor 1, Hal: 1-9.

Mohammad Jauhar. 2011. Penerapan PAIKEM dari Behavioristik hingga Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi

Pustaka Raya Ramadhan, Satria Fajar. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran LKS Edukatif untuk Peserta Didik Kelas-B TK Negeri Pembina Prigen. *Jurnal Pend. Seni Rupa*. Volume 2, Nomor 3, Hal: 127-133.

Uno, Hamzah B. dan N. Mohamad. 2011. Pembelajaran dengan Pendekatan PAIKEM. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahid, Abdul. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Istiqra'*. Volume V, Nomor 2, Hal:1-11.

Wahyuni, T. 2019. Pengaruh Pemberian Ice Breaker Dan Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Mi Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar. Tulungagung: IAIN Tulungagung.

Widodo, W. & Sriyono, Heru. 2020. Teknik Pemberdayaan Pendidik Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7 (1), 7- 12.