

**PENDAMPINGAN STRATEGI *FUN LEARNING*
TERINTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR**

Rintis Rizkia Pangestika ¹⁾, Nur Ngazizah ²⁾
Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Purworejo ¹⁾,
Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Purworejo ²⁾
rintisrizkia@gmail.com ¹⁾, nur.ngazizah@yahoo.com ²⁾

Abstrak

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini meliputi menumbuhkan karakter siswa sekolah dasar, meningkatkan kerjasama antar siswa, mampu mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada siswa, dan menambah wawasan dan keilmuan bagi guru kelas maupun guru bidang studi. Target khusus yang ingin dicapai dari kegiatan pendampingan pengabdian kepada masyarakat yang meliputi siswa sekolah dasar mempunyai karakter yang baik, guru menjadi menambah wawasan dalam variasi pembelajaran, siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran, dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Metode yang akan dipakai dalam mencapai tujuan kegiatan pendampingan pengabdian kepada masyarakat yaitu dengan menerapkan strategi *fun learning* yang diintegrasikan dengan pendidikan karakter. Berdasarkan hasil dari evaluasi yang dilakukan setelah pengabdian ternyata kegiatan ini memotivasi siswa dalam belajar, kerjasama antar siswa menjadi lebih kompak, sikap saling menghargai dan saling tolong-menolong semakin meningkat, siswa menjadi lebih mencintai alam sekitar, saling membantu jika ada teman yang kesusahan, disiplin dalam kegiatan di sekolah, dan dapat menambah wawasan guru dalam variasi pembelajaran yang menyenangkan. Diharapkan juga dari kegiatan ini guru yang mengikuti pendampingan ini dapat menularkan pengetahuan dan pengalaman yang didapatnya kepada guru-guru lainnya.

Kata kunci: *fun learning*, pendidikan karakter, sekolah dasar

**ASSISTANCE OF *FUN LEARNING* STRATEGIES INTEGRATING CHARACTER EDUCATION IN
BASIC SCHOOL**

Abstract

The purpose of community service includes growing the character of elementary school students, increasing collaboration among students, being able to overcome problems in daily life, providing enjoyable learning experiences to students, and increasing insight and knowledge for classroom teachers and subject matter teachers. Specific targets to be achieved from community service mentoring activities that include elementary school students have good character, the teacher becomes more knowledgeable in the variety of learning, students become more enthusiastic in learning, and learning objectives are achieved optimally. The method that will be used in achieving the objectives of community service assistance is by implementing a fun learning strategy that is integrated with character education. Based on the results of the evaluation conducted after service, this activity motivated students in learning, collaboration between students became more compact, mutual respect and mutual help increased, students became more loving nature, helped each other if there were friends who were distressed, disciplined in school activities, and can add to the teacher's insight into a variety of fun learning. It is also hoped that from this activity teachers who take part in this assistance can transmit the knowledge and experience they have gained to other teachers.

Keywords: *fun learning, character education, elementary school*

Article Info

Received date: 5 Maret 2017

Revised date: 20 Maret 2017

Accepted date: 1 Nov 2017

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan salah satu sistem penanaman nilai-nilai perilaku (karakter) kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan. (Zuchdi, 2015: 3). Karena tujuan pendidikan tidak hanya menjadikan insan berakal, insan berkompeten, dan berguna serta bertaqwa, melainkan insan yang utuh. Pendidikan karakter yang dilakukan di sekolah dasar perlu melibatkan berbagai komponen yang terkait antara lain proses pembelajaran, pelaksana sekolah (warga sekolah), dan pemberdayaan sarana dan prasarana sekolah. Sekolah dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang wajib ditempuh oleh seluruh warga negara Indonesia selama 6 tahun. Maka dari itu, adanya pendidikan di sekolah dasar sangat diperlukan guna membekali anak semenjak dini tentang karakter supaya kelak menjadi individu dewasa yang berkarakter. Oleh karena itu, integrasi pendidikan karakter ke dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara yang tepat untuk menumbuhkan karakter anak sedini mungkin.

Keterkaitan antara pendidikan karakter dan pendidikan formal sangatlah penting yakni supaya siswa menjadi orang yang mempunyai wawasan ilmu luas yang berkualitas dan terbekali karakter atau perilaku-perilaku yang baik. Sehingga dalam lembaga sekolah perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan karakter dari penyampaian materi, metode, dan media yang digunakan dalam pendidikan yang semuanya mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dikemas secara menarik meliputi metode, strategi, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan.

Metode dalam pendidikan yang dipakai selama ini masih banyak yang menggunakan metode ceramah tanpa sentuhan kreasi dan motivasi yang membuat siswa dapat mencari potensi dan mengembangkannya. Selain itu, metodenya hanya untuk memahami siswa tentang materi yang dipelajari tanpa ada integrasi mengenai karakter. Metode monoton ini tentu saja menjadikan siswa bosan dan hanya memikirkan tentang nilai pendidikan formal. Salah satu metode dalam pendidikan yang akan diterapkan di SD Muhammadiyah Purworejo

adalah strategi *fun learning*. *Fun Learning* dalam Bahasa Indonesia berarti belajar yang menyenangkan. Strategi *Fun Learning* ini merupakan upaya untuk memenuhi hak anak. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2002 tentang perlindungan haka anak yang isinya bahwa setiap anak mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang, bermain, beristirahat, berekreasi, dan belajar. Jadi belajar adalah hak anak bukan kewajiban. Maka dari itu, pembelajaran di sekolah-sekolah sebaiknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Karena dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan diharapkan anak merasa nyaman, senang, bebas berkespresi sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan pengabdian kepada masyarakat dengan melakukan kegiatan pelaksanaan pendidikan karakter melalui pendampingan strategi *fun learning* yang mampu menumbuhkan karakter siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan.

METODE

Metode pendekatan yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di mitra yakni strategi *fun learning* yang di dalamnya diintegrasikan dengan pendidikan karakter. Mutaqin (2014: 195) mengemukakan bahwa pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah, yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia secara utuh, terpadu, dan seimbang. Melalui pendidikan karakter diharapkan siswa mampu mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari khususnya di lingkungan sekolah dan masuarakat secara umum. Hal ini sejalan dengan Thomas Lickona (1991: 51) bahwa pendidikan karakter seharusnya membawa siswa ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan pengamalan nilai secara nyata. Jadi selain siswa mendapatkan ilmu pengetahuan, juga mendapatkan pendidikan karakter. *Fun learning* atau cara belajar yang menyenangkan atau mengasyikkan adalah suatu proses belajar yang mengangkat kehidupan nyata yang dihayati dengan penuh kegembiraan. Tolstoy (Freire,

2004: 429) belajar menyenangkan sangatlah perlu dalam proses pembelajaran karena sangat membantu bagi siswa untuk menjadikan materi pelajaran menjadi lebih bermakna, memberikan motivasi belajar, dan menyediakan kepuasan dalam belajar. Karena dengan belajar yang menyenangkan membuat anak tidak terbebani atau dipaksa untuk belajar. Selaras dengan Acep (2011: 29) dimana kegembiraan dalam belajar membuat siswa siap belajar dengan mudah dan bahkan dapat mengubah sikap negatif menjadi positif dan hubungan yang kaku menjadi cair. Beberapa metode pembelajaran karakter menurut (Mahrus, 2015: 47) yaitu:

- 1) Metode Pembiasaan
- 2) Metode Keteladanan
- 3) Metode Kisah
- 4) Metode Karya Wisata
- 5) Metode Demonstrasi

Berikut langkah-langkah pembelajaran *Fun Learning* antara lain:

- 6) Membangun kekuatan niat
- 7) Jalanan rasa simpati dan saling pengertian
- 8) Keriangan dan ketakjuban
- 9) Pengambilan resiko
- 10) Rasa saling memiliki
- 11) Keteladanan

Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari strategi *fun learning* menurut Siti Rahaimah dan Farah (2017: 51) yaitu :

- 1) Menyenangkan
- 2) Siswa belajar tanpa merasa bahwa dirinya sedang belajar
- 3) Tanpa tekanan
- 4) Selalu ingin mencoba untuk menang (jika dalam permainan)
- 5) Daya ingat lebih tajam

Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan yaitu yang pertama, *game* perkenalan. *Game* perkenalan ini bertujuan untuk mengenal lebih dekat antar teman yang tentunya dilakukan melalui permainan-permainan supaya siswa lebih berantusias dalam kegiatan ini. Kegiatan yang kedua yaitu *sharing* yang berkaitan dengan materi IPA dan matematika. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih siswa terbuka dan berjiwa makhluk sosial. Kegiatan yang ketiga yaitu hasta karya. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keterampilan siswa dalam membuat hasta karya. Kegiatan keempat yaitu eksperimen, kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap disiplin, teliti, dan pantang

menyerah. Kegiatan kelima yaitu *outclass*, kegiatan ini siswa belajar di luar kelas untuk mengamati lingkungan sekitar dan menggambarkan apa yang mereka amati (berhubungan dengan materi IPA dan matematika) dan menceritakan apa yang mereka gambarkan. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kepercayaan diri siswa, cinta alam, dan saling menghormati antar teman. Kemudian kegiatan yang terakhir yaitu bermain peran, kegiatan ini siswa diminta untuk melakukan peran penjual dan pembeli dimana untuk kontennya nanti berisi tentang materi IPA dan Matematika.

Keenam kegiatan di atas merupakan rangkaian strategi *fun learning* yang mengintegrasikan pendidikan karakter yang akan dilakukan dalam pendampingan di SD Muhammadiyah Purworejo dengan bantuan dari mahasiswa PGSD angkatan 2016 untuk terlibat dalam mengisi kegiatan tersebut. Dalam pengembangan pendidikan karakter ini diperlukan pemahaman bersama antar guru, siswa, orang tua dan masyarakat sekitar dalam mengenal pentingnya pendidikan karakter bangsa (Suyitno: 2012: 12). Dan keberhasilan pembelajaran akan lebih tercepat terwujud apabila proses transfer dilakukan dengan suasana yang menyenangkan (Layyinah, 2017: 4). Dengan demikian, tujuan pembelajaran yakni menanamkan pendidikan karakter dapat berhasil dengan melalui pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*).

Waktu dan Tempat Pengabdian

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 21-26 Mei 2018 di SD Muhammadiyah Purworejo, Kecamatan Purworejo, Kabupaten Purworejo.

Mitra/Subjek Pengabdian

Mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini satu yaitu SD Muhammadiyah Purworejo dengan jumlah siswa kelas I-V sekitar 170 siswa dan 5 guru kelas dan 2 guru mata pelajaran.

Prosedur

Prosedur kegiatan yang dilakukan pada pengabdian ini yang pertama yaitu melakukan observasi dan wawancara dengan guru yang ada di SD Muhammadiyah Purworejo terkait proses

pembelajaran yang selama ini dilakukan. Kemudian, dari data wawancara dan observasi tim pengabdian melakukan kajian pustaka untuk menemukan penyelesaian atas permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Selanjutnya, tim pengabdian merancang suatu strategi pembelajaran yang sesuai kebutuhan mitra. Menentukan waktu dan lama pelaksanaan kegiatan pengabdian bersama tim pelaksana. Tim pelaksana pengabdian melakukan *technical meeting* dengan beberapa mahasiswa PGSD angkatan 2016 yang terlibat dalam pengabdian.

Pelaksanaan pengabdian ini diisi oleh tim pelaksana pengabdian dan dibantu oleh mahasiswa PGSD angkatan 2016 sebanyak 10 mahasiswa. Pada pelaksanaannya, setiap harinya disajikan satu kegiatan yang menarik dan menyenangkan dengan strategi *fun learning* yang mengintegrasikan pendidikan karakter di dalamnya. Dimana pembelajaran yang menyennagkan adalah pembelajaran yang membuat siswa nyaman, aman, dan hatinya senang karena tidak ada ketakutan dalam mengaktualisasikan dirinya (Aqib: 2009: 23). Kemudian, integrasi pendidikan karakter ini juga merupakan penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang harus berpijak pada nilai-nilai karakter dasar yang selanjutnya dikembangkan menjadi nilai-nilai yang lebih banyak atau lebih tinggi dilingkungan sekolah itu sendiri. Jadi setiap hari siswa dihadapkan pada kegiatan yang berbeda-beda supaya tidak merasa bosan. Untuk setiap kelas, karena memiliki jadwal materi yang berbeda-beda maka permainannya disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari, namun untuk konsep kegiatan semua kelas sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, pengabdian ini dapat memberikan hasil sebagai berikut :

1. Menumbuhkan semangat dan antusias siswa dalam belajar.

Hasil yang diperoleh setelah kegiatan pengabdian ini yakni siswa menjadi lebih semangat dan antusias dalam belajar. Hal ini berkaitan dengan proses dalam pembelajaran yakni strategi yang digunakan guru. Guru dapat melihat langsung perbedaan semangat siswa dalam belajar sekaligus mempraktikkan strategi *fun learning* secara langsung sehingga dapat menjadi pengalaman guru untuk perbaikan kualitas pembelajarn kedepannya.

2. Meningkatkan kerjasama antar siswa.

Metode pembelajaran yang dilakukan guru sebelum adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat masih berorientasi pada guru. Sehingga siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat, guru dapat menggunakan variasi metode pembelajaran seperti melakukan eksperimen, pembelajaran luar kelas, diskusi, dan permainan. Hasil yang diperoleh siswa dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yakni meningkatkan kerjasama dan solidaritas antar siswa. Hal ini dapat dilihat ketika melakukan eksperimen, pembelajaran luar kelas, diskusi, dan permainan dimana setiap anggota kelompok harus saling kompak, saling membantu, dan saling menghargai.

3. Tujuan pembelajaran tercapai

Tujuan pembelajaran yang diperoleh dengan menggunakan strategi *fun learning*, yakni menanamkan pendidikan karakter, mendekatkan siswa dengan lingkungan, pemahaman teori lebih mudah, dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Hasil yang diperoleh guru setelah mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yakni dapat membedakan capaian tujuan pembelajaran yang pernah dilakukan antara menggunakan pendekatan klasikal dengan strategi *fun learning*. Hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yakni siswa menjadi berkarakter, siswa lebih mudah dalam memahami materi, melatih berpikir kritis, dan memecahkan permasalahan dengan lebih kreatif.

4. Meningkatkan sikap disiplin siswa.

Melalui kegiatan pengabdian ini selama enam hari siswa dilatih berdisiplin ketika masuk kelas, istirahat, keluar kelas, dan mengerjakan tugas. Dengan demikian, terlatihnya kedisiplinan siswa akan menjadikan bekal yang baik untuk kedepannya. Dengan kebiasaan siswa disiplin nanti akan menumbuhkan sikap disiplin dalam berkehidupan kesehariannya.

5. Menumbuhkan kepedulian siswa terhadap alam sekitar.

Kegiatan yang berkaitan dengan menumbuhkan kepedulian siswa terhadap alam sekitar yakni ketika siswa diminta untuk keluar kelas dan mengamati lingkungan sekitar dan melakukan pembelajaran di luar kelas. Disitulah siswa harus peka terhadap lingkungannya, misalnya membuang sampah pada tempatnya,

tidak merusak tanaman, memelihara tanaman yang ada dan sebagainya.

6. Mampu mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui kegiatan pengabdian ini, penanaman karakter-karakter kepada siswa nantinya akan menjadi bekal dalam mengatasi permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Hal ini diawali dengan permasalahan yang ada di sekolah dengan melakukan kerjasama antar teman, saling menghormati antar teman, saling memantu antar teman dan lain-lain sebagainya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini dapat menambah wawasan dalam variasi pembelajaran yang menyenangkan bagi guru. Selain itu, terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan dengan mengintegrasikan pendidikan karakter dalam beberapa kegiatan secara langsung. Dimana pengabdian ini menghasilkan beberapa manfaat yaitu menumbuhkan semangat dan antusiasme siswa dalam belajar, meningkatkan kerjasama, sikap disiplin siswa, sikap saling membantu dan saling menghargai antar teman, kepedulian siswa terhadap alam sekitar, keterampilan berpikir kritis siswa dan mampu mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari serta memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa.

Saran

Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka untuk selanjutnya perlu :

1. Mengadakan kegiatan yang serupa dengan tempat yang berbeda dan sasaran yang berbeda supaya jangkauan kegiatan ini lebih meluas.
2. Adanya monitoring program pasca kegiatan pengabdian ini supaya guru-guru benar-benar dapat menerapkan pengalaman dan pengetahuan yang telah didapat.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memperlancar kegiatan ini, yakni kepada.

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Purworejo.
2. Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Purworejo, yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian.
3. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purworejo, yang telah memberikan fasilitas dalam kegiatan pengabdian.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Purworejo, yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian.
5. Kepala Sekolah, Guru, dan Staf sekolah dasar Muhammadiyah Purworejo, yang telah turut aktif berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian.
6. Mitra kegiatan tempat pemancingan dan tempat usaha *Nata de coco*, yang telah menyediakan tempat dan fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.
7. Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2016 yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep, Yonny. 2011. *Begini Menjadi Guru Inspiratif dan Disenangi Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Yrama Widya.
- Freire, Paulo. 2004. *Politik Pendidikan : Kebudayaan, kekuasaan, dan Pembebasan*. Terj: Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Layyindah, Leni. 2017. *Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based On Scientific Approach dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI*. Universitas Pendidikan Indonesia. *Tarbawy*. Vol. 4, No. 1. (1-9)
- Lickona, thomas. 1991. *Edducating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Bantam Books.
- Mahrus. 2015. *Implementasi Metode Pembelajaran Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di PAUD Pondok Pesantren Al Barokah Desa Anjung Kecamatan Anjung Kabupaten Jember*. Institut Agama Islam

- Negeri Jember. *Fenomena*. Vol. 14, No. 1 (41-56)
- Mutaqin. 2014. *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Berbasis projek untuk Meningkatkan Soft Skill Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan Karakter Vol. IV, No 2 (185-199).
- Rahaimah, Siti dan Farah. 2017. *A Case Study fun Learning With Numeracy of Preschoolers*. International Journal of Early Education Care Vol. 6. page 51-58.
- Syahrul, Syamsiar. 2015. *Penerapan Metode Fun Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa*. Jurnal Nasional (63-70).
- Suyitno, Imam. 2012. *Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal*. Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Karakter* Vol. II, No. 1 (1-13).
- Undang-Undang No. 32 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.
- Zuchdi, Darmiyati. 2015. *Pendidikan Karakter*. UNY Press.