

Implementasi Fun Learning untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa di SDN 01 Ngadirejo serta Perekrutan Mahasiswa Baru di SMK TI Kromengan

Chyntia Maharani *¹
Chindy Hanggara Rosa Indah ²
Meinita Ike Aminanto ³
Yahmun ⁴

^{1,2,3,4} Universitas Insan Budi Utomo Malang

*e-mail : Chyntiaamaa@gmail.com¹, artachindy@gmail.com², meinitaikeaminanto@gmail.com³,
yahmunyahya30@gmail.com⁴

Abstrak

Implementasi metode Fun Learning di SDN 1 Ngadirejo dan proses perekrutan mahasiswa baru di SMK TI Kromengan oleh mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo Malang. Fun Learning adalah metode pembelajaran yang menekankan kesenangan, kreativitas, dan interaksi, dalam proses belajar mengajar. Tujuan utama dari implementasi ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menghadirkan elemen permainan, tantangan, dan aktivitas yang menyenangkan. Selain itu artikel ini membahas kegiatan perekrutan mahasiswa baru di SMK TI Kromengan sebagai bagian dari pengabdian masyarakat oleh mahasiswa, yang bertujuan untuk mendapatkan calon mahasiswa yang kompeten.

Kata Kunci: Fun Learning, Minat Belajar Siswa, Perekrutan Mahasiswa

Abstract

Implementing the Fun Learning method at SDN 1 Ngadirejo and recruiting new students at SMK TI Kromengan by Insan Budy Utomo University Malang students. Fun Learning is a learning method that emphasizes fun, creativity, and interaction in the teaching and learning process. This implementation aims to increase students' interest in learning by presenting game elements, challenges, and fun activities. Apart from that, this article discusses new student recruitment activities at SMK TI Kromengan as part of community service by students, which aims to obtain competent prospective students.

Kata Kunci: Fun Learning, Students' Interest in Learning, Student Recruitment

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan individu dan masyarakat. Dalam konteks pendidikan, minat belajar yang tinggi merupakan faktor kunci dalam kesuksesan akademik siswa. Di SDN 01 Ngadirejo, terdapat kebutuhan untuk meningkatkan minat belajar para siswa agar mereka lebih termotivasi dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Seperti pernyataan Robinson(2020) , bahwa pendidikan harus dirancang untuk mengembangkan kreativitas dan memupuk minat siswa.

Salah satu pendekatan yang diusulkan untuk mengatasi tantangan ini adalah melalui implementasi Fun Learning. Fun Learning adalah metode pembelajaran yang menekankan aspek kesenangan, kreativitas, dan interaktif dalam proses belajar. Dengan menghadirkan elemen permainan, tantangan, dan aktivitas yang menyenangkan, diharapkan para siswa akan lebih terlibat dan bersemangat dalam pembelajaran. Menurut John Dewey (2020), pembelajaran haruslah terkait dengan pengalaman nyata dan relevan dengan kehidupan siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Pendidikan tinggi memainkan peran penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan kompeten. Salah satu proses penting dalam mencapai tujuan tersebut hal yang kami lakukan adalah Perekrutan Mahasiswa Baru. Proses perekrutan ini tidak hanya bertujuan untuk memenuhi kuota mahasiswa tetapi juga sebagai bentuk pengabdian kami sebagai mahasiwa di Universitas Insan Budi Utomo Malang.

Di kegiatan Perekrutan Mahasiswa Baru kali ini, sekolah menengah yang menjadi tujuan kami adalah SMK TI yang ada di Kecamatan Kromengan. SMK TI merupakan salah satu SMK yang ada di tempat kami melaksanakan Pengabdian dimana Sekolah Menengah ini memiliki reputasi yang baik dalam menghasilkan lulusan yang kompeten di bidang teknologi informasi. Lulusan dari SMK ini memiliki dasar pengetahuan dan ketrampilan yang kuat, yang membuat mereka menjadi calon mahasiswa potensial untuk program-program studi terkait teknologi dan informasi di Universitas Insan Budi Utomo Malang sebagai jurusan baru di Universitas kami.

METODE

Pelaksanaan program kerja Pengabdian Masyarakat Berbasis Potensi memiliki beberapa tahapan pelaksanaan. Pelaksanaan program kerja kami bertujuan untuk menciptakan kelas yang aktif serta kreatif dengan tetap memanfaatkan teknologi yang ada. Metode yang kami gunakan dalam upaya menciptakan mutu kualitas dan kuantitas aspek pendidikan yakni dengan terjun secara langsung di kelas-kelas untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Implementasi metode fun learning untuk mengembangkan minat belajar para siswa juga dapat dilakukan melalui beberapa pendekatan yang kreatif dan interaktif. Berikut beberapa metode yang kami gunakan :

1. Permainan edukatif (Game –based learning) yaitu dengan mengisi game di sela-sela kegiatan belajar mengajar.
2. Aktivitas hands on yaitu mengadakan kegiatan seni dengan mewarnai.
3. Penggunaan humor dan kreativitas.
4. Cerita dan simulasi yaitu mengajarkan konsep dengan story telling tentang cerita sehari-hari sebagai contoh.

Tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan, sebagai berikut:

- Persiapan, pemilihan anggota
- Penentuan lokasi PMBP
- Pembentukan struktur dan program kerja
- Perizinan program kerja kepada Instansi tempat PMBP
- Pelaksanaan program kerja
- Penutupan program kerja
- Pelaporan hasil pelaksanaan program

HASIL DAN PEMBAHASAN

Waktu pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat Berbasis Potensi dimulai pada tanggal 06 Maret sampai 02 April dalam kurun waktu kurang lebih satu bulan. Pada pembuatan rancangan susunan kegiatan dilakukan pertemuan melalui zoom. Pertemuan ini adalah pertemuan pertama, yaitu untuk membahas kegiatan apa saja yang akan dilakukan ketika melakukan PMBP, tidak hanya itu dalam pertemuan ini juga digunakan untuk membahas tempat yang akan digunakan sebagai tempat PMBP. Sehingga diputuskan tempat pelaksanaan PMBP yaitu di SDN 1 Ngadirejo kec. Kromengan, kab Malang. Pertemuan kedua dilakukan oleh seluruh anggota kelompok untuk berkunjung ke SDN 1Ngadirejo untuk meminta izin akan dilangsungkannya kegiatan PMBP, serta memberikan rincian kepada sekolah tentang kegiatan dan berapa kali pertemuan akan dilaksanakan.

Gambar 1 Pembentukan Struktur dan Perancangan Proker

Pendidikan kepada siswa diberikan dengan cara memberikan materi kepada anak-anak di kelas. Untuk kelas 1, diberikan materi pelajaran Bahasa Inggris tentang hewan dan warna. Kegiatan ini bertujuan untuk memperluas kosakata murid, mengembangkan keterampilan dalam berbicara, pemahaman tentang dunia alam, dan menstimulasi kreativitas. Untuk kelas 4, diberikan materi Bahasa Inggris tentang transportasi. Kegiatan ini bertujuan untuk memperluas kosakata terkait dengan berbagai jenis kendaraan, meningkatkan kemampuan siswa dengan mendengarkan, memahami, dan berbicara tentang topik transportasi. Melalui pembelajaran ini, siswa juga dapat mempersiapkan imajinasi dan kreativitas mereka dalam pengalaman perjalanan.

Gambar 2 Materi Tentang Hewan dan Warna untuk Kelas 1

Pada tanggal 19 Maret 2024, kelas 1 melakukan kegiatan belajar mengajar dengan materi Bahasa Inggris tentang hewan dan warna. Para siswa juga di berikan sebuah gambar yang harus di warnai. Siswa dapat menyebutkan gambar tersebut dengan bahasa Inggris. Kegiatan ini bertujuan untuk memperluas kosakata murid, mengembangkan keterampilan dalam berbicara, pemahaman tentang dunia alam, dan menstimulasi kreativitas.

Gambar 3 Materi Transportasi Untuk Kelas 4

Pada tanggal 21 Maret, dilakukan kegiatan yaitu memberikan materi Bahasa Inggris tentang transportasi. Kegiatan ini dilaksanakan oleh kelas 4. Kegiatan pembelajaran meliputi *reading*, *listening*, *writing* dan *speaking*. Kegiatan ini bertujuan untuk memperluas kosakata terkait dengan berbagai jenis kendaraan, meningkatkan kemampuan siswa dengan mendengarkan, memahami, dan berbicara tentang topik transportasi. Melalui pembelajaran ini, siswa juga dapat mempersiapkan imajinasi dan kreativitas mereka dalam pengalaman perjalanan.

Gambar 4 Game di Dalam Pembelajaran

Pemberian *game* atau *ice breaking* dalam sela pembelajaran kelas 4 memiliki tujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan fokus. *Game* atau *ice breaking* dapat membantu siswa untuk menyegarkan pikiran mereka dan meningkatkan konsentrasi serta fokus setelah periode pembelajaran yang intens. Selain itu *game* atau *ice breaking* ini bisa membangun kerjasama dan interaksi antar siswa, sehingga dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan kerja tim.

Gambar 5 Sosialisasi Kampus

Sosialisasi kampus Universitas Insan Budi Utomo dilaksanakan pada 22 Maret 2024 di SMK Roudlotul Ulum Kromengan (SMK TI). Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan potensi dan program pendidikan Universitas Insan Budi Utomo kepada siswa dan siswi SMK Roudlotul Ulum Kromengan (SMK TI). Kegiatan ini diawali dengan membagikan brosur kepada siswa siswi kelas XII, dilanjutkan dengan memberikan materi melalui PPT, memberikan *ice breaking*, serta memberikan reward kepada siswa bagi siswa yang bisa menjawab pertanyaan terkait dengan materi yang telah di berikan.

KESIMPULAN

Pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat pada Masyarakat Berbasis Potensi (PMBP) oleh mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo di SDN 1 Ngadirejo dan SMK TI Kromengan berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan minat belajar siswa dan sosialisasi kampus dalam perekrutan mahasiswa baru. Di SDN 1 Ngadirejo, metode Fun Learning yang diterapkan melalui permainan edukatif, serta materi pembelajaran yang menarik terbukti efektif dalam memperluas kosakata dan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Sementara itu sosialisasi kampus di SMK TI Kromengan berhasil memperkenalkan potensi dan program pendidikan Universitas Insan Budi Utomo kepada siswa siswi kelas XII, dengan kegiatan interaktif yang melibatkan pembagian brosur, presentasi, dan pemberian *reward*.

Dari kegiatan yang dilaksanakan, terlihat bahwa mahasiswa mampu beradaptasi dengan kondisi dan situasi di lingkungan sekolah serta bekerja sama dengan para guru untuk memastikan kelancaran program. Keberhasilan program ini memberikan manfaat yang signifikan bagi semua pihak, termasuk meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan belajar mereka. Dukungan dari kepala sekolah, guru, dan siswa sangat membantu dalam pelaksanaan program, dan menunjukkan pentingnya kolaborasi dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- IRSAN, Irsan, et al. Implementasi Pembelajaran Berbasis Fun Learning Dengan Media Audio Visual di Sekolah Dasar: Efektivitas Dan Minat Belajar Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2024, 4.1: 4431-4440.
- Asmani, Jamal Ma'mur. *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Diva Press, 2016
- Tobias, Sigmund, J. Dexter Fletcher, and Alexander P. Wind. "Game-based learning." *Handbook of research on educational communications and technology* (2014): 485-503

Sulastri, Ni Made. "PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK MELALUI METODE FUN TEACHING." *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (online)* 4.2 (2023): 200-205.