

Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia

Volume 3, Nomor 6, September 2024, Halaman 281-283

Licensed by CC BY-SA 4.0

ISSN: 2986-7002

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13837148>

Pengimplementasian Model Pembelajaran *Fun Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar di SMPN 3 Reteh

Suroyo¹, Denggan Tua Sianturi², Rafif Deopra Bowen¹, Fatinah Khairiyah¹, Klara Debora Manalu³, Randu Kinanti Najla³, Selviana Safitri¹, Siti Nurqasanah³, Tio Pina Uli Sitohang³, Trido Pasuna Purba³

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

²Fakultas Teknik, Universitas Riau

³Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau

Email: suroyo11002@lecturer.unri.ac.id

Abstract

This study explores the implementation of fun learning and ice-breaking activities as effective strategies in enhancing the learning experience in educational settings. Fun learning, combined with ice-breaking techniques, aims to create an engaging and interactive classroom environment that promotes student participation and improves their understanding of the subject matter. The integration of these methods not only reduces anxiety and boredom but also fosters a positive attitude toward learning. By incorporating games, quizzes, and interactive activities, educators can capture students' attention, making complex concepts more accessible and enjoyable. Ice-breaking activities, in particular, are essential at the beginning of lessons to help students relax, build rapport, and encourage collaboration among peers. The study highlights the benefits of this approach, showing that students are more motivated and active in the learning process, leading to better academic outcomes. Moreover, fun learning and ice-breaking techniques cater to diverse learning styles, making education more inclusive and adaptable to different student needs. The findings suggest that adopting these methods can significantly enhance student engagement, retention of information, and overall academic performance. This study advocates for the broader application of fun learning and ice-breaking activities in various educational contexts to create a more dynamic and effective learning environment.

Keyword: Education, Iced Breaking, Fun Learning

Article Info

Received date: 04 September 2024

Revised date: 20 September 2024

Accepted date: 25 September 2024

PENDAHULUAN

Ki Hajar Dewantara, Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya dalam proses perkembangan anak-anak. Pendidikan ini merupakan proses yang dikenal sebagai "memanusiakan manusia," sehingga kita harus menghormati hak asasi setiap individu. Murid atau siswa bukanlah mesin yang dapat diatur sesuka hati, melainkan generasi yang perlu dibantu dan diperhatikan dalam setiap tahap perkembangannya menuju kedewasaan. Tujuan pendidikan adalah membentuk individu yang mandiri, berpikir kritis, dan berakhlak baik. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya menciptakan individu yang berbeda dari yang lain, tetapi juga membentuk manusia yang mampu beraktivitas, seperti makan, minum, berpakaian, dan memiliki tempat tinggal. Proses ini disebut sebagai "memanusiakan manusia" (Marisyah et al., 2019; Pristiwanti et al., 2022).

Desa Sanglar merupakan desa yang termasuk memiliki potensi berupa komoditas, sehingga para warga lebih memilih untuk bertani. Namun, tentunya potensi sumber daya manusia (SDM) tidak hanya bisa

difokuskan pada bidang pertanian, tetapi juga di industri, pariwisata, dan sebagainya. Untuk itu diperlukannya sarana pendidikan yang mumpuni demi meningkatkannya potensi yang terdapat di desa.

Berbagai sekolah baik itu negeri, swasta, dan pondok pesantren juga dimiliki oleh desa Sanglar. Berbagai macam *background* para pendidik dan para siswa yang didik tentunya tidak mudah dalam meningkatkan sumber daya manusia di Desa Sanglar. Oleh karena itu, berbagai macam model yang harus dikuasai oleh para pendidik untuk memastikan bahwa model belajar apa yang cocok dalam mengajar para peserta didik.

Guru harus menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Karena anak-anak pada usia ini masih berada dalam tahap perkembangan di mana mereka melihat dunia sebagai satu kesatuan, penting bagi mereka untuk mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran mereka masih bergantung pada objek konkret dan pengalaman langsung (Eny Rosidah, 2021).

Pembelajaran yang menyenangkan membantu peserta didik menjadikan materi pelajaran lebih bermakna, meningkatkan motivasi belajar, dan memberikan kepuasan dalam belajar. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, anak-anak tidak akan merasa terbebani atau terpaksa dalam belajar (Annisa et al., 2023).

METODE PENERAPAN

Ceramah adalah metode utama yang digunakan dan dipadukan dengan permainan-permainan kecil untuk menjaga minat dan konsentrasi siswa. Ceramah dimulai dengan pembukaan selama 10 menit, di mana guru memberikan pandangan umum terkait materi yang akan dipelajari beserta tujuannya. Setelah itu, guru menyampaikan materi dengan metode ceramah yang berlangsung sekitar 30 menit. Untuk mencegah kebosanan dan meningkatkan partisipasi siswa, setiap 30 menit sekali, guru menyelengi pembelajaran dengan permainan kecil yang relevan dengan materi. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai selingan, tetapi juga sebagai alat evaluasi informal. Dengan pendekatan ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih dinamis.

HASIL PEMBAHASAN

Proses pembelajaran yang efektif berarti bahwa siswa dapat memahami dan menerapkan pelajaran yang didapatkan. Oleh karenanya, guru harus mampu mengaitkan pelajaran dengan kehidupan nyata siswa di lingkungan mereka, sehingga pelajaran terasa bermanfaat bagi siswa (Rulianto, 2019; Vinidiansyah et al., 2021). Pelajaran yang dijadikan subjek utama pengabdian ini adalah matematika. Matematika adalah disiplin ilmu yang memiliki peran vital dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Savitri (dalam Raras Lusianisita dan Endah Budi Rahaju, 2020), matematika merupakan ilmu *basic* untuk perkembangan IPTek (Lusianisita & Rahaju, 2021).

Model pembelajaran ini menggunakan model menyenangkan yang tidak akan membuat para siswa bosan. Kegiatan diawali dengan menanyakan kondisi siswa selama ± 10 menit dan dilanjutkan dengan kegiatan belajar mengajar (KBM). Setelah dilanjutkan dengan proses KBM selama 30 menit, Para siswa diajak untuk *ice breaking*. *Ice breaking*, menurut M. Said dalam Sunarto, adalah kegiatan atau permainan yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dalam bukunya, Ucu Sulastri menjelaskan bahwa *ice breaking* adalah proses mengubah hal-hal yang membosankan, monoton, dan melelahkan menjadi sesuatu yang menyenangkan dan menghibur melalui permainan. (Mas'ud & M, 2022). Tidak jauh berbeda dari Mas'ud (2022), Icebreaking digunakan untuk mengubah pembelajaran yang tidak aktif menjadi lebih dinamis; ini dapat mengubah rasa bosan menjadi semangat, dan dari lesu menjadi bahagia. Menggunakan yel-yel, permainan, bernyanyi, tepuk tangan, dan gerakan fisik adalah beberapa metode pemanasan awal yang dapat digunakan. *Ice breaking* dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan memaksimalkan potensi siswa (Romaito & Dafit, 2024).

Selain *iced breaking*, model ini juga menggunakan pendekatan terhadap para siswa. Apabila siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran, maka para mahasiswa kukerta akan bertanya di mana letak permasalahan yang dialami oleh para siswa tersebut. Menurut Silvia Tri Anggraeni dkk dalam Fuji Ananda dkk (2024), kemungkinan guru belum memberikan instruksi yang cukup jelas dan rinci dalam menggambar

sudut serta mengukur besar sudut. Kurangnya bimbingan dan pendampingan dari guru dalam memastikan pemahaman siswa, ditambah dengan metode pembelajaran yang kurang efektif, kurang bervariasi, dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa, dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami konsep dan pemecahan masalah matematika. Guru perlu mampu memberikan instruksi yang jelas dan terperinci dalam proses pembelajaran, karena siswa yang diajar masih berada pada tingkat sekolah dasar, di mana pemahaman mereka masih bersifat abstrak. Pembelajaran yang menyenangkan dapat memberdayakan keunggulan siswa dalam belajar (Amanda, Fuji and Nisa, Sahrudin and Suriani, 2024).

Pembelajaran dengan model ini dapat meningkatkan minat terhadap lebih dari 50% siswa dikelas 8.1 dan 8.2 SMPN 3 Reteh dibuktikan bahwa ketika pengerjaan soal ke depan kelas, para siswa mampu dan semangat dalam menjawab soal yang diberikan. Selain itu tugas yang diberikan kepada mereka juga dikerjakan dengan baik, walaupun beberapa siswa masih harus dibimbing dalam pengerjaannya.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *fun learning* dengan *ice breaking* adalah suatu model yang digunakan dalam pendidikan zaman sekarang untuk mengurangi bosan siswa. Menggabungkan elemen-elemen permainan, aktivitas fisik ringan, atau kegiatan kreatif lainnya sebagai *ice breaking*, siswa menjadi lebih rileks dan siap untuk menerima materi pelajaran. Selain itu, *ice breaking* membantu meningkatkan interaksi sosial, mengurangi kecemasan, dan membangun semangat kebersamaan di dalam kelas. Model ini sangat berguna dalam mengajak siswa untuk semakin aktif dan membuat proses pembelajaran lebih menarik.

REFERENSI

- Amanda, Fuji and Nisa, Sahrudin and Suriani, A. (2024). Analisis Kesulitan Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Berbagai Faktor. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 282--293.
- Annisa, Kurnia, & Itriya. (2023). Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 432–438.
- Eny Rosidah. (2021). Metode Fun Learning Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Perkenalan Diri Siswa Kelas 1 SDN Sawentar 02 Kabupaten Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 223–234. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v2i2.50>
- Lusianisita, R., & Rahaju, E. B. (2021). Proses Berpikir Siswa SMA dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Adversity Quotient. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN SAINS*, 4(2), 93. <https://doi.org/10.26740/jppms.v4n2.p93-102>
- Marisyah, A., Firman, & Rusdina. (2019). PEMIKIRAN KI HADJAR DEWANTARA TENTANG PENDIDIKAN. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1514–1519.
- Mas'ud, H., & M, M. (2022). Pemanfaatan Produk Google Serta Situs PHET (Physics Education Technology) Sebagai Media Pembelajaran Fisika Berupa Stimulus. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 20(2), 170–178. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v20i2.3100>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Romaito, S., & Dafit, F. (2024). PENGARUH ICE BREAKING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 182 PEKANBARU. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 2181–2190.
- Rulianto, R. (2019). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jiis.v4i2.16527>
- Vinidiansyah, A. S., Nurhaniah, N., & Andi, A. (2021). PENGGUNAAN METODE BELAJAR BERBASIS GAME SEBAGAI UPAYA MEMECAHKAN PROBLEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2), 165. <https://doi.org/10.17977/um0330v4i2p165-179>