

Original Research Paper

Pengembangan Yayasan Rumah Ilmu Melalui Penambahan Program Pembelajaran Dan Pengaplikasian Metode Pembelajaran *Fun Learning* di Desa Nijang

Nilam Sari^{1*}, Agil Al Idrus²

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v3i2.589>

Sitasi: Sari, N., & Idrus, A. A. (2021). Pengembangan Yayasan Rumah Ilmu Melalui Penambahan Program Pembelajaran Dan Pengaplikasian Metode Pembelajaran *Fun Learning* di Desa Nijang. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(1)

Article history

Received: 02 Desember 2020

Revised: 29 Desember 2020

Accepted: 18 Januari 2021

*Corresponding Author: Nilam Sari, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Email:

Sarinilam211198@gmail.com

Abstract: Bidang pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang terkena dampak Covid-19. Siswa, orang tua siswa, serta lembaga-lembaga pendidikan pun merasakan langsung dampak dari adanya pandemi covid-19 ini. Yayasan Rumah Ilmu yang ada di Desa Nijang merupakan salah satu lembaga pendidikan non profit yang berhenti beroperasi dimasa pandemi ini. Melalui kegiatan KKN Era New Normal Universitas Mataram, salah satu tim KKN Universitas Mataram melalui program Mengajar di Desa bertujuan untuk mengaktifkan serta mengembangkan kembali Yayasan Rumah Ilmu melalui penambahan program pembelajaran dan pengaplikasian metode pembelajaran *fun learning*. Metode dalam penelitian ini dibagi dalam tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Dalam pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan selama 45 hari sejak tanggal 25 November hingga 6 Januari, Yayasan Rumah Ilmu mampu menarik serta meningkatkan kembali minat belajar anak-anak di Desa Nijang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengaktifan dan pengembangan Yayasan Rumah Ilmu berhasil dilaksanakan hal ini dibuktikan dengan keikutsertaan anak-anak SD sampai SMP dengan antusiasme yang luar biasa dalam mengikuti kegiatan pembelajarn program-program pembelajaran baru dengan metode pembelajaran *fun learning*.

Keywords: Pengembangan; *Fun learning*; Program pembelajaran.

Pendahuluan

Saat ini pandemi Covid-19 telah ditetapkan sebagai bencana nasional di Indonesia oleh pemerintah. seperti yang tercantum dalam Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 12 Tahun 2020 tentang Penetapan Bencana Non-alam Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) sebagai Bencana Nasional. Akibatnya, banyak aspek kehidupan yang terhambat dan terkena dampaknya, salah satunya yaitu dalam bidang

pendidikan. Sejak ditetapkannya sistem Belajar Dari Rumah (BDR) pada awal Maret 2020 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia karena melonjaknya kasus positif Covid-19, masih banyak didapati kendala serta keluhan di lapangan baik dari siswa maupun orang tua/wali siswa mengenai sistem BDR yang belum efektif. Seperti yang disampaikan oleh Aji (2020) bahwa masih banyak masalah yang mempengaruhi efektivitas terlaksananya pembelajaran daring seperti keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh guru dan siswa, sarana dan prasarana yang kurang

memadai, akses internet yang terbatas, serta kurangnya penyediaan anggaran. Hal ini dirasakan pula dampaknya oleh siswa maupun orang tua/wali siswa di Desa Nijang yang bertempat di Kecamatan Unter Iwes, Kabupaten Sumbawa.

Seiring dengan menurunnya jumlah kasus positif Covid-19 di Kabupaten Sumbawa, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sumbawa mulai menerapkan sistem belajar tatap muka *new normal* yang diselengi dengan BDR pada pertengahan Oktober 2020. Namun, kebijakan ini belum juga terlalu efektif karena sistem belajar tatap muka *new normal* ini pun hanya dijadwalkan selama dua hari dalam satu minggu untuk luring atau tatap muka dan untuk penugasan dilakukan secara daring atau BDR. Hal ini pula yang menyebabkan berkurangnya ruang gerak untuk menyalurkan kreativitas bagi siswa-siswa dikarenakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) banyak dilakukan melalui daring. Di Desa Nijang sendiri terdapat sebuah organisasi non profit atau nirbala yaitu Yayasan Rumah Ilmu yang bergerak dibidang sosial pendidikan dan bertujuan untuk membentuk sumber daya manusia yang berilmu, berkarakter, dan berprestasi dengan memberikan pendidikan yang bermutu khususnya untuk anak-anak di Desa Nijang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan sekretaris desa selaku perwakilan dari kepala desa Nijang serta penasihat Yayasan Rumah Ilmu didapati bahwa Permasalahan utama yang dihadapi oleh Yayasan Rumah Ilmu yaitu terhambatnya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang disebabkan oleh pandemi serta jadwal sekolah siswa yang sebelumnya bertabrakan dengan jadwal pada Rumah Ilmu, sehingga menyebabkan jumlah anak yang ikut serta semakin berkurang setiap harinya. Hal ini tentu membutuhkan waktu dan persiapan untuk menarik minat anak-anak agar bergabung kembali. Selanjutnya yaitu program pembelajaran yang ada pada Rumah Ilmu yang hanya berfokus pada pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga tidak ada pilihan program pembelajaran lain bagi anak-anak yang dapat dipilih sesuai dengan minatnya untuk dipelajari.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, mahasiswa KKN Desa Nijang berinisiatif untuk mengaktifkan kembali dan mengembangkan Rumah Ilmu dengan cara menambah program-program pembelajaran baru seperti Matematika,

TPQ, Seni Pertunjukan, dan Prakarya. Serta menerapkan metode *fun learning* dalam pembelajaran agar terciptanya atmosfer kelas yang baik, menyenangkan, dan tidak membosankan untuk menarik minat belajar anak-anak di Desa Nijang. Seperti yang disampaikan oleh Meirer (2002) dalam Syahid (2019) bahwa makna *fun* dalam *fun learning* diartikan sebagai bangkitnya minat yang menyebabkan adanya keterlibatan penuh yang menciptakan makna serta pemahaman yang membahagiakan pada diri peserta didik.

Metode

Kegiatan pengembangan Yayasan Rumah Ilmu dilaksanakan selama 45 hari sejak tanggal 25 November hingga 6 Januari di Desa Nijang, Kecamatan Unter Iwes. Adapun partisipan dalam kegiatan ini adalah anak-anak tingkat SD hingga SMP. Metode pelaksanaan kegiatan ini dibagi dalam tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, tim KKN Desa Nijang membuat proposal rencana kegiatan untuk kemudian disetujui oleh pemerintah Desa Nijang beserta mitra yaitu Yayasan Rumah Ilmu. Setelah proposal rencana kegiatan disetujui, tim KKN Desa Nijang membuat rencana pembelajaran dan mengumpulkan anak-anak untuk pembuatan jadwal pembelajaran masing-masing tingkat kelas. Kemudian untuk tahap pelaksanaan, tim KKN Desa Nijang mengikuti jadwal yang telah dibuat sebelumnya. Dalam tahap pelaksanaan ini, terdapat juga program tambahan berupa Jum'at Berkah dan Minggu Sehat. Untuk kegiatan jum'at berkah kami melakukan pembacaan yasin, literasi, dan permainan edukasi. Pada tahap evaluasi diadakan lomba dan pementasan seperti cerdas-cermat matematika, hafalan ayat pendek, puisi berbahasa Inggris, drama, serta bernyanyi dalam bahasa Inggris.

Hasil dan Pembahasan

Pada awal kegiatan telah dilakukan berbagai persiapan, baik koordinasi tim, koordinasi dengan pengurus pemerintah Desa Nijang serta Yayasan Rumah Ilmu, maupun persiapan tempat serta lainnya yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar seperti jadwal, meja, alat tulis, papan tulis, dan materi pembelajaran.

Pada pertemuan pertama, kami khususkan untuk perkenalan dan pembagian jadwal, mengingat saat ini sedang dalam masa pandemi sehingga jumlah anak yang hadir harus dibatasi. Pada pertemuan pertama ini kami juga bermain game edukasi serta bernyanyi bersama. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan yang menyenangkan agar menarik minat anak untuk pertemuan berikutnya. Namun, pada pertemuan pertama ini tidak banyak anak yang hadir, dikarenakan ada beberapa orang tua siswa yang mengira bahwa kegiatan yang kami laksanakan ini berbayar. Menyikapi hal ini, kami memberikan pemahaman kepada orang tua siswa bahwa kegiatan yang kami laksanakan ini tidak berbayar. Hal ini cukup efektif, karena pada hari berikutnya jumlah anak yang datang bertambah.



Gambar 1. Pertemuan Pertama

Untuk pertemuan selanjutnya dan seterusnya kami mengikuti jadwal yang telah dibuat sebelumnya. Dimana terdapat lima program pembelajaran baru dengan kegiatan sebagai berikut:

1. Seni Pertunjukan Bahasa Inggris Terpadu

Pembelajaran Seni Pertunjukan ini dipadukan dengan pembelajaran Bahasa Inggris. Program pembelajaran ini bukan hanya bertujuan untuk mempelajari tentang Seni Pertunjukan saja, melainkan juga untuk meningkatkan rasa percaya diri serta menggali potensi diri anak-anak khususnya di dalam bidang seni. Fokus pembelajaran di dalam Seni Pertunjukan ini yaitu Drama dan Puisi berbahasa Inggris.



Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Pertunjukan Bahasa Inggris Terpadu

2. Matematika

Di lapangan, masih banyak anak-anak yang mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi dasar Matematika, hal ini dikarenakan masih kurangnya pemahaman terkait prinsip atau dasar matematika yang menjadi modal utama bagi anak-anak untuk memahami pembelajaran pada tingkatan selanjutnya. Maka dari itu kegiatan pembelajaran pada program matematika difokuskan pada materi operasi dasar matematika dengan menggunakan permainan serta teknik tanya jawab.



Gambar 3. Pelaksanaan Pembelajaran Matematika

3. Prakarya

Program pembelajaran prakarya bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak-anak dengan memanfaatkan barang bekas yang dapat ditemui sehari-hari, dengan harapan anak-anak mulai peduli dengan kebersihan lingkungan sekitar. Selain itu, program pembelajaran Prakarya ini tidak hanya berfokus pada barang atau karya yang dihasilkan, namun diharapkan mampu memberikan pengalaman langsung kepada anak-anak dalam

berkreasi sesuai dengan kreativitas mereka masing-masing.



Gambar 4. Pelaksanaan Pembelajaran Prakarya

4. Taman Pendidikan Al-quran (TPQ)

Kegiatan pembelajaran pada program TPQ yaitu menulis dan menghafal ayat-ayat pendek serta do'a-do'a. Bukan hanya itu saja, di dalam program pembelajaran ini juga mengajarkan anak-anak tentang cerita kemuliaan para Nabi dan sahabat-sahabatnya dengan cara yang menyenangkan melalui lagu-lagu bertema Islami. Kegiatan ini di harapkan mampu membentuk karakter anak yang senantiasa bertaqwa kepada Tuhan YME.



Gambar 5. Pelaksanaan Pembelajaran TPQ

5. Bahasa Inggris

Kegiatan yang dilaksanakan untuk menerapkan program Bahasa Inggris yaitu *Fun English*. *Fun English* merupakan pembelajaran Bahasa Inggris yang berfokus pada materi dasar untuk anak-anak dan menggunakan tehnik serta media yang menyenangkan dan interaktif. Pada proses pembelajaran ini, anak-anak akan mempelajari berbagai materi dengan berbagai tehnik yang disesuaikan dengan kemampuan anak-anak. Beberapa tehnik tersebut diantaranya *story telling*, *singing*, dan *games*.



Gambar 6. Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, untuk mengukur keberhasilan kekurangan tiap-tiap program, tim KKN Desa Nijang melakukan evaluasi melalui perlombaan dan pementasan. Jenis-jenis perlombaan dan pementasan yang dilakukan antara lain: lomba dan pementasan puisi, lomba cerdas-cermat matematika, lomba hafalan ayat pendek, serta pementasan drama dan bernyanyi dalam bahasa inggris. Secara garis besar, seluruh proses pelaksanaan evaluasi disetiap program dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Anak-anak sangat antusias mengikuti berbagai kegiatan baik perlombaan maupun pementasan yang diikuti dengan kemajuan yang signifikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program-program pembelajaran baru dengan pengaplikasian metode *fun learning* berhasil dikembangkan pada Yayasan Rumah Ilmu.





Gambar 7. Pelaksanaan Perlombaan dan Pementasan

Tahun 2020 tentang Penetapan Bencana Non-alam.

Syahid, A. A. 2019. *Gembira bersekolah : memaknai fun learning di sekolah dasar*. Conference Series Journal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pengaktifan Yayasan Rumah Ilmu berhasil dilaksanakan dengan penambahan program pembelajaran serta pengaplikasian metode pembelajaran *fun learning*.
2. Penerapan metode *fun learning* berhasil menarik serta meningkat minat anak-anak dalam belajar.

Ucapan Terima Kasih

Kegiatan ini tidak dapat terselesaikan dengan baik apabila tidak ada unsur bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kepala Desa Nijang atas kesempatan dan kepercayaan yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan ini.
2. Yayasan Rumah Ilmu serta anak-anak atas bimbingan, masukan, dan kerjasamanya selama pelaksanaan kegiatan.
3. Dosen Pembimbing Lapangan, yang telah menyetujui program-program yang ada pada kegiatan ini.
4. Anggota kelompok KKN Desa Nijang yang telah ikut serta secara aktif selama pelaksanaan kegiatan.

Daftar Pustaka

Aji, R. H. S. 2020. *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran*. Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i.

Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 12