

## PENDAMPINGAN PENGENALAN DAN PENYULUHAN METODE BELAJAR MENYENANGKAN (*FUN LEARNING*) BERBAHASA INGGRIS DI KELURAHAN PEJAMBON KABUPATEN SUMBER KECAMATAN CIREBON

Amalia Khoiriyah<sup>1</sup>, Darwan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>IAIN Syekh Nurjati Cirebon

amalia.khoiriyah@mail.syekhnurjati.ac.id<sup>1</sup>, darwan@syekhnurjati.ac.id<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan strategi dalam mengajar dimana suasana dalam mengajar nyaman sehingga siswa dapat berkonsentrasi penuh pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dipilih sebagai metode pembelajaran karena pada masa pandemi Covid-19 minat belajar anak cenderung menurun, sehingga diperlukan upaya untuk mengoptimalkan minat belajar anak. Pembelajaran yang menyenangkan atau yang sering disebut dengan Fun Learning nampaknya menjadi solusi yang tepat untuk pendidikan Indonesia. Menurut The Answer Sheet Fun Learning adalah pembelajaran yang menyenangkan yang diberikan oleh guru kepada siswanya agar siswa menikmati materi yang sedang dipelajari sehingga mau belajar. Menurutnya kesenangan di sini bukan berarti hiburan atau kebodohan, melainkan kesenangan dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Kegiatan ini diharapkan dapat membentuk anak menjadi pribadi yang semakin termotivasi untuk belajar sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan anak.

**Kata kunci:** *Fun Learning, Semangat Belajar, Pejambon*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penentu kemajuan suatu bangsa, karena pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, pendidikan harus menjadi perhatian utama pemerintah saat ini. Pemerintah harus mampu memberikan pendidikan yang terbaik bagi rakyatnya, sehingga nantinya akan lahir masyarakat cerdas yang siap memajukan bangsanya dan menjadikan bangsanya mampu bersaing dengan semua negara maju di dunia.

Indonesia merupakan negara dengan kualitas pendidikan yang relatif rendah, hal ini terlihat dari rendahnya ketersediaan sekolah yang tidak sebanding dengan partisipasi siswa yang terus meningkat, sehingga hal ini menyulitkan siswa untuk mendapatkan pendidikan yang layak.

Selain itu, jika dilihat dari kinerja siswa secara umum dalam mengikuti ujian PISA (Programme For International Student Assessment) yang dilakukan pada tahun 2015, ditemukan 42 persen siswa Indonesia yang berusia 15 tahun gagal mencapai standar minimal. Kegagalan tersebut terjadi pada tiga

bidang, yaitu: kemampuan membaca, matematika dan sains. Berdasarkan berbagai permasalahan pendidikan tersebut, kualitas Indonesia secara perlahan harus mulai ditingkatkan.

Sekolah harus menjadi wadah utama dalam menyelesaikan berbagai permasalahan pendidikan di Indonesia, sekolah harus menjadi tempat yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar, karena selama ini oleh sebagian siswa sekolah dianggap sebagai tempat angker yang paling mereka takut, karena di dalamnya mereka terus menerus dituntut untuk belajar terus menerus. terus menerus mengerjakan tugas, sehingga tidak sedikit dari siswa tersebut merasa tertekan bahkan sampai stres hanya karena merasa terlalu terbebani dari sekolah.

Dunia bermain adalah dunia yang penuh warna dan menyenangkan, karena yang memainkannya akan merasa terhibur dan bahagia saat melakukannya. Dari kata “bermain” sudah terlihat bahwa kegiatan ini berdampak pada penyegaran pikiran dari berbagai kegiatan yang membosankan. Bermain bagi anak, memiliki peran yang sangat penting. Psikolog

berpendapat bahwa kegiatan bermain dapat menjadi sarana bagi perkembangan anak, dengan bermain game anak akan terlatih secara fisik, sehingga kemampuan kognitif dan sosialnya akan berkembang.

Anak kreatif dapat dilihat dari perilakunya yang selalu aktif dalam segala aktivitas, tidak pernah diam, dan selalu ingin bergerak karena rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang baru dilihatnya, selalu menanyakan hal yang baru dilihatnya, memiliki keunikan tersendiri dalam sedang belajar. dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan lain-lain, menyukai hal-hal yang menantang rasa ingin tahunya, mengutamakan diri sendiri, dan memiliki konsentrasi yang sangat pendek atau cepat bosan.

Kenyataan saat ini, sering dijumpai kreativitas anak terhambat oleh keterbatasan lingkungan bermain anak, kurangnya kebebasan bermain anak, dan minimnya fasilitas bermain bagi anak, apalagi ada sebagian orang tua yang melarang anaknya bermain. dengan rekan-rekan mereka di luar. Di era modern ini banyak anak-anak yang merasa tertekan untuk mengikuti kegiatan sekolah, karena pembelajaran PAUD dan di TK banyak yang terstruktur dan formal, sehingga kesenjangan anak untuk bermain sambil belajar semakin sempit, padahal kegiatan bermain bebas seringkali menjadi kunci. untuk mengembangkan bakat kreatif setiap anak dan mengembangkan kreativitas anak.

Kreativitas dan bakat pada anak perlu dipupuk dan dikembangkan. Karena dengan kreativitas dan bakatnya, mereka bisa menjadi pribadi yang kreatif. Sebagai individu yang kreatif, ke depannya tidak hanya mampu meningkatkan kualitas pribadinya, tetapi juga meningkatkan kualitas hidup berbangsa dan bernegara.

Pembelajaran yang menyenangkan atau yang sering disebut dengan Fun Learning nampaknya menjadi solusi yang tepat untuk pendidikan Indonesia. Menurut The Answer Sheet Fun Learning adalah pembelajaran yang menyenangkan yang diberikan guru kepada siswa agar siswa menikmati materi yang dipelajari sehingga mau belajar. Menurutnya kesenangan di sini bukan berarti hiburan atau kebosanan, melainkan kesenangan dalam belajar. Metode yang dibutuhkan adalah: metode

pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi anak.

Sebagai salah satu desa di Kecamatan Sumber, Desa Pejambon sendiri memiliki potensi yang dapat dikembangkan oleh masyarakat setempat. Jika potensi tersebut dapat dikembangkan dan dimanfaatkan dengan baik, maka akan menjadi nilai tambah bagi desa. Desa Pejambon. Orang tua di desa ini juga menghadapi masalah yang sama terkait dengan menurunnya minat dan motivasi belajar anak di era pandemi. Oleh karena itu perlu dilakukan upaya untuk mengatasi hal tersebut agar kegiatan belajar mengajar bagi siswa di Desa Pejambon dapat terus berjalan dengan lancar dan memperoleh hasil yang optimal. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengenalkan strategi Fun Learning kepada anak-anak TK dan SD/MI di Desa Pejambon, untuk membantu mengatasi kesulitan belajar di masa pandemi Covid-19. Metode yang diterapkan adalah metode Fun Learning yang dipadukan dengan penerapan metode menghafal 10 kata sehari.

## SOLUSI MASALAH

Metode pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana yang 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 dengan mudah diterima, anak akan dengan mudah membuat suatu pembelajaran. mengubah.

Agar kita dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dibutuhkan penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Seperti kita ketahui, kedudukan metode sangat penting dalam proses interaksi antara guru dan siswa saat pembelajaran, yaitu sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi mengajar dan sebagai alat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, seorang guru harus dapat memilih metode yang sesuai dengan kondisi anak dan disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.

## METODE

Program Kuliah Kerja Nyata di Masjid Al-Muawwanah di Blok. Slebaya RT. 01 RW 01 Kel. Pejambon. Kec. Sumber Kab. Cirebon Jawa Barat. Adapun waktu pelaksanaan yaitu di mulai tanggal 04 Juli sampai 12 Agustus 2022.

Metode pelaksanaan yang digunakan adalah penyuluhan dan pengajaran terhadap Anak-anak di Masjid Al-Muawwanah tentang pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan metode Fun Learning. Pelaksanaan kegiatan ini berbasis Offline, yang bertepatan di halaman masjid pada waktu setelah sholat Ashar atau sekitar jam 16.00 WIB. Dengan jumlah anak sebanyak 17 orang.

Metode yang diperlukan adalah: metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi anak-anak. Metode yang diterapkan adalah metode Fun Learning dipadukan dengan penerapan metode memorizing 10 words a day. Metode ini berisikan cara pembelajaran yang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan mengajar di desa ini pada dasarnya sejalan dengan tujuan pendidikan di Indonesia pada umumnya, yaitu agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya menjadi pribadi yang lebih baik. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, dan negara (Aas, 2018).

Kita sekarang hidup di era globalisasi di mana penguasaan bahasa Inggris adalah persyaratan utama. Jika kebutuhan primer tidak dapat dipenuhi, maka kebutuhan lainnya tidak dapat dipenuhi. Bahasa Inggris adalah bahasa yang dipatenkan sebagai bahasa internasional. Jika kita menguasai bahasa Inggris, maka kita akan dapat berkomunikasi dengan siapa saja. Untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan dengan cepat dan menyenangkan, penelitian ini menggunakan teori

menyenangkan namun serius yang dapat meningkatkan anak-anak untuk belajar bahasa Inggris. Adapun metode memorizing 10 words a day atau menghafal minimal 10 kata dalam bahasa Inggris perharinya merupakan metode yang memudahkan belajar bahasa Inggris karena belajar bahasa Inggris pada intinya adalah terus memperbanyak menguasai kosa kata (vocabulary). Apabila kita sudah menguasai banyak kosa kata, belajar bahasa Inggris akan sangat mudah.



**Gambar 1.** Pengenalan Pembelajaran Bahasa Inggris

yang mudah digunakan oleh pendidik dan siswa. Menurut Paulo Faire, Joyful Learning adalah pembelajaran di mana tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, apapun namanya, tekanan hanya akan menderdikan pikiran siswa, sedangkan kebebasan dalam bentuk apapun akan mampu mendorong terciptanya iklim belajar yang kondusif.

Ketika meninjau keberhasilan dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang baik dapat dilakukan dengan memperhatikan perkembangan serta perubahan setelah melakukan bimbingan kegiatan belajar mengajar. Pada dasarnya, seorang yang berhasil ketika belajar dan membuat suatu perubahan yang lebih baik dari sebelumnya bisa dilihat dengan jelas ketika kegiatan belajar mengajar selesai. Apabila anak-anak yang belajar mempunyai pengetahuan yang lebih baik saat pemberian pembelajaran telah selesai, maka pembelajar bisa dikatakan berhasil. Jika tetap pada pengetahuan awal seperti sebelum kegiatan belajar mengajar dilakukan maka dikatakan tidak berhasil.

Program pengajaran ini berjalan dengan baik dan lancar, serta diikuti oleh siswa dengan tingkat antusias yang baik. Kendala yang sering dihadapi adalah perbedaan tingkat pendidikan setiap anak dan kurangnya kemandirian dan rasa percaya diri pada anak. Hal ini menyebabkan anak menjadi terkendala dalam belajar, tidak mandiri atau mudah menyerah ketika menemui kesulitan dan seringkali tidak mengikuti aturan yang telah ditetapkan.

Metode pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu strategi dalam mengajar dimana suasana dalam belajar mengajar dikondisikan agar nyaman sehingga siswa dapat berkonsentrasi penuh dalam belajar (Asmani, 2014). Konsep pembelajaran yang menyenangkan bukanlah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tetapi tidak terkendali, tetapi pembelajaran yang menyenangkan mengarah pada suasana belajar yang tercipta melalui desain pembelajaran yang terencana. Ciri-cirinya yaitu dalam proses pembelajaran akan muncul minat dan motivasi yang tinggi dalam belajar. Selain itu, dalam penerapannya suasana belajar mengajar akan dibuat senyaman mungkin untuk pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memperlancar proses pembelajaran yang berakibat pada peningkatan prestasi belajar siswa (Darmasyah, 2011).

Tujuan pembelajaran yang menyenangkan dengan cepat dan menyenangkan adalah untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.



**Gambar 2.** Pembelajaran *Fun Learning*



**Gambar 3.** Kegiatan kelompok belajar

Hasil pembelajaran Penerapan metode *Fun Learning* ini menjadikan para anak-anak lebih mudah menangkap apa yang diajarkan. Sebab, perasaan senang dapat mendorong anak lebih bersemangat untuk belajar. Dari pengamatan langsung selama kegiatan diperoleh hasil sebagai berikut bahwa kegiatan ini menunjukkan peningkatan pengetahuan dan pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode tersebut peserta didik secara perlahan akan menguasai bahasa Inggris dengan baik tanpa ada beban sedikitpun.

## SIMPULAN

Berdasarkan penyuluhan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pembelajaran serta pelatihan mengenai pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode *Fun learning* dapat membuat anak-anak lebih semangat dalam belajar dan lebih tertarik untuk mempelajari tentang Bahasa Inggris. Hal ini juga



merupakan suatu sarana dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang dapat mahasiswa ketika pembelajaran di IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Para orang tua yang ada di sekitar juga sangat mendukung kegiatan tersebut. Yang mulanya anak-anak minim sekali minat dalam belajar dengan adanya kegiatan tersebut anak-anak lebih semangat untuk belajar.

### SARAN

Pada kegiatan selanjutnya diharapkan penerapan strategi Fun Learning juga dapat diperkenalkan ke lokasi atau desa lain agar lebih banyak anak yang merasakan manfaatnya. Orang tua dituntut untuk berpartisipasi lebih aktif dalam mengamati strategi ini untuk dapat menerapkannya di rumah masing-masing.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan, teman-teman kelompok lapangan KKN-TBM kelompok 124 Universitas IAIN Syekh Nurjati Cirebon dan seluruh perangkat desa serta warga Kelurahan Pejambon, Kecamatan Sumber, Kabupaten Cirebon yang telah membantu pelaksanaan kegiatan ini.

### DAFTAR PUSTAKA

Syahid, A. A. (2019). Gembira bersekolah: memaknai fun learning di sekolah dasar. In *Current Research in Education: Conference Series Journal* (Vol. 1, No. 1, p. 006).

Aas, S. S. 2018. Teori-teori Pendidikan dalam Al – Qur'an. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 07, No. 1

Asmani, J.M. 2014. 7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Jogjakarta: DIVAPress.

Darmasyah. 2011. Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor. Jakarta: Bumi Aksara.

Cahyani, Y., Wati, R., Agustina, S., Mardiani, D., & Anissa, N. (2021). FUN LEARNING AND GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 3(1), 72-78.

Wulanjani, A. N. (2016). The Use of Vocabulary-Games in Improving Children's Vocabulary in English Language Learning. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 12(1), 76-83.

Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95-105.

<https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2020/09/24/pembelajaran-bahasa-inggris-asyik-dengan-fast-and-fun/>

<https://www.sehatq.com/artikel/mengenal-fun-learning-metode-belajar-yang-menyenangkan-untuk-anak>

<https://ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/viewFile/4490/4286>