



## **Implementasi Metode *Fun Learning* untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa SDN Curug 03**

**Adreana Annisa<sup>1</sup>, Farhan Dwi Ridwan<sup>2</sup>, Epa Paujiah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Prodi Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: [annisaadreana23@gmail.com](mailto:annisaadreana23@gmail.com)

<sup>2</sup> Prodi Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: [farhan.dwi14@gmail.com](mailto:farhan.dwi14@gmail.com)

<sup>3</sup> Prodi Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: [epapaujiah@uinsgd.ac.id](mailto:epapaujiah@uinsgd.ac.id)

### **Abstrak**

Kualitas hasil belajar siswa disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang berpengalaman dan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa dan hasil yang diinternalisasi meliputi: sikap terhadap belajar, minat dan motivasi belajar, konsentrasi belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi hal-hal seperti: guru sebagai pelatih belajar, infrastruktur dan fasilitas belajar. Sekolah yang menjadi tempat KKN yaitu di SDN Curug 03, desa Wirajaya. Dengan metode pembelajaran yang kurang efektif serta tidak memadai, kualitas dan pengetahuan siswa SDN Curug 03 juga menjadi tidak pandai dan cakap. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pengembangan metode pembelajaran *fun learning* diimplementasikan di SDN Curug 03. Dengan metode *fun learning* siswa bermain sekaligus belajar untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan. Bertujuan untuk menambah kecapan serta kemampuan peserta didik SDN Curug 03 secara berkelanjutan. Metodologi KKN dilaksanakan secara bertahap yaitu: pertama, observasi dan refleksi sosial, kedua, pemetaan sosial dan perancangan program, ketiga, pelaksanaan program, dan keempat, monitoring serta evaluasi. Hasil dari kegiatan KKN yaitu, siswa menjadi lebih bersemangat untuk pergi ke sekolah, siswa menjadi senang dan tertarik dengan kegiatan belajar mengajar karena metode *fun learning* yang tidak membosankan.

**Kata Kunci:** *fun learning*, implementasi, pendidikan

### **Abstract**

*The quality of student learning outcomes is caused by two factors, namely internal and external factors. Internal factors are experienced and internalized factors that affect students' learning process and results include: attitudes toward learning, interest and motivation to learn, learning concentration, while external factors include such things as: the teacher as*

*learning coaches, infrastructure and learning facilities. The school that became the place for KKN was at SDN Curug 03, Wirajaya Village. With ineffective and inadequate learning methods, the quality and knowledge of SDN Curug 03 students also became less intelligent and capable. To overcome these problems, the development of the fun learning method was implemented at SDN Curug 03. With the fun learning method, students play and learn at the same time to create a fun and not boring atmosphere. Aims to increase the skills and abilities of students at SDN Curug 03 on an ongoing basis. The KKN methodology is implemented gradually, namely: (1) social observation and reflection, (2) social mapping and program planning, (2) program implementation, and (4), monitoring and evaluation. The results of KKN activities are, students become more excited to go to school, students become happy and interested in teaching and learning activities because the fun learning method is not boring.*

**Keywords:** *Fun Learning, Implementation, Education*

## **A. PENDAHULUAN**

### **1. Analisis Situasi**

Langkah awal mahasiswa untuk melaksanakan KKN adalah observasi atau analisis situasi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sekaligus menentukan kegiatan apa saja yang akan dilakukan selama KKN berlangsung. Observasi yang dilakukan ke daerah atau desa yang dianggap atau masih dalam keadaan tertinggal berdasarkan saran dari pemerintahan kota Bogor. Terdapat berbagai faktor suatu desa dapat ditentukan sebagai desa tertinggal berdasarkan Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 63 Tahun 2020 tentang penetapan daerah tertinggal tahun 2020-2024, yang dikutip melalui laman (<https://www.kemendesa.go.id/berita/view/detil/3261/ini-daerah-tertinggal-menurut-perpres>) diantaranya yaitu: (1) perekonomian masyarakat, (2) sumber daya manusia, (3) sarana dan prasarana, (4) kemampuan keuangan daerah, (5) aksesibilitas, (6) karakteristik daerah.

Jasinga memiliki banyak desa, salah satunya ialah Desa Wirajaya. Desa terakhir yang berbatasan langsung dengan Provinsi Banten. Desa Wirajaya adalah sebuah desa hasil dari pemekaran Desa Curug, karena luasan wilayah Desa Curug sangat luas maka dimekarkan menjadi dua desa. Desa Wirajaya berdiri pada tahun 2007, asal-usul penamaan Desa Wirajaya ialah mengambil nama lokasi keramat yang berada di kampung Cibentang yaitu Wiraja diceritakan sebagai seorang penyebar agama islam yang bertempat tinggal di Kp. Cibentang.

Desa Wirajaya merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Jasinga, Kabupaten Bogor, dengan luas  $\pm$  1170 Ha Desa ini terdiri dari 2 Dusun dengan 5 Rukun Warga (RW) dan 26 Rukun Tetangga (RT). Dengan batas-batas desa sebagai

berikut : Sebelah Utara : Desa Curug, Sebelah Timur : Desa Jugalajaya, Sebelah Selatan : Desa Cileuksa, Sebelah Barat : Desa Luhur Jaya (Banten).

KKN berbasis SISDAMAS ini dilaksanakan di desa Wirajaya khususnya Kampung Barangbang Hilir, dengan berbagai tinjauan, antara lain yaitu lokasi kampung yang sangat terpencil dengan akses menuju maupun keluar kampung sulit sehingga mengakibatkan warga terisolasi dari perkembangan desa. Dalam bidang pendidikan dapat dikatakan tidak memadai baik itu dari masyarakat setempat serta sekolah yang terdapat di Kampung Barangbang Hilir. Pendidikan tidak dijadikan prioritas bagi warga, karenanya banyak pemuda putus sekolah hanya sampai SMP bahkan SD, dan anak-anak berusia sekitaran 9-12 tidak mahir membaca.

Dengan demikian KKN ini untuk lebih difokuskan pada bidang pendidikan, khususnya sekolah untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia, karena dengan SDM yang memadai pemanfaatan Sumber Daya Alam dan perekonomian kampung dapat berkembang.

## **2. Khalayak Sasaran**

Sasaran dari penelitian ini adalah secara khusus kepada siswa SDN Curug 03.

## **3. Identifikasi Masalah dan Tujuan**

Berdasarkan pemaparan singkat di atas, ditemukan beberapa identifikasi masalah yaitu:

- a. Bagaimana meningkatkan semangat belajar siswa SDN Curug 03?
- b. Bagaimana mengatasi kecakapan membaca siswa SDN Curug 03?

Dengan identifikasi masalah di atas, lalu diketahuilah tujuan dari penelitian ini, yaitu:

- a. Membantu meningkatkan semangat belajar siswa di SDN Curug 03.
- b. Membantu mengatasi kecakapan membaca siswa SDN Curug 03.

## **B. METODE PENGABDIAN**

Metode KKN DR Sisdamas adalah pemberdayaan masyarakat, memadukan penelitian dan pengabdian, menggunakan tahapan: Refleksi sosial, pemetaan sosial, pelaksanaan dan evaluasi program. Adapun yang menjadi objeknya adalah lingkungan terdekat dari rumah masing-masing, bermitra dengan Satgas Covid-19 setempat. (Husnul Qodim. 2021:4)

Berdasar kutipan di atas, KKN DR Sisdamas dilaksanakan di Kampung Barangbang Hilir, Desa Wirajaya, Jasinga, Kabupaten Bogor dengan siswa SDN Curug 03 sebagai objek utamanya. Kegiatan yang berlangsung selama satu bulan ini dibagi menjadi empat tahapan dengan waktu dari tiap-tiap tahapannya adalah satu minggu.

Tahap pertama merupakan refleksi sosial yang didalamnya terdapat beberapa kegiatan, diantaranya: sosialisasi awal dengan kepala sekolah SDN Curug 03, rebug warga sekaligus sosialisasi awal dengan guru SDN Curug 03 beserta jajarannya, dan melakukan refleksi sosial melalui olah pikir dan olah rasa.

Tahap kedua merupakan pemetaan sosial yang dilakukan melalui penggambaran siswa secara sistematis serta pengumpulan data dan informasi mengenai siswa termasuk di dalamnya profil dan masalah yang dialami oleh murid. Pada tahap ini kemunculan masalah menjadi titik utama dan akan ditindak lanjuti dengan dilakukannya perancangan program yang diharapkan dapat menuntaskan masalah yang ada dalam kurun waktu sebulan kedepan.

Tahap ketiga merupakan pelaksanaan program, pada tahap ini rancangan program yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya mulai dilaksanakan. Program yang sudah dirancang dan akan dilaksanakan dalam tahap ketiga ini adalah implementasi metode *fun learning* dalam kegiatan belajar mengajar di SDN Curug 03.

Tahap keempat adalah evaluasi program dimana hasil akhir dari pelaksanaan program dirangkum menjadi keunggulan dan kekurangan program yang akan dievaluasi bersama dengan pihak terkait. Selain itu, kesuksesan dan tindak lanjutan dari program ditentukan melalui objek yang merupakan siswa SDN Curug 03.

### **C. PELAKSANAAN KEGIATAN**

Pelaksanaan kegiatan KKN-DR SISDAMAS yang dilakukan didesa Wirajaya, kampung Barangbang Hilir adalah mahasiswa KKN terjun langsung mengajar dijenjang pendidikan pada sekolah tingkat SD di SDN Curug 03.

Pelaksanaan KKN di sekolah ini dimulai dari tanggal 03 Agustus – 24 Agustus 2021. Adapun tahapan kegiatan yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

#### **1. Refleksi Sosial**

Pada tahap pertama ini mahasiswa KKN mengunjungi SDN Curug 03 yang dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2021, bertujuan untuk sosialisasi kegiatan KKN yang akan berlangsung selama kurang lebih satu bulan sekaligus memohon serta meminta izin kepada staff dan guru sekolah.

Selama kunjungan, kepala sekolah menyambut hangat serta membuka pintu lebar kepada mahasiswa KKN untuk mengadakan kegiatan belajar mengajar di SDN Curug 03.



**Gambar 1.** Sosialisasi serta Perizinan Kepada Pihak Sekolah

Pada kesokan harinya yaitu tanggal 04 Agustus 2021, Perwakilan dari mahasiswa mengunjungi Satgas Covid-19 Kabupaten Bogor untuk membahas perihal perizinan pelaksanaan KKN di SDN Curug 03 secara offline atau tatap muka dengan murid. Terlepas dari adanya PPKM yang berlaku pada bulan Agustus 2021, SDN Curug 03 tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar tatap muka karena tidak memungkinkan dilakukan secara online dengan beberapa faktor yaitu: (1) Kondisi perekonomian keluarga siswa yang kurang, sehingga tidak setiap siswa memiliki smartphone yang dapat digunakan baik untuk online *meeting*, (2) berkaitan dengan faktor pertama, lokasi kampung yang dipelosok hutan kelapa sawit menyebabkan tidak terjangkaunya sinyal *SIM card* atau kartu perdana, (3) metode pembelajaran *online* akan tidak efektif bagi siswa maupun guru, karena siswa SD membutuhkan perhatian penuh dan khusus untuk dapat serta memahami apa yang diajarkan.

Hasilnya, mahasiswa KKN di izinkan untuk mengadakan kegiatan belajar secara tatap muka namun tetap memperhatikan protokol kesehatan dan tentunya semua mahasiswa KKN sudah divaksin.





**Gambar 3.** Pemetaan dan interaksi bersama siswa

Setelah melakukan pemetaan kepada siswa SDN Curug 03, kegiatan dilanjutkan dengan pengumpulan data serta informasi kepada pihak sekolah. Proses pengumpulan data tersebut melalui wawancara Kepala Sekolah, Staff Administrasi, serta Guru.



**Gambar 4.** Koordinasi dengan Guru

Dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, SDN Curug 03 memiliki beberapa permasalahan yaitu: kondisi fisik sekolah yang kurang memadai, jumlah guru yang sedikit, metode pembelajaran yang kurang menarik siswa, media pembelajaran seperti buku terbatas sehingga siswa tidak memiliki buku pegangan untuk dibawa pulang, dan kurangnya motivasi belajar pada beberapa siswa.

Berangkat dari masalah-masalah yang dijelaskan diatas mahasiswa KKN menyusun rancangan program yang akan sedikitnya membantu serta mencari solusi dari masalah yang ada. Rencana program tersebut yaitu mahasiswa mencoba untuk mengubah metode pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa SD, metode tersebut adalah *fun learning*. Metode *fun learning* adalah metode pembelajaran dimana guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran.

### 3. Pelaksanaan Program

Setelah melaksanakan tahap perencanaan, maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan dari rencana yang telah ditetapkan. Tahap ini dilaksanakan pada 10-24 Agustus 2021.

*Fun learning* mengarah pada suasana proses belajar dan mengajar yang sengaja diciptakan melalui desain pembelajaran yang terencana. Mendesain lingkungan belajar yang 'fun' di sekolah dasar pada intinya sama saja dengan ketika mendesain pembelajaran pada umumnya; desain materi, desain kompetensi/tujuan, desain metode/strategi/teknik, desain evaluasi. Hanya saja perhatian terhadap aspek psikologi belajar dan psikologi perkembangan siswa menjadi pertimbangan setiap langkah pembelajarannya, dan yang paling dominan dalam kesuksesan implementasi dari desain pembelajaran tersebut adalah kemampuan gurunya dalam mengajar. (Syahid, 2019:2)

Pada tahap ini metode *fun learning* sebagai program yang sudah direncanakan mulai dilaksanakan. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang 'fun' dapat dilakukan dengan merangsang kinerja otak kanan dengan menyebarkan semangat kepada siswa. Oleh karenanya, mahasiswa selaku pengganti guru sementara berusaha tetap semangat dan selalu tersenyum agar siswa dapat merasakan emosi kegembiraan yang membuat mereka menjadi lebih bersemangat untuk belajar. Dalam pelaksanaannya, untuk mewujudkan kesuksesan program, ada beberapa hal yang harus dilakukan dan diperhatikan diantaranya: menumbuhkan rasa senang belajar, memberikan kebebasan kepada siswa untuk melakukan segala hal, memilih materi dan metode yang menarik, memberi waktu untuk istirahat dan memberikan penghargaan atas usaha belajar.

#### a. Menumbuhkan Rasa Senang Belajar

Kegiatan pertama yang dilakukan untuk menciptakan *fun learning* adalah menumbuhkan rasa senang belajar. Cara yang dipilih oleh mahasiswa untuk menumbuhkan rasa senang belajar siswa adalah dengan bermain game. Permainan ini dipilih atas dasar usia siswa yang ada di bangku sekolah SD ini rata-rata masih menyukai permainan. Sehingga kemungkinan besar permainan akan membuat mereka merasa senang dan tidak cepat bosan. Dalam permainan kali ini mahasiswa

berusaha untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan, jadi bukan serta-merta hanya permainan saja, melainkan ada pengetahuan yang terselip di dalamnya. permainan ini dapat memicu siswa merasakan kegembiraan dan menikmati kegiatan belajar sehingga nantinya mereka akan dengan mudah untuk mengingat materi yang disampaikan.



**Gambar 5.** Kegiatan Bermain sambil Belajar

b. Memberikan Kebebasan kepada siswa untuk Melakukan Segala Hal

Siswa tidak dapat belajar hanya dengan mendengarkan saja atau menulis saja atau berbicara saja namun seluruh kegiatan yang mengarah penggunaan seluruh indera dan potensi belajar siswa harus digali dan dioptimalkan. Pengoptimalkan ini dapat dilakukan dengan cara memberikan kebebasan kepada siswa untuk melakukan segala hal. (Kosasih dalam Syahid, 2019:4)

Pada kegiatan kali ini mahasiswa memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilah dan memilih kegiatan yang menyenangkan dan ingin dilakukan. Salah satunya adalah dengan menyanyikan lagu anak-anak disertai dengan penggunaan body language.



### **Gambar 6.** Belajar Angka dengan Bernyanyi

Kegiatan ini dapat mengarah pada penggunaan Indra siswa dari mulai pendengaran penglihatan dan juga perabaan. melalui lagu yang dinyanyikan peserta mengoptimalkan fungsi indera pendengaran, dari body language yang dilakukan siswa dapat mengoptimalkan kinerja indera penglihatan, sementara indera peraba dapat dioptimalkan dengan body language yang juga dilakukan.

Selain kegiatan bernyanyi sambil menari, olahraga menjadi kegiatan lain yang dilaksanakan guna mengoptimalkan kemampuan indera siswa. Olahraga juga mempunyai segudang manfaat yang baik bagi tubuh, dengan berolahraga tubuh akan senantiasa bugar dan sehat. Kegiatan olahraga ini dilakukan di lapangan kampung Barangbang Hilir pada pagi hari saat sekolah libur.



**Gambar 7.** Olahraga bersama siswa

#### c. Memilih Materi, Metode dan Media yang Menarik

Pembelajaran yang menyenangkan adalah yang materinya menyenangkan dan mudah dipahami. Materi mudah dipahami jika metodenya menyenangkan dan melibatkan siswa untuk belajar. Metode akan menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tepat sesuai tujuan pembelajaran. Karakteristik materi yang menyenangkan adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran, tepat dan mutakhir, sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan belajar siswa, dapat dilaksanakan di kelas, dan sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Sedangkan karakteristik metode dan media pembelajaran yang baik adalah yang dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran. (Nur Irwantoro dan Yusup Suryana dalam Syahid, 2019:6)

Berkaitan dengan kutipan di atas, mahasiswa memutuskan untuk mengutamakan calistung (membaca, menulis dan menghitung) sebagai materi

pokok yang akan disajikan khusus di kelas 1, 2 dan 3. Pemilihan materi ini didasarkan pada permasalahan yang ada dalam pemetaan sosial dan sesuai dengan tujuan pembelajaran di tingkat SD, sesuai dengan usia serta kemampuan belajar siswa dan dapat dilakukan di kelas.

Sementara itu, berkaitan dengan metode dan media yang menarik, mahasiswa menggunakan poster yang berisikan huruf dan angka agar dapat menarik minat belajar siswa. Penggunaan poster ini bertujuan agar siswa dapat dengan mudah mengingat bentuk dan nama dari setiap huruf dan angka melalui beragam warna.



**Gambar 8.** Belajar Alphabet dengan Media Poster

Selain penggunaan poster, mahasiswa menggunakan metode menyambungkan titik-titik untuk membuat angka dan huruf, metode seperti ini sangat disukai siswa dan memudahkan mereka dalam menulis huruf dan angka yang belum mereka kenal.



**Gambar 9.** Belajar Alphabet dengan Sambung Titik

#### d. Memberi Waktu untuk Istirahat

Pada dasarnya setiap sekolah memiliki waktu istirahatnya masing-masing. Hal ini bertujuan agar siswa tidak bosan dengan kegiatan belajar mengajar yang monoton. Istirahat juga menjadi waktu yang tepat untuk mengumpulkan kembali semangat yang sudah menyusut seiring berjalannya waktu. Biasanya siswa akan membuka bekal mereka atau pergi ke kantin untuk membeli makanan yang dapat memuaskan rasa haus dan lapar yang muncul akibat kegiatan belajar. Berhubung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar hanya berlangsung selama 120 menit dalam sehari, maka sekolah hanya memberi waktu 15 menit untuk siswa beristirahat.

#### e. Memberikan Penghargaan atas Usaha Belajar

Abraham Maslow dalam Syahid (2019) menyatakan bahwa secara psikologi peningkatan minat dan motivasi siswa terjadi jika diberi pujian. Hal ini dikarenakan pujian adalah salah satu kebutuhan hidup manusia yang meliputi kebutuhan untuk dihargai (*belongingness needs*) dan kebutuhan akan aktualisasi diri (*self actualization*). Memberikan penghargaan kepada siswa usia sekolah dasar merupakan stimulus dalam meningkatkan percaya diri (*self esteem*). (Syahid, 2019:4)

Tidak heran semasa sekolah di tingkat dasar siswa yang berprestasi di kelas mendapatkan apresiasi berupa sebuah piala sebagai wujud penghargaan atas hasil belajarnya. Oleh karenanya, dalam mengajar kali ini mahasiswa berusaha untuk memaksimalkan tingkat apresiasi terhadap siswa yang berprestasi. Untuk mewujudkan apresiasi ini, mahasiswa menyiapkan beberapa pertanyaan terkait materi yang sudah disampaikan, kemudian mengadakan kuis di akhir kegiatan belajar mengajar. Bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan akan mendapatkan hadiah yang sudah disiapkan, adapun hadiah berupa makanan dan uang saku. Hadiah ini diharapkan dapat memicu semangat belajar dan meningkatkan kepercayaan diri sekaligus memotivasi siswa agar belajar lebih giat lagi.

### **4. *Monitoring dan Evaluasi***

Tahap keempat sekaligus tahap terakhir merupakan dimana mahasiswa KKN mengulas kembali kegiatan serta program yang telah dilaksanakan selama beberapa minggu kebelakang. Mahasiswa melaporkan program kerja dan hasil yang telah dilakukan kepada perangkat desa dan sekolah seperti ketua RW, RT, Kepala Sekolah, serta guru dan warga sekitar.

Selama berlangsungnya kegiatan KKN, pelaksanaan serta berjalanya program terbilang cukup efektif dengan adanya keterlibatan pihak sekolah maupun warga. Melalui kegiatan juga ini dapat menambah interaksi mahasiswa dengan guru, siswa dan seluruh anggota sekolah. Sehingga mahasiswa dapat memperoleh pengalaman yang dapat digunakan nanti kedepannya.

Dengan sedikitnya waktu yang tersedia bagi mahasiswa KKN, evaluasi serta *monitoring* program kegiatan tidak berlangsung secara maksimal. Akan tetapi solusi yang diambil mahasiswa tetap berkomunikasi jarak jauh dan melihat perkembangan selanjutnya.



**Gambar 10.** Evaluasi dengan Aparatur Desa

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan KKN-DR SISDAMAS yang berlangsung dalam kurun waktu satu bulan ini diperuntukkan untuk menjawab identifikasi masalah yang sudah dirumuskan pada tahap awal. Setelah mengidentifikasi masalah dilanjutkan dengan perancangan program. Rancangan program yang digunakan untuk menawab identifikasi masalah adalah implementasi metode fun learning dalam kegiatan belajar, adapun hasil yang diperoleh antara lain:

- a. Siswa menjadi lebih bersemangat untuk pergi ke sekolah. Hal ini didasarkan pada tingkat kehadiran siswa dalam setiap kelas. Kesaksian guru yang mengajar sebelumnya juga menjadi data kualitatif yang dapat memperkuat pernyataan mengenai siswa yang lebih bersemangat datang ke sekolah untuk belajar.
- b. Siswa menjadi lebih mudah dan siap untuk menangkap materi/pelajaran yang disampaikan. Hal ini didasarkan pada kesenangan dan kegembiraan yang membawa dampak positif untuk siswa di SDN Curug 3. Melalui upaya menumbuhkan rasa senang dalam belajar menjadikan siswa lebih mudah dan siap untuk menangkap pelajaran. Perasaan senang membawa siswa untuk senantiasa bersenang hati dalam menerima pelajaran.
- c. Siswa menjadi senang dan tertarik dengan kegiatan belajar mengajar karena metode fun learning yang tidak membosankan. Hal ini didasarkan pada

penggunaan metode dan media yang sangat mempengaruhi minat dan ketertarikan siswa. Selain itu, selingan istirahat dan permainan yang disajikan membuat kegiatan belajar mengajar tidak membosankan.

- d. Siswa mendapatkan reward yang setimpal dengan usaha yang sudah dilakukan dengan adanya bentuk apresiasi dari guru kepada siswa. Hal ini didasarkan pada keikutsertaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang menjadi lebih dihargai dengan adanya apresiasi. Perwujudan bentuk apresiasi itu sendiri tidak hanya berupa hadiah, pujian yang menyenangkan hati juga dapat menjadi apresiasi. Peran guru sangat penting dalam memberikan apresiasi kepada siswa, karena apresiasi ini dilakukan oleh guru kepada siswa atas usahanya dalam mengikuti pembelajaran.
- e. Siswa yang berada dalam tahapan calistung (membaca, menulis, berhitung) memiliki ketertarikan tersendiri terhadap media dan metode yang digunakan. Hal ini didasarkan pada penggunaan media yang menarik minat siswa, adapun dalam pelaksanaannya nyanyian dan poster menjadi media yang digunakan untuk memaksimalkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran. Sehingga nantinya siswa akan senantiasa bersenang hati dan tidak memiliki beban untuk menerima pelajaran.

Selain daripada dampak positif yang dimunculkan dalam implementasi metode fun learning, ada pula beberapa dampak negatif dari implementasi metode fun learning dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya:

- a. Beberapa siswa menjadi terlalu asyik bermain dan melupakan pelajaran. Faktor yang menyebabkan kejadian ini dapat berasal dari guru maupun siswa itu sendiri. Ketidakmampuan guru untuk memandu siswa membagi waktu membuat siswa merasa bebas dan melakukan segala hal tanpa batasan. Selain itu, kejadian itu dapat terjadi dikarenakan karakteristik siswa itu sendiri yang lebih suka bermain dan enggan untuk belajar.
- b. Dibutuhkan biaya besar untuk menerapkan metode fun learning dalam kegiatan belajar mengajar. Biaya ini digunakan untuk mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kelas, biasanya biaya yang lebih besar ini harus dikeluarkan untuk mendapatkan media yang tidak biasa dan menarik perhatian banyak siswa.

Berdasar hasil yang diperoleh, indikator penentu kesuksesan program berupa data kumulatif yang didapatkan melalui wawancara dan review langsung dari siswa dan para orang tua selaku wali dari siswa SDN Curug 03. Bukan hanya itu, pihak sekolah yang ikut andil dalam mengawasi kegiatan juga ikut menentukan kesuksesan program yang sudah dilaksanakan.

Hasil dari implementasi metode fun learning ini diserahkan seluruhnya kepada pihak sekolah untuk diukur tingkat kelayakannya menggunakan indikator tertentu. Apabila metode pembelajaran fun learning ini dinyatakan membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, maka kemungkinan SDN Curug 03 akan mengadopsi metode fun learning sebagai metode selingan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebaliknya, jika dirasa metode ini tidak sesuai dan mendatangkan dampak buruk bagi siswa, maka metode ini tidak akan diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di SDN Curug 03.

## **E. PENUTUP**

### **1. Kesimpulan**

Berlandaskan pada pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi pada siswa dan siswa SDN Curug 03 bersumber dari sekolah dengan metode pembelajaran yang kurang efektif dan pihak keluarga dalam memotivasi anak-anak untuk giat belajar. Dengan menerapkan metode pembelajaran fun learning siswa menjadi lebih aktif, giat, semangat, serta senang dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Karena dengan metode tersebut siswa tidak diharuskan untuk selalu belajar tetapi diselingi oleh kegiatan-kegiatan yang menyenangkan.

Dengan demikian keseluruhan kegiatan KKN di SDN Curug 03 berlangsung dengan lancar dan baik. Meskipun terdapat hambatan, namun mahasiswa dapat mengatasinya dengan seksama yang dibantu oleh pihak sekolah maupun desa.

## **F. UCAPAN TERIMA KASIH**

Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah berbasis Pemberdayaan Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik berkat bantuan, bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan KKN-DR Sisdamas, yaitu:

1. Ibu Epa Paujiah, M. Si selaku Dosen Pembimbing Lapangan kelompok 274 KKN-DR Sisdamas UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
2. Bapak Sumitra, S.Pd. SD selaku Kepala Sekolah SDN Curug 03.
3. Bapak dan Ibu guru beserta staff dan jajarannya SDN Curug 03.
4. Peserta didik SDN Curug 03.
5. Ketua RW 04 Kampung Barangbang Hilir.
6. Warga Kampung Barangbang Hilir RW 04.

7. Teman-teman selaku peserta KKN-DR Sisdams 2021 desa Wirajaya.
8. Segenap pihak yang telah membantu pelaksanaan KKN-DR Sisdams dan pembuatan laporan yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu.

## **G. DAFTAR PUSTAKA**

*Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi.* (n.d.). Retrieved September 8, 2021, from <https://www.kemendes.go.id/berita/view/detil/3261/ini-daerah-tertinggal-menurut-perpres>

Syahid, A. A. (2019). *Gembira bersekolah: Memaknai fun learning di sekolah dasar.* 1(1), 7.

Husnul, Q. (2021). Petunjuk Teknis KKN DR 2021. Bandung: Pusat Pengabdian kepada Masyarakat Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UIN Sunan Gunung Djati Bandung.