

FUN LEARNING MELALUI MEDIA WHATSAPP PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH UNTUK KELAS 1 SEKOLAH DASAR

ANDI ASMAWADI

Balai Pengembangan Penjaminan Mutu Pendidikan Vokasi
Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi Kemdikbud
Jl. Diklat No. 30, Pattallassang, Gowa, Sulawesi Selatan, Indonesia
andi.asmawadi@kemdikbud.go.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengelaborasi pemanfaatan metode *fun learning* yaitu pembelajaran menyenangkan menggunakan media *Whatsapp* guna meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. Masalah yang dibahas di dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana pergeseran kegiatan pembelajaran dari metode konvensional kepada pembelajaran jarak jauh menggunakan media bantuan dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang tersedia. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan khususnya bagi siswa kelas satu sekolah dasar yang masih harus didampingi oleh guru dan siswa. *Fun learning* diterapkan melalui media WA Grup dengan berbagai kreatifitas guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Penelitian ini menerapkan metode penelitian kepustakaan yang mengeksplorasi berbagai isu yang berkaitan dengan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran khususnya kolaborasi dengan metode *fun learning* (melalui berbagai hasil penelitian dan pengembangan, jurnal ilmiah, prosiding pertemuan ilmiah, dan publikasi lainnya yang relevan) guna menerapkan model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *fun learning* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran khususnya jenjang sekolah dasar dimana siswa bisa berkreasi dan belajar menyenangkan dengan memanfaatkan bantuan media sosial yang ada.

Kata Kunci: *Fun Learning*, *Whatsapp*, Pembelajaran, Siswa, Guru.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi awal bagi jenjang pendidikan selanjutnya. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 17 ayat 1 bahwa Pendidikan dasar merupakan jenjang Pendidikan yang melandasi jenjang Pendidikan menengah. Mengingat posisinya sebagai fondasi awal pendidikan selanjutnya, tentunya keberhasilan mengikuti pendidikan dasar banyak mempengaruhi keberhasilan dalam mengikuti pendidikan di sekolah menengah dan perguruan tinggi. Oleh sebab itu, untuk mencapai keberhasilan di pendidikan dasar, diperlukan upaya-upaya dan partisipasi *riil* dari semua pihak.

Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan jenjang Pendidikan dasar pada lembaga Pendidikan formal dalam Sistem Pendidikan Nasional. Sebagai jenjang pendidikan formal yang paling rendah setelah TK/RA, pastinya penyelenggaraan SD/MI membutuhkan perhatian lebih, baik dari pemerintah, masyarakat, maupun dari tenaga kependidikan yang ada dalam instansi. Terlebih lagi

pendidikan dasar seperti SD/MI memiliki fungsi penting untuk mengembangkan kemampuan dasar sebagai bekal bagi peserta didik dalam menjalani kehidupan di masyarakat. Untuk itulah, agar fungsi tersebut dapat berjalan dengan baik sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal, maka penyelenggaraan SD/MI harus memperhatikan aspek-aspek seperti minat, karakteristik, tingkat perkembangan, potensi dan kebutuhan peserta didik. Meskipun demikian, keberhasilan penyelenggaraan SD/MI dalam melaksanakan fungsinya sangat ditentukan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pelaksanaan proses pembelajaran.

Saat ini Corona menjadi pembicaraan yang hangat. Di belahan bumi manapun, corona masih mendominasi ruang publik. Dalam waktu singkat saja, namanya menjadi trending topik, dibicarakan di sana-sini, dan diberitakan secara masif di media cetak maupun elektronik. Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-COV-2) yang lebih dikenal dengan nama virus corona adalah jenis baru dari coronavirus yang menyebabkan penyakit menular ke manusia.

Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya. Tetapi hal tersebut tidak berlaku bagi beberapa sekolah di tiap-tiap daerah. Sekolah-sekolah tersebut tidak siap dengan sistem pembelajaran daring, dimana membutuhkan media pembelajaran seperti handphone, laptop, atau komputer.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat *personal computer (PC)* atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Semua sektor merasakan dampak corona. Dunia pendidikan salah satunya. Dilihat dari kejadian sekitar yang sedang terjadi, baik siswa maupun orangtua siswa yang tidak memiliki handphone untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring ini merasa kebingungan, sehingga pihak sekolah ikut mencari solusi untuk mengantisipasi hal tersebut. Beberapa siswa yang tidak memiliki handphone melakukan pembelajaran secara berkelompok, sehingga mereka melakukan aktivitas pembelajaran pun bersama. Mulai belajar melalui videocall yang dihubungkan dengan guru yang bersangkutan, diberi pertanyaan satu persatu, hingga mengapsen melalui *Voice Note* yang tersedia di WhatsApp. Materi-materinya pun diberikan dalam bentuk video yang berdurasi kurang dari 2 menit.

Membahas persoalan pelajaran dimasa pandemi yang menyenangkan itu sangat

dibutuhkan dalam proses belajar khususnya pada pendidikan jenjang sekolah dasar. Maka guru bisa menerapkan sebuah metode *fun learning* yaitu cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologis siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar yang kemudian dikombinasikan dengan media sosial seperti Whatsaap untuk berinteraksi jarak jauh antara guru dengan siswa.

Masalah lainnya adalah siswa kelas 1 sekolah dasar masih membutuhkan bimbingan yang aktif dari guru khususnya dalam belajar membaca dan menulis. *funlearning* melalui Whatsapp antara guru dan siswa diharapkan dapat mengatasi keterbatasan pembelajaran dimasa pandemi.

Seperti hasil yang dilakukan oleh Sri Indrahayu pada penelitiannya menerapkan metode *fun learning* pada pelajaran Matematika SMP. Karena setelah menerapkan metode tersebut hasil belajar siswa lebih meningkat di banding sebelumnya. Oleh karena itu peneliti mencoba menerapkan metode *fun learning* yang akan dikombinasikan dengan media Whatsaapp pada mata kelas 1 Sekolah Dasar, karena penerapan pada mata pelajaran lain mendapat hasil yang memuaskan maka peneliti ingin juga mendapatkan hasil yang memuaskan dengan menerapkan hasil yang sama dan dianggap cocok dalam masa pandemi.

METODE PENELITIAN

Metoda yang digunakan di dalam penulisan artikel ini adalah penelitian kepustakaan atau telaah pustaka (*literature review*) terhadap berbagai hasil kajian, penelitian dan pengembangan, berbagai tulisan yang dipublikasikan di dalam jurnal ilmiah, prosiding pertemuan ilmiah, dan publikasi ilmiah lainnya yang relevan. Hasil kajian diperkaya dengan laporan atau ungkapan hasil pengalaman para guru, orang tua dan siswa yang sekolahnya menerapkan metode belajar jarak jauh melalui media Whatsapp.

KAJIAN PUSTAKA

Tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran dapat ditinjau dari proses dan hasil belajar yang dicapai siswa. Untuk mengukur tingkat keberhasilan proses belajar mengajar maka digunakan suatu penilaian (Talib. A, 2014). Penilaian adalah sebagai aktivitas dalam menentukan tinggi rendahnya hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar merupakan informasi kuantitatif yang menunjukkan seberapa besarkah tingkat penguasaan materi yang telah diajarkan kepada siswa setelah proses belajar mengajar yang diperoleh melalui suatu penilaian.

Menurut Dimiyati (2002:200), hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau simbol.

Menurut Sudjana (1996:22), bahwa hasil belajar merupakan “kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”. Jadi hasil belajar adalah akibat dari suatu aktivitas yang dapat diketahui perubahannya dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap melalui tes atau ujian.

Fun learning atau cara belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan menurut

pendidik komunitas sekolah alam adalah suatu proses belajar yang mengangkat kehidupan secara natural dan riil serta indah dan nyaman. Proses pembelajaran ini menjadi sebuah aktivitas kehidupan riil yang dihayati dengan penuh kegembiraan, dan menurut Tolstoy (Freire, 2004:492) belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran karena sangat membantu bagi peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar, dan menyediakan kepuasan belajar. Karena belajar yang menyenangkan akan membuat anak merasa tidak dibebani atau tidak dipaksa untuk belajar.

(Walberg dan Greenbarg, 1997) bahwa lingkungan sosial atau suasana kelas adalah penentu psikologis utama yang mempengaruhi belajar akademis. Suasana-keadaan ruangan- menunjukkan arena belajar yang dipengaruhi emosi.

Berdasarkan berapapun pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode *fun learning* adalah cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini cara menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar.

Fun Learning, selama ini diterapkan baik sebagai strategi atau metode pembelajaran. Kemp (Wina Senjaya, 2008) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sebagai strategi, Fun Learning menuntut proses belajar dalam suasana yang menyenangkan (guru dan murid), tanpa ada unsur paksaan, sehingga proses belajar dilakukan dengan “Bermain sambil Belajar”. Sedangkan sebagai metode, Fun Learning adalah proses pembelajaran yang dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sebagai upaya perubahan tingkah laku individu. Suasana yang dirasa hangat, akrab tersebut kemudian memungkinkan terciptanya suatu bentuk proses pembelajaran yang efektif dan partisipatif.

Metode *Fun Learning* adalah metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran karena dengan suasana yang hangat dan menyenangkan apapun yang kita ajarkan akan mudah diterima dengan senang hati dan ketika sesuatu itu mudah diterima maka anak akan mudah melakukan suatu perubahan.

Menurut Tols Toy (Darmasyah, 2010), belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran, karena sangat membantu peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pembelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar dan menyediakan kepuasan belajar. Karena pembelajaran menyenangkan akan membuat anak merasa tidak terbebani dan dipaksa untuk belajar.

Dalam metode *Fun Learning*, sebelum memulai pelajaran anak diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen terhadap konsep-konsep dasar. Anak dibiarkan menemukan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak merasa tidak terbebani dengan berbagai pelajaran. Diantara penerapan pelajaran yang menyenangkan adalah dengan pujian, selingan humor, dan menghadirkan bentuk-bentuk permainan sesuai dengan materi pelajaran.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pengajaran *Fun Learning* adalah: (1) setiap tatap muka, guru menyampaikan topik-topik pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, (2) guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang materi yang dipelajari, (3) memperlihatkan dan menjelaskan keterkaitan antara konsep metode *Fun Learning* pada pokok bahasan, (4) sebelum mengakhiri proses pembelajaran, siswa diberi PR pokok bahasan dalam penerapan metode *Fun Learning* untuk dikerjakan di rumah.

Melalui metode pembelajaran *fun learning*, maka guru dapat mengubah kelas menjadi komunitas belajar masyarakat mini yang setiap detailnya telah di ubah secara saksama untuk mendukung belajar optimal yaitu dengan bagaimana cara mengatur bangku, menerapkan kebijakan kelas, hingga kepada cara merancang pengajaran. Dengan demikian siswa dinamis dapat mengikuti pembelajaran sehingga dunia guru dengan dunia siswa dapat terjembatani untuk memudahkan guru membangun jalinan, meyelesaikan bahan pelajaran dengan cepat, membuat hasil belajar lebih melekat, dan memastikan terjadinya pengalihan pengetahuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tantangan Guru Kelas 1 Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Sebagaimana kita ketahui bersama bahwa salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran jarak jauh dalam masa pandemi Covid-19 adalah pembelajaran di kelas awal sekolah dasar khususnya pada jenjang kelas 1, dimana pada normalnya siswa pada jenjang tersebut masih perlu bimbingan ekstra dari guru khususnya dalam pembelajaran awal membaca dan menulis.

Seyogyanya siswa pada kelas ini harus didampingi guru melalui metode konvensional dan pendekatan pembelajaran yang rutin, tetapi masa pandemi yang menuntut pembelajaran jarak jauh mengharuskan guru untuk memutar otak bagaimana menerapkan metode pembelajaran yang efektif sehingga kesulitan yang dihadapi siswa kelas 1 tersebut dapat diatasi tentunya dengan peran serta kerjasama guru dan orang tua siswa.

Berbagai macam tantangan pembelajaran jarak jauh mengharuskan guru mencari solusi yang tepat khususnya penyampaian materi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang tepat sehingga memudahkan siswa dan orang tua mengikuti pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum yang ada.

Langkah pertama yang dilakukan guru adalah bagaimana membuat modul pembelajaran ringkasan tematik yang menarik sehingga memudahkan siswa kelas 1 untuk tertarik dan memahami pelajaran. Selanjutnya memanfaatkan media sosial yang familiar seperti Whatsapp yang tentunya menuntut kerjasama orang tua untuk mendukung dan mendampingi anak dalam pembelajaran sehari-hari.

Penerapan Metode *Fun Learning* dengan Dukungan Media *Whatsapp*

Pada anak-anak Sekolah Dasar khususnya kelas 1 diharuskan menggunakan pembelajaran tematik yaitu pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik, karena anak-anak pada usia ini berada pada rentangan

usia dini yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan sehingga pembelajarannya masih bergantung pada objek-objek konkrit dan pengalaman yang dialami.

Dalam kegiatan belajar mengajar, terdapat dua hal yang turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran, yakni pengaturan kelas dan pengajaran itu sendiri. Dengan adanya kondisi lingkungan yang menyenangkan, memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak, di antaranya: kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan unik, kemampuan untuk mentransformasikan gagasan lama ke dalam bentuk-bentuk yang baru, kemampuan untuk membangun imajinasi dan fantasi yang baru dan terarah.

Kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, adanya rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, adanya kesenangan dan kepuasan diri dalam melakukan pekerjaan.

Dalam metode *Fun Learning*, sebelum memulai pelajaran anak diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen terhadap konsep-konsep dasar. Anak dibiarkan menemukan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak merasa tidak terbebani dengan berbagai pelajaran. Diantara penerapan pelajaran yang menyenangkan adalah dengan pujian, selingan humor, dan menghadirkan bentuk-bentuk permainan sesuai dengan materi pelajaran.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pengajaran *Fun Learning* adalah: 1) Setiap tatap muka, guru menyampaikan topik-topik pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. 2) Guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang materi yang dipelajari. 3) Memperlihatkan dan menjelaskan keterkaitan antara konsep metode *Fun Learning* pada pokok bahasan. 3) Sebelum mengakhiri proses pembelajaran, siswa diberi PR pokok bahasan dalam penerapan metode *Fun Learning* untuk dikerjakan di rumah.

Proses belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan Minat Belajar anak. Mengapa Minat Belajar penting? Karena Minat merupakan keinginan atau kemauan yang timbul dari dalam diri anak tanpa adanya unsur paksaan. Ketika Minat belajar sudah tumbuh, pasti anak akan senang belajar, senang latihan, sehingga akan terjadi perubahan tingkah laku pada anak, baik dari aspek pengetahuan (kognitif), sikapnya (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).

Bagaimana caranya agar belajar menyenangkan sehingga bisa membuat anak tumbuh minat belajarnya.

Bermain sambil belajar, Anak memiliki hak untuk belajar dan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang-ulang, bereksplorasi, mempraktikkan berbagai macam permainan, dan bersosialisasi dengan teman-temannya

Permainan edukasi, berikan anak pembelajaran yang mengandung permainan edukasi sesuai dengan perkembangan anak karena setiap anak memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda. Permainan edukasi dapat merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial, dan perkembangan fisik. Permainan edukasi harus dapat mengembangkan sikap produktif pada diri anak sehingga permainan tersebut akan mengena dan tersimpan di memori anak dan anak akan berinovasi atau menciptakan sesuatu yang baru.

Variasi kegiatan belajar, kegiatan belajar harus seperti bermain yang bersifat menyenangkan dan tidak memaksa anak melalui proses belajar yang bertahap sesuai dengan kemampuan dan kesukaan anak, dengan ini anak akan mudah memahami materi yang diberikan. Anak harus menjadi subjek belajar, dengan itu kebutuhan, keinginan, dan karakter anak harus diperhatikan, seperti kebutuhan anak bermain.

Motivasi, memberikan semangat dan mendukung kegiatan apapun yang disukai anak. Memberikan motivasi atau dorongan. Minat belajar kepada anak harus disesuaikan dengan karakter anak yang bersangkutan.

WhatsApp memiliki berbagai fungsi, di antaranya adalah bisa mengirim pesan, chat grup, berbagi foto, video, dan dokumen. Namun, penggunaan media sosial tersebut tidak terlalu dimanfaatkan sebagai media literasi oleh siswa. Siswa hanya meluangkan waktu dengan *Whatsapp* sebagai media sosial sebatas berkiriman pesan, foto maupun dokumen yang tidak memuat literasi sama sekali. Akibatnya, siswa cenderung apatis terhadap keberadaan *WhatsApp* sebagai media sosial yang bisa digunakan untuk media literasi.

Selain itu beberapa contoh di atas, kemampuan literasi siswa dalam memanfaatkan media sosial seperti *WhatsApp* terlihat dalam penggunaan bahasa. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Media sosial terutama *WhatsApp*, memiliki fitur grup, sehingga setiap penggunaannya termasuk siswa dapat mengirim pesan secara langsung pada anggota grup dengan menggunakan berbagai ragam bahasa namun siswa hanya memanfaatkan penggunaan bahasa sebatas lingkungan pergaulan terdekat saja. Siswa seringkali tidak menganggap penting penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar tersebut.

Dalam penerapan *Fun Learning* melalui media *whatsapp* adalah dengan cara guru mengajar menggunakan video, rekaman audio dan mengirimkan file tugas memakai WA Grup. Penerapannya harus menarik dan kreatif agar mudah dipahami oleh siswa. 1) Guru harus mengelola WA Grup seperti halnya mengelola kelas tatap muka, mengirimkan rekaman video pembukaan pembelajaran dan salam sapa kepada siswa. Selanjutnya guru menanyakan kabar kepada siswa dan meminta siswa untuk melakukan jawaban melalui rekaman audio WA sebagai wujud interaksi guru dan siswa. 2) Guru harus memotivasi siswa dan menciptakan suasana gembira sehingga siswa tetap bersemangat mengikuti pembelajaran, rekaman video dan audio harus disertakan untuk menyemangati siswa. 3) Guru mengajak siswa untuk interaktif, menjelaskan pembelajaran dengan rekaman audio dan video kreatif serta membagikan ringkasan modul tematik untuk dipelajari. 4) Guru meminta siswa untuk mempraktekkan pembelajaran dan tugas membaca atau menulis dengan mengirimkan tugas dalam bentuk video, rekaman audio dan dalam bentuk foto. Selanjutnya untuk penugasan karya sederhana sebaiknya divideokan oleh siswa serta didampingi oleh orang tua. 5) Tugas dan penilaian siswa dikirimkan melalui WA grup.

Selanjutnya guru dapat menerapkan *Fun Learning* dengan lebih sistematis dengan menggali minat dan kebutuhan. Minat dan kebutuhan tiap anak adalah berbeda. Begitu juga potensi. Bila kita menganggap suatu hal penting, tapi anak tidak demikian, maka yang perlu kita gali adalah kebutuhan anak, lalu belajar disesuaikan dengan kebutuhan ini. Semakin banyak belajar, mempelajari bagaimana bisa menarik perhatian dan kebutuhan anak untuk belajar, misalnya melalui film, atau games.

Berkomunikasi dengan anak lebih sering, melancarkan dialog, memberikan rasa aman bagi anak untuk menyampaikan harapan-harapannya tentang belajar. Mewujudkan ikatan yang erat antara anak dan subyek pembelajaran melalui pendekatan pada aktivitas kesehariannya.

Memberikan tantangan. Beberapa anak memiliki kecenderungan suka pada tantangan, terutama tantangan yang sesuai dengan kapasitasnya dan membangkitkan energi positif. Carilah apa yang cukup menantang anak dalam subyek pelajaran yang ingin dipelajari.

***Fun Learning* sebagai Metode Belajar**

Fun learning belum digunakan sebagai konsep belajar di sekolah secara integral, di mana akan berkaitan dengan materi, media, metode dan manajemen. Mengapa hal itu diperlukan? Agar tujuan proses belajar dapat tercapai dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan proses belajar di sekolah bukan untuk kepentingan guru yang harus memenuhi persyaratan jam mengajar, namun agar siswa dapat menerima dan memahami pelajaran yang disampaikan.

Mari kita bahas satu persatu. Mengapa anak cenderung sulit disuruh membaca buku pelajaran? Sebaliknya merasa senang membaca (setidaknya melihat) buku komik? Pelajari kembali apa bedanya? Ya, salah satunya adalah penyajian materinya yang berbeda. Kalau konten (isi) jelas berbeda karena yang satu membahas pengetahuan dan yang lain bercerita fiksi. Apakah tidak mungkin jika pengetahuan disajikan materinya seperti sebuah komik?

Buku pelajaran pada umumnya terlihat penuh tulisan dengan huruf kecil-kecil (semata agar materi pelajaran per semester dapat dimasukkan), sebaliknya komik lebih hemat tulisan dan banyak gambarnya. Anak usia sekolah dasar cenderung senang membaca buku yang bergambar. Lantas mengapa sejarah perang Diponegoro tidak bisa dibuatkan dengan cerita bergambar, misalnya? Mengapa proses terjadinya hujan tidak dibuat bergambar ?

Kemudian media. Media yang digunakan untuk belajar sekarang ini sudah lebih beragam, mulai yang langsung pada alam, buku, film, panggung peran, komputer dan sebagainya. Ingin disampaikan bahwa konsep *fun learning* seharusnya tidak hanya menyediakan buku sebagai media pembelajaran siswa, melainkan banyak sekali media yang disenangi anak atau siswa. Saat ini siswa lebih senang melihat tayangan film/video ketimbang memegang buku.

Kini banyak perusahaan industri kreatif yang sudah membuat game virtual atau cerita animasi yang bermuatan pendidikan (media belajar anak) dalam bentuk VCD ataupun DVD. Anak dilatih mengenal perangkat komputer sejak dini sekaligus dapat belajar. Demikian juga dengan media alam (*out class*), dimana anak diajak untuk melihat, menyentuh dan mengenal secara langsung alam sekitarnya. Mereka dapat belajar tanpa merasa jenuh duduk dalam kelas.

Selanjutnya, metode sekaligus manajemen, yang mana hal ini lebih ditujukan kepada kemampuan guru. Tidak kurang-kurangnya pelatihan yang dilakukan agar guru lebih kreatif mengembangkan cara pendekatan dan cara menyampaikan materi pelajaran kepada anak. Namun sering kali gagal. Sepertinya tidak mungkin hanya menuntut guru kreatif sementara sistem pembelajarannya tidak mendukung.

Metode pembelajaran saat ini bersifat formil, konvensional dan searah. Guru hanya menyampaikan materi pelajaran di depan kelas sementara siswa wajib mendengarkan ataupun menyalin. Hampir tidak ada dialog dan interaksi antar siswa, dampaknya anak tumbuh secara individual di dalam kecerdasannya. Menganggap teman sebagai lawan bersaing dan bukan sebagai teman belajar bersama. Dapat dibayangkan jika proses ini berlangsung selama 6 tahun masa pendidikan di sekolah dasar.

Untuk itu perlu dikembangkan sebuah cara sekaligus pengelolaan proses belajar yang tepat dan berbasis kepada usia (khususnya usia 7-12 tahun). Secara psikologis siswa usia sekolah dasar memiliki rasa keingintahuan yang sangat besar, selalu aktif (tidak mau diam) dan senang bermain. Karena usia mereka berada pada fase pembentukan jati diri sehingga mereka rentan terhadap sesuatu yang mengejutkan dan akan berakibat kepada pengendapan memori yang tidak terlupakan.

Jika yang dialami dan dirasakan siswa baik dan menyenangkan akan berbuah kenangan manis sepanjang hidupnya, sebaliknya jika buruk maka menjadi trauma. Beberapa cara yang lebih sering berhasil untuk menyampaikan sesuatu kepada siswa dan kemudian mereka memahami bahkan melaksanakannya adalah *jangan melarang tapi menjelaskan; jangan menyuruh tapi mengajak*, dan; *jangan mengatakan tapi menunjukkan* serta selalu gunakan kata atau kalimat positif. Semoga belajar itu semakin menyenangkan.

KESIMPULAN

Metode fun learning sangat sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran konvensional maupun pembelajaran jarak jauh khususnya pada pendidikan jenjang sekolah dasar. Pembelajaran yang gembira dan menyenangkan dapat membangkitkan motivasi belajar dan semangat belajar peserta didik khususnya dimasa pandemi. Pembelajaran ini akan berhasil dengan dukungan media dan orang tua.

Sebagai saran kepada pemerintah dan sekolah untuk lebih mendukung dan memfasilitasi pembelajaran jarak jauh serta menerapkan formulasi metode yang tepat salah satunya melalui metode fun learning yang dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran yang tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni Chatarinati. 2004. *Psikologi belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Adrian. 2004. *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Resitasi*. UMM.
- Haling, Abdul. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Universitas negeri Makassar
- Indrahayu Sri, 2010. *Peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan metode fun learning*. UMM.
- Kosasih. (2016). *Strategi Belajar dan Pembelajaran: Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurnianingsih, I., Rosini, dan Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61–76. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>

- Kusnandar. (2018). Inovasi Pembelajaran Berbasis TIK di Sekolah 3T Provinsi Papua dan Papua Barat melalui Pendampingan Jarak Jauh. *Jurnal Teknologi Pendidikan Volume 06/ 02, Desember 2018*. Sidoarjo: Balai Pengembangan Media Televisi-Pustekkom Kemendikbud.
- Kusuma, Rinasari. (2011). Remaja Digital: Literasi dan Etika. In Chatia Hastasari (Ed.), *New Media: Teori dan Aplikasi*, Karanganyar: Lindu Pustaka.
- Kwartolo, Yuli. (2010). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan PENABUR No. 14/Tahun ke-9/Juni 2010*. Jakarta: Badan Pendidikan Kristen Penabur (BPK Penabur).
- Meirer, D. (2002). *The Accelerated learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Kaifa.
- Munthe, B. (2009). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Nur Irwantoro dan Yusuf Suryana. (2016). *Kompetensi Pedagogik Untuk Peningkatan dan Penilaian Kinerja Guru Dalam Rangka Implementasi Kurikulum Nasional*. Sidoarjo: Genta Grup Production.
- Risnawati. 2010. *Meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia melalui pendekatan CTL*. UMM.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina dan Budimanjaya, Andi. (2016). *Paradigma Baru Mengajar*. Tangerang Selatan: Penerbit Kencana.
- Siahaan, Sudirman. (2018). Perintisan Model Pembelajaran Terintegrasi TIK Di Daerah Terdepan, Terluar, Tertinggal, dan Perbatasan. *Jurnal TEKNODIK Volume 22 Nomor 2, Desember 2018*. Ciputat-Tangerang Selatan: Pustekkom-Kemendikbud.
- Suryadi, E., Ginanjar, M. H., & Priyatna, M. (2018). Penggunaan Sosial Media WhatsApp dan Pengaruhnya terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*, 07(1), 1–22. <https://doi.org/10.30868/EI.V7>
- Watie, E. D. S. (2011). Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media). *The Messenger*, 3(1), 69–75. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26623/themessenger.v3i2.270>
- Website: <https://cancer55.worpress.com/pag3/page/3/> tentang Peran Guru Sebagai Agen Pembelajaran (Diakses: 13 November 2020).
- Website: <https://id.scribd.com/doc/293496073/paradigma-pembelajaran> (Diakses: 28 November 2020).
- Website: <https://kumparan.com/kumparanmom/tips-terapkan-metode-fun-learning-untuk-anak-1tYKo0g3XP7/full> (Diakses: 28 November 2020).
- Website: <https://www.abc.net.au/indonesian/2020-08-05/sejumlah-solusi-untuk-tantangan-belajar-jarak-jauh-di-indonesia/12523736> (Diakses: 30 November 2020).