

LAPORAN PKM
“Upaya Peningkatan Kesejahteraan Subjektif Anak-Anak di Masa Pandemi Covid-19
Melalui Fun Learning Methods”.

DISUSUN OLEH :
Novida Aprilina Nisa Fitri, S.Pd.I.,M.Pd
Binti Munadhiroh



INSTITUT AGAMA ISLAM TRIBAKTI (IAIT) KEDIRI
SEPTEMBER 2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : “Upaya Peningkatan Kesejahteraan Subjektif Anak-Anak di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Fun Learning Methods”.

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Novida Aprilina Nisa Fitri, S.Pd.I.,M.Pd
b. NIDN : 2127049001
c. Jabatan Fungsional : -
d. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
e. No. HP : 082231555586
f. Alamat Surel : novida@iai-tribakti.ac.id

Anggota Peneliti

a. Nama Lengkap : Binti Munadhiroh
b. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
c. Lama Penelitian : 2 Bulan

Biaya Penelitian

a. Kemenag : Rp.0
b. Institut : Rp.0
c. Mandiri : Rp.4.000.000
d. Sumber lain : Rp.0

Jumlah Seluruhnya : Rp.

Menyetujui,
Kepala P3M



Zaenal Arifin, M.Pd.I
NIDN 2125058501

Kediri, 10 November 2020
Ketua Peneliti

Novida Aprilina Nisa Fitri, M.Pd
NIDN 2114059306

ABSTRAK

Novida Aprilina Nisa Fitri, Binti Munadhiroh. Pandemi Covid-19 telah membawa berbagai dampak bagi masyarakat. Bukan hanya dampak kesehatan tetapi juga pendidikan, sosial dan ekonomi. Bersekolah di rumah bagi sebagian keluarga di Indonesia adalah sebuah kejutan besar khususnya bagi orang tua yang biasanya kerja di luar rumah. Juga terkait masalah psikologis anak-anak peserta didik yang terbiasa dengan pembelajaran langsung. Pengabdian ini fokus pada dampak pendidikan yang dirasakan oleh sebagian masyarakat yaitu dalam hal ini anak-anak sekolah. Dampak Jangka pendek yang dialami oleh dunia pendidikan adalah bahwa banyak keluarga yang merasa asing dengan pembelajaran di rumah.

Kata Kunci : Pandemi Covid, Fun Learning Methods.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan berupa arahan dan dorongan selama penelitian. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Abdulloh Kafabihi Mahrus selaku Rektor Institut Agama Islam Tribakti (IAIT) Kediri.
2. Drs. Muslimin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah
3. Dr. Zaenal Arifin, M.Pd selaku kepala P3M.
4. Ketua IGRA Kabupaten Kediri
5. Segenap pihak yang telah memberikan dukungan baik materil maupun non materil

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Kediri, 19 November 2020
Ketua Peneliti

Novida Aprilina Nisa Fitri, S.Pd.I.,M.Pd
NIDN 2127049001

DAFTAR ISI

Cover	i
Halaman Pengesahan	ii
Abstrak.....	iii
Daftar Isi.....	iv
Kata Pengantar	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan	3
C. Tujuan.....	3
D. Kondisi Subjek	3
BAB II KERANGKA KONSEP	4
A. Kondisi Umum Tempat Pendampingan	4
B. Strategi Pendampingan	4
C. Langkah-langkah Pendampingan	6
D. Kajian Teori	6
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	14
A. Hasil Pendampingan.....	14
B. Dampak Pendampingan	14
C. Tujuan, Manfaat, dan Metode Kegiatan	14
D. Deskripsi Materi Kegiatan.....	15
BAB V PENUTUP.....	17
A. Kesimpulan.....	17
B. Saran	18
Daftar Pustaka	18

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pandemi Covid-19 telah membawa berbagai dampak bagi masyarakat. Bukan hanya dampak kesehatan tetapi juga pendidikan, sosial dan ekonomi. Pengabdian ini fokus pada dampak pendidikan yang dirasakan oleh sebagian masyarakat yaitu dalam hal ini anak-anak sekolah. Dampak Jangka pendek yang dialami oleh dunia pendidikan adalah bahwa banyak keluarga yang merasa asing dengan pembelajaran di rumah. Bersekolah di rumah bagi sebagian keluarga di Indonesia adalah sebuah kejutan besar khususnya bagi orang tua yang biasanya kerja di luar rumah. Juga terkait masalah psikologis anak-anak peserta didik yang terbiasa dengan pembelajaran langsung. Panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun ajaran dan tahun akademik baru di masa pandemi Corona Virus disease (Covid-19) yang merupakan keputusan bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Agama, Kementerian Kesehatan dan Kementerian Dalam Negeri menyebutkan bahwa “Kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga dan masyarakat merupakan prioritas utama dalam menetapkan kebijakan pembelajaran. Sehingga di beberapa Provinsi yang masuk zona merah memutuskan untuk menghentikan proses belajar mengajar di sekolah. Hal ini tentu bukan persoalan mudah baik bagi guru, murid maupun orang tua, khususnya pada jenjang pendidikan PAUD. Tantangan utama dari penerapan belajar dari rumah untuk jenjang pendidikan PAUD adalah perlunya peran orang tua secara maksimal. Hal ini karena usia anak PAUD yang memang perlu pendampingan penuh kalau di sekolah oleh guru maka di rumah oleh orang tua. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun. Anak di usia tersebut menempuh pendidikan pada jenjang PAUD. Namun pembelajaran di PAUD masih dipandang sebelah mata oleh orang tua. Selama ini tujuan orang tua dalam menyekolahkan anak di PAUD sebagian besar adalah sekedar untuk menitipkan anak. Hal ini karena anggapan bahwa anak masih dalam tahap bermain, sehingga saat anak tidak ke sekolah maka aktivitasnya hanya bermain. Hal semacam ini tentu saja menjadi masalah bagi pada pendidik PAUD, mengingat bahwa PAUD memiliki kurikulum dan Capaian Pembelajaran yang harus dilaksanakan dan dicapai.

Pembelajaran PAUD yang tidak dilaksanakan di sekolah bukan persoalan yang mudah. Diperlukan peran orang tua sebagai pengganti guru di rumah dalam membimbing anak selama proses pembelajaran jarak jauh. Kurangnya semangat anak dan kurangnya kemampuan orang

tua dalam mendampingi anak adalah salah satu persoalan. Ditambah lagi minimnya sarana dan prasarana pembelajaran yang disediakan orang tua untuk menarik minat anak dalam belajar di rumah. Membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan tentu bukan hal yang mudah. Padahal anak yang sekolah di jenjang pendidikan PAUD cenderung susah mengontrol emosi dan suasana hati. Sehingga perlu pembelajaran yang menyenangkan agar tidak merasa bosan dan fokus saat pembelajaran di rumah dengan orang tua. Pembelajaran di rumah menuntut tanggung jawab orang tua sepenuhnya. Tetapi karena susah membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak pun susah fokus dan oleh karenanya membuat orang tua menjadi emosi. Emosi negatif yang dikeluarkan oleh orang tua dalam bentuk teriakan dan makian akan membuat anak rendah diri. Sedangkan rendah diri merupakan penghalang besar bagi seorang anak untuk berprestasi dan berkreasi. Emosi negatif dalam bentuk verbal atau bahkan aktifitas fisik akan semakin membuat tujuan pembelajaran itu sulit tercapai. Keadaan semacam itu semakin membuat kesejahteraan subjektif anak rendah.

Kesejahteraan subjektif adalah penilaian positif seseorang terhadap diri, keluarga dan lingkungannya. Kesejahteraan subjektif merupakan indikator dari puas dan tidaknya seseorang terhadap kehidupannya. Kesejahteraan subjektif anak dimasa pandemi Covid-19 ini perlu diperhatikan. Mengingat bahwa anak di usia yang seharusnya sedang berkumpul bersama teman-teman di sekolah, sedang menyanyi dan menari bersama guru di sekolah tetapi saat ini kegiatan semacam itu harus ditiadakan dan semuanya dilaksanakan di rumah bersama orang tua dan keluarga inti lain. Tentu perubahan semacam itu bukan hal yang diinginkan oleh banyak anak-anak sehingga mungkin akan muncul persepsi negatif atau perasaan tidak bahagia pada diri anak. Hal ini tentu saja harus kita hindari karena secara sosial dan psikologis perkembangan anak perlu suasana atau perasaan yang menyenangkan. Oleh karena itu, tim pengabdian memiliki rencana dalam melakukan upaya peningkatan kesejahteraan subjektif anak melalui metode pembelajaran yang menyenangkan. Maria Montessori meyakini bahwa dalam tahun-tahun awal kehidupan seorang anak mempunyai masa peka. Masa peka merupakan situasi atau waktu di mana berkembangnya potensi anak. Potensi tersebut akan mati dan tidak berkembang lagi jika tidak diberikan kesempatan untuk berkembang tepat pada waktunya. Masa peka seorang anak tidak sama, namun jika masa peka muncul pada diri seorang anak maka orang dewasa sekeliling anak baik orang tua maupun guru berkewajiban untuk menyediakan alat-alat latihan. Alat-alat tersebut berfungsi untuk menunjang stimulasi terhadap potensi anak yang sedang muncul. Pentingnya alat-alat pembelajaran menurut Maria Montessori tersebut membuat tim pengabdian memiliki ide dalam memberi alat-alat belajar yang

menyenangkan untuk anak-anak di desa. Mayke menyebutkan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, beresplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang banyak. Metode pembelajaran menyenangkan yang menjadi usulan tim pengabdian adalah dengan mendatangi PAUD yang masih ada kegiatannya tetapi bukan di sekolah melainkan di rumah guru, memberi motivasi belajar kepada anak-anak PAUD, memberi bantuan sarana pembelajaran menyenangkan untuk dibawa ke rumah masing-masing seperti buku gambar, pensil warna, cat air, kertas origami, dan lain-lain. Dari observasi tim pengabdian menemukan 1 PAUD di sebuah desa di Dalam Pagar Kabupaten Banjar. PAUD tersebut sebenarnya telah menghentikan proses pembelajaran di sekolah dan menggantinya dengan pembelajaran di rumah. Namun, orang tua murid tidak setuju dengan keputusan tersebut. Mereka merasa rugi kalau harus membayar biaya sekolah sedangkan anaknya sama sekali tidak ke sekolah dan hanya mendapat tugas dari guru. Ketidaksetujuan orang tua murid tersebut membuat pihak guru-guru membuat kebijakan belajar di rumah guru 2 kali dalam 1 minggu. Begitu juga dengan TK Kusuma Mulya IV, pihak orang tua tetap meminta ada pembelajaran di sekolah namun dengan waktu dan jumlah peserta didik yang terbatas.

B. PERMASALAHAN

Covid-19 menimbulkan berbagai dampak yang serius di banyak aspek kehidupan. Salah satu dampak seriusnya adalah kehidupan seorang anak. Terdapat 80 juta anak di Indonesia yang berpotensi mengalami dampak serius akibat beragam dampak yang timbul baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Direktur Eksekutif UNICEF mengungkapkan bahwa “anak-anak adalah korban yang tidak terlihat”. Pandemi Covid-19 membuat anak-anak tidak beraktifitas di Sekolah lagi. Sehingga membuat aktivitas anak-anak hanya berkisaran di rumah dan sekitar rumah. Hal ini tentu membuat banyak anak merasa bosan bahkan stress karena terus menerus berada di rumah saja. Keadaan seperti itu tentu saja membuat kesejahteraan subjektif anak menjadi rendah. Minimnya sarana dan prasarana yang disediakan orang tua atau sekolah untuk mengisi waktu luang anak. Banyak orang tua merasa bingung dan kewalahan dalam menciptakan aktivitas untuk mengisi waktu luang anak-anak usia Sekolah selama di rumah, sehingga bermain gadget menjadi satu-satunya aktifitas di waktu luang. Sayangnya bermain gadget tidak melibatkan aktifitas fisik sehingga kurang baik untuk kesehatan fisik dan jiwa anak.

C. TUJUAN

Pengabdian ini adalah untuk memperkenalkan metode pembelajaran pada saat pandemi yang dapat melibatkan orang tua sebagai partisipan aktif. Selanjutnya, pengabdian ini juga bertujuan untuk mendampingi lembaga PAUD peserta training yang berminat untuk menerapkan model parenting PEKAN pada kegiatan parenting mereka.

D. Kondisi Subjek

Berdasarkan hasil observasi awal, disekitar lembaga TK terdapat beberapa yang terkena dampak covid akan tetapi orang tua dilembaga TK Kusuma Mulya IV tetap menginginkan pembelajaran walaupun pada saat pandemic covid dengan kegiatan yang tetap menyenangkan.

BAB II

KERANGKA KONSEP

A. Kondisi Umum Tempat Pendampingan

Pengabdian masyarakat dengan tema “Upaya Peningkatan Kesejahteraan Subjektif Anak-Anak di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Fun Learning Methods”, dilaksanakan oleh dua orang dosen dan 1 orang mahasiswa. Target dari pengabdian ini adalah meningkatnya kesejahteraan subjektif anak-anak selama masa pandemi Covid-19. Serta guru dan orang tua terbantu dengan adanya aktifitas pembelajaran yang dilakukan anak selama di rumah.

B. Strategi Pendampingan

Metode pembelajaran menyenangkan menjadi usulan tim pengabdi. Poter dan Hernacki menyebutkan dalam quantum learning bahwa anak harus hidup dengan bahagia maka pembelajaran harus menyenangkan. Oleh karenanya tim pengabdi mendatangi PAUD yang masih ada kegiatan pembelajarannya baik di sekolah maupun di rumah guru, memberi motivasi belajar kepada anak-anak PAUD, memberi bantuan sarana pembelajaran menyenangkan untuk dibawa ke rumah masing-masing seperti buku gambar, buku mewarna, pensil warna, cat air, kuas, kertas origami dan lain-lain. Sehingga harapannya hal tersebut dapat meningkatkan kesejahteraan subjektif anak-anak di masa pandemi ini.

Strategi pemberdayaan yang dilakukan dalam kesempatan ini menggunakan model pengabdian berbasis PAR (*Participatory Action Research*). Model pengabdian berbasis PAR ini memiliki tiga Variabel kunci yaitu, *Partisipatoris*, *Action* (aksi) dan *Research* (penelitian). Sedangkan berdasarkan urutan metodologi kerja PAR ketiga Variabel tersebut dirumuskan sebagai berikut: (1) *Research* (Penelitian), tahap ini adalah merupakan tahapan penelitian tentang permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat, permasalahan tersebut dipahami sedemikian mendalam dan mendetail, sehingga masalah tersebut bisa diketahui dengan jelas sebab dan akibatnya, (2) *Action* (aksi), setelah mengetahui masalah-masalah tersebut secara mendalam dan mendetail, barulah masuk langkah yang kedua yaitu pencarian alternatif jalan keluar untuk memecahkan masalah tersebut, yang kemudian diterjemah kedalam beberapa item program kerja yang akan dilaksanakan, dan (3) *Pariticipatory*, kedua item di atas dilaksanakan secara partisipatoris, artinya dengan melibatkan seluruh komponen masyarakat dalam melakukan identifikasi masalah serta teknik pemecahannya secara bersama-sama.¹ Dari ketiga prinsip PAR itulah TIM PKM melakukan identifikasi

masalah, perencanaan, dan aksi untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang mereka hadapi. Di samping itu nuansa penelitian menjadi tugas *independent* dosen sebagai bentuk laporan pertanggung jawaban atas keterlibatan mereka terhadap proses perubahan yang dilakukan beserta masyarakat tersebut.

Pada dasarnya PAR memiliki tiga unsur kata yang kesemuanya keterkaitan antara Partisipasi, Aksi dan Riset. Ketiga kata tersebut saling berkaitan. Dengan demikian dapat diartikan bahwa setiap hasil riset harus diimplementasikan ke dalam bentuk aksi. Dalam proses melakukan perubahan sosial ke arah yang lebih baik tersebut haruslah melibatkan semua lapisan masyarakat yang menjadi objek atau sasaran dimana perubahan sosial harus dilakukan. Di sinilah letak partisipasi sebagai pemahaman bahwa dalam segala tindakan, seorang peneliti bersama masyarakat berupaya untuk merubah tatanan kehidupan sosial kearah yang lebih baik.

Analisis data ialah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode, dan mengkatogorikan. Pengorganisasian dan pengelompokkan data tersebut bertujuan menemukan tema yang akhirnya diangkat menjadi teori substantif. Analisa data kualitatif adalah upaya yang dilakukan terhadap data yang meliputi kegiatan mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensitesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan hal yang penting dan yang akan dipelajari, dan memutuskan hal yang dapat diceritakan ke orang lain.

Pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut ;

1. *FGD Identifikasi masalah*

Tahap identifikasi masalah dilaksanakan dengan cara mengundang stakeholder Forum dan pengasuh Pesantren Putri Salafiyah untuk mengatahui permasalahan yang terjadi di lapangan

2. *FGD penentuan strategi dan langkah pemecahan masalah*

Dosen sebagai pelaksana pengabdian dalam menentukan strategi aksinya melibatkan pihak-pihak terkait, dalam hal ini adalah pengasuh, pengurus Pesantren Salafiyah Kapurejo. Dalam FGD ini, di musyawarahkan bagaimana strategi aksi yang akan dilaksanakan.

3. *Pelaksanaan dan Intervensi*

Kegiatan ini terdiri dari 2 model kegiatan, yaitu; *pertama*, kegiatan work shop dan pelatihan seputar teori tentang menjaga Kesehatan dimasa pandemi Dan *kedua*, teori

tentang perhatian orang tua kepada anak, sinergitas orang tua dan sekolah agar proses pembelajaran secara daring berjalan dengan baik.

4. *Evaluasi Intervensi*

Kegiatan evaluasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat berbasis pesantren ini diadakan satu minggu setelah kegiatan intervensi dilaksanakan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan program guna penyusunan program intervensi selanjutnya.

C. Langkah-Langkah Pendampingan

Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa permasalahan dalam persoalan pembuatan APE dari barang bekas oleh guru PAUD Kecamatan Kandangan. Data sebagian besar diperoleh dengan wawancara dengan guru. Data diperoleh juga dari hasil observasi langsung di kelas ketika mengajar. Data tersebut dianalisis dengan mengadakan Forum Grup Discussion (FGD) untuk membahas dan membicarakan program-program secara sistematis serta pembahasan tentang peralatan, juga bahan-bahan keperluan yang akan dibutuhkan nanti. Adapun tahapan program kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Ketua dan Anggota tim melakukan rapat secara daring untuk mendiskusikan tema pengabdian kepada masyarakat.
2. Membuat proposal, surat ijin, dan surat tugas pengabdian.
3. Survei ke lokasi yaitu ke desa Dalam Pagar untuk mengurus perizinan, menentukan tempat kegiatan dan waktu pelaksanaan.
4. Diskusi dengan mitra dan perangkat sekolah.
5. Menyiapkan kelengkapan pengabdian seperti mendesain dan mencetak spanduk dan membeli perlengkapan yang akan dibagikan ke anak-anak.
6. Tim pengabdian melaksanakan pengabdian.

D. Kajian Teori

1. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring yaitu program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang luas. Dengan menggunakan jaringan, pembelajaran bisa dilaksanakan secara luas dengan peserta didik yang tidak terbatas (Bilfaqih & Qomarudin, 2015: 1). Sedangkan, menurut Romli (2012: 34) pengertian media daring secara umum adalah segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video dan suara, sebagai sarana komunikasi secara daring, sedangkan pengertian khusus media daring dimaknai sebagai sebuah media dalam konteks komunikasi massa. Pembelajaran daring

merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh (Sofyana & Abdul, 2019: 82). Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas.

Daring dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kemendikbud artinya terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Jadi, kegiatan belajar mengajar guru, dosen, siswa, dan mahasiswa kini dilakukan dengan melalui jejaring internet dan aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran online yang meliputi proses pembelajaran, pemberian tugas dan lainnya. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mengeliminasi waktu dan jarak dengan bantuan Platform digital berbasis internet yang mampu menunjang pembelajaran untuk dilakukan tanpa adanya interaksi fisik antara pendidik dan peserta didik. Sedangkan menurut Meidawati, pembelajaran Daring dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diseleggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan gurunya berada di lokasi terpisah Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran daring di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran secara jarak jauh.

2. Pembelajaran Dengan Pendekatan Fun Learning

Fun learning adalah suatu pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Melalui FL pengajar dapat menyampaikan materi dengan cara menyenangkan dan mudah dipahami. tujuan dari FL untuk mengetahui bahwa FL dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama belajar bahasa mandarin. Penyampaian materi pembelajaran FL antara lain mengajak siswa bermain, bernyanyi, melihat video singkat, dll. Hal ini dapat meningkatkan antusias belajar, sehingga siswa dapat lebih interaktif dari sebelumnya. Pendekatan FL dilatarbelakangi karena peserta didik mengalami kebosanan disaat proses belajar yang sedang berlangsung. Peserta didik sulit menyerap materi yang diberikan. Juga peserta didik banyak yang meremehkan materi pelajaran. Hal ini dapat memberi motivasi kepada setiap pengajar untuk dapat menyasati setiap masalah pembelajaran yang dihadapi sekarang ini. Dengan demikian, banyak berbagai cara dalam proses belajar bisa berlangsung dengan apa yang kita inginkan, salah satunya dengan memberikan pendekatan yang menyenangkan, ceria atau FL. Hal tersebut akan mendatangkan suasana yang menyenangkan.

3. Beberapa Metode Fun Learning (FL)

a. Metode Flash Card

Flashcard adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar berukuran 15 x 20 cm. Gambar-gambar pada flashcard dikelompokkan-kelompokkan antara lain: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dsb. Kartu-kartu tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu. Tujuan dari metode itu adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata. Kelebihan Flash card antara lain adalah : mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan.

b. Metode Permainan ice breaker, energiser, dan brain teaster.

Menurut Purnawan Kristanto dalam bukunya yang berjudul “77 Permainan yang Benar-benar manusia dilahirkan dengan naluri untuk bermain. Dengan bermain, manusia dapat menjalin relasi dengan sesamanya. Selain itu bermain juga dapat melatih otot – otot tubuh untuk menciptakan perasaan rileks. Menurut sebuah penelitian, perasaan aman, nyaman, dan rileks pada saat bermain dapat mendorong otak untuk berfikir secara jernih dan lebih produktif. Ada dua jenis permainan : permainan spontan dan permainan terstruktur. Permainan spontan adalah permainan yang dilakukan tanpa persiapan sebelumnya. Sedangkan permainan terstruktur memiliki aturan main dan tujuan tertentu. Permainan terbagi dalam 3 jenis : ice breaker, energiser, brain teaster. Permainan ice breaker adalah sebuah permainan yang dapat menjadikan suasana menjadi lebih hidup dan sangat interaktif. Permainan energizer merupakan sebuah aktivitas untuk membangkitkan kembali semangat para partisipan yang sudah mulai lesu, mengantuk, atau bosan dalam suatu kegiatan. Permainan brain teaster merupakan sebuah aktivitas untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. (2006 : 1)

c. Bernyanyi

Menurut Jamalus kegiatan bernyanyi adalah merupakan kegiatan dimana kita mengeluarkan suara secara beraturan dan berirama baik diiringi oleh iringan musik ataupun tanpa iringan musik. Bernyanyi berbeda dengan berbicara bernyanyi memerlukan teknik-teknik tertentu sedangkan berbicara tanpa perlu menggunakan teknik tertentu. Bagi anak kegiatan bernyanyi adalah kegiatan yang menyenangkan bagi mereka, dan pengalaman bernyanyi ini memberikan kepuasan kepadanya. Bernyanyi juga merupakan alat bagi anak untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya.

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pendampingan

Pengabdian masyarakat dengan tema “Upaya Peningkatan Kesejahteraan Subjektif Anak-Anak di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Fun Learning Methods”, dilaksanakan oleh dua orang dosen dan 1 orang mahasiswa. Target dari pengabdian ini adalah meningkatnya kesejahteraan subjektif anak-anak selama masa pandemi Covid-19. Serta guru dan orang tua terbantu dengan adanya aktifitas pembelajaran yang dilakukan anak selama di rumah.

Pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Upaya Peningkatan Kesejahteraan Subjektif Anak-Anak di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Fun Learning Methods”, di TK Kusuma Mulya yang terletak di Kota Kediri, Metode kooperatif partisipatif merupakan metode pengabdian masyarakat yang melibatkan partisipasi masyarakat dan kerja sama antara masyarakat dengan tim pengusul dari perguruan tinggi.

B. Dampak Pendampingan

Adapun dampak dari kegiatan kami adalah Guru dapat memahami dan mempraktekkan pembuatan APE dari barang bekas.

C. Tujuan, Manfaat dan Metode Kegiatan

1. Tujuan

Kegiatan ini adalah mensosialisasikan penerapan konsep edutainment dalam proses pembelajaran di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini khususnya serta untuk mengetahui faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan konsep edutainment dalam proses pembelajaran di TK. Pendekatan dalam penyuluhan ini menggunakan pendekatan ceramah dan dialog dengan subjek penyuluhan guru-guru di TK tersebut.

2. Manfaat

Harapan dari pengabdian ini adalah terlaksananya Upaya Peningkatan Kesejahteraan Subjektif Anak-Anak di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Fun Learning Methods”, luaran yang dihasilkan akan berupa Kelengkapan fun learning dimiliki anak-anak dan dapat menjadi aktifitas pembelajaran di rumah masing-masing. Sehingga orang tua dan guru pun terbantu dan anak-anak menjadi senang.

3. Metode Kegiatan

Pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Upaya Peningkatan Kesejahteraan Subjektif Anak-Anak di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Fun Learning Methods”, di PAUD Sabibal Muhtadin yang terletak di Desa Dalam Pagar Ulu, Kecamatan Martapura Timur dan Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Cabang Martapura yang terletak di Kelurahan Pasayangan Kecamatan Martapura Kota, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode kooperatif-partisipatif. Metode kooperatif- partisipatif merupakan metode pengabdian masyarakat yang melibatkan partisipasi masyarakat dan kerja sama antara masyarakat dengan tim pengusul IbM dari perguruan tinggi.

D. Deskripsi dan Materi Kegiatan

1. Diskripsi Kegiatan

Kegiatan Pelatihan yang dilakukan selama 2 hari 1 hari untuk teori dan 1 hari untuk praktek dua tahap yaitu 1 tahap untuk teori dan praktek.

2. Materi Kegiatan

Ringkasan materi kegiatan adalah pembuatan alat permainan educative yang terbuat dari bahan-bahan bekas seperti bekas minuman yang banyak terdapat di rumah tangga yang merupakan limbah yang tidak terpakai, sehingga melalui kegiatan ini dapat merubah bahan yang sudah tidak terpakai menjadi vaang memimiliki nilai ekonomis.

APE merupakan jenis alat bermain yang digunakan oleh anak usia dini (pra sekolah) untuk mendukung proses belajarnya. seperti kita ketahui proses belajar anak usia dini adalah melalui bermain. dengan kegiatan bermain anak memiliki kesempatan untuk berpikir kreatif dapat mengekspresikan perasaannya dan yang pasti dapat belajar se!ara menyenangkan."aat ini berbagai jenis alat permainan banyak dita#arkan dan sangat menarik jika dilihat dari bahan pewarna dan fungsi yang memudahkan anak dalam menggunakannya namun ada beberapa kendala dengan adanya keberagaman alat bermain tersebut diantaranya harga yang lumayan mahal. Untuk jenis-jenis alat bermain apalagi yang mengandung bahan non to%i! agak lumayanlah harganya. untuk & set pu"le dibandingrol dengan harga diatas.

faktor keamanan. ramainya produk mainan made in Cina yang belum tentu aman untuk anak-anak karena mengandung bahan-bahan yang !ukup beresiko bagi kesehatan. nilai edukatif. terkadang alat bermain yang dijual kurang memperhatikan manfaat/ kegunaannya serta tidak mempertimbangkan aspek-aspek perkembangan pada diri anak keterjangkauan. biasanya berkaitan dengan lokasi untuk daerah-daerah tertentu yang masih jauh dari perkotaan sehingga agak susah untuk mendapatkan alat permainan

tersebut. dan lain-lain"ayang jika hanya karena beberapa kendala diatas membuat anak didik kita terbatas ruanglingkup bermainnya. padahal seperti kita ketahui masa anak-anak adalah masa usia keemasan (golden age) dimana pada masa ini anak sedang menggunakan seluruh inderanya untuk belajar dari orang-orang dan lingkungan disekitarnya. terlebih pada anak didik yang orangtuanya telah memper!ayakan sebuah institusi sekolah tuk membimbing buah hati mereka, sehingga dalam hal ini peran guru yang penyayang, sabar, kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan saat ini solusi dari keterbatasan media bisa kita temukan dengan banyak cara, yaitu salah satunya dengan cara membuat sendiri alat bermain edukatif tersebut dibantah ini adalah contoh-contoh APE yang dibuat dari barang bekas, bahan dan cara membuatnyaapun sangat mudah. yuuk kita lihat gambar APE nya