

Penguatan Karakter Dalam Fun Learning Based On Adventure And Experiment Games SDN Banjarejo 2

Widiya Retno Wahyuni
Universitas PGRI Madiun
Widiya050301@gmail.com

ABSTRACT

Lack of interest in learning, as well as parental attention to children's learning development. Resulting in decreased academic results, distance learning so far. This is the background of this research, with the aim of: re-cultivating parents' attention to their children's learning, by doing simple adventures around the house, together with parents. And slowly reduce the habit of gadget addiction in children, by diverting them to learning media for playing games, or traditional games such as snake walking, gundu and others. The type of research that will be used in this study is quantitative research, with analytical descriptive research methods, and using an experimental approach. The data collection used is through observation, interviews, and tests. The results showed an increase in student interest in learning through fun learning activities based on adventure and experiment games which were carried out at each student's home. The effectiveness of fun learning activities based on adventure and experiment games shows progress with the more active students in carrying out distance learning activities from home, through the online system.

Keywords: fun learning based on adventure and experiment games, simple adventure, traditional games

ABSTRAK

Kurangnya minat belajar, serta perhatian orang tua terhadap perkembangan belajar anak. Mengakibatkan menurunnya hasil akademik, pembelajaran jarak jauh selama ini. Hal itulah yang melatarbelakangi penelitian ini, dengan tujuan: memupuk kembali perhatian orang tua terhadap pembelajaran anaknya, dengan melakukan petualangan sederhana di sekitar rumah, bersama dengan orang tua. Serta perlahan mengurangi kebiasaan kecanduan gadget pada anak, dengan mengalihkannya ke media pembelajaran *dolanan*, atau permainan tradisional seperti ular berjalan, gundu dan sebagainya. Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian deskriptif analitik, serta menggunakan pendekatan eksperimental. Pengumpulan data yang dipakai yaitu melalui observasi, wawancara, serta tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar pada siswa melalui kegiatan *fun learning based on adventure and experiment games* yang dilaksanakan dirumah masing masing siswa. Efektifitas kegiatan *fun learning based on adventure and experiment games* menunjukkan kemajuan dengan semakin aktifnya siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh dari rumah, melalui sistem daring.

Kata Kunci: *fun learning based on adventure and experiment games*, petualangan sederhana, permainan tradisional.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses memadukan dan menyangkut pautkan materi ajar dengan pengalaman yang dialami oleh seseorang atau peserta didik, sehingga pengetahuan mengenai materi maupun obyek ajar tersebut dapat menjadi lebih kuat. Berkaitan dengan prinsip belajar itu sendiri, belajar

bisa diartikan sebagai pembentukan makan. Bersifat konstruktif, yang berarti bersifat dinamis, serta secara substansial yang berarti belajar merupakan proses perkembangan itu sendiri. Proses belajar merupakan skema dan hasil belajar sendiri dipengaruhi pengalaman siswa maupun apa yang diketahui oleh siswa (Aunurrahman, 2019).

Dari hal tersebut, bukan hanya guru, melainkan siswa juga harus dilibatkan dalam pembelajaran itu sendiri. Dengan mengajak siswa mencari pengalaman baru maupun menghubungkan pengalaman-pengalaman yang ia miliki, dengan materi ajar di sekolah. Dengan mengembangkan apa yang ia lihat, apa yang ia sentuh dan apa saja yang ada disekitarnya.

Agar siswa mau terlibat aktif didalam pembelajaran tentu sebagai mendidik, perlu menyisipkan atau menggunakan pembelajaran yang menyenangkan, yang biasa disebut *fun learning*. Seperti pernyataan Boobi DePoter strategi pembelajaran yang menyenangkan merupakan strategi yang dipakai untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, sesuai dengan kurikulum, tersampainya materi dan dapat mempermudah proses belajar siswa (Darmansyah, 2012).

Semua hal tersebut dapat berjalan dengan baik saat dilakukan pembelajaran secara tatap muka. Lain halnya dengan pembelajaran yang didominasi dengan pembelajaran jarak jauh sekarang ini. Siswa memiliki waktu belajar yang lebih banyak dirumah dibandingkan disekolah.

Dikutip dari intruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 35 Tahun 2021 tentang pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat level 4, level 3 dan level 2 *corona virus disease* 2019 di wilayah Jawa dan Bali provinsi Jawa Timur. Mengenai pengelompokan wilayah berdasarkan zona PPKM. Serta yang di jelaskan pada poin 5 bagian a. Pelaksanaan tatap muka terbatas serta pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, Nomor 440 - 717 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi *Coronavirus Disease* 2019 (*COVID* -19) dan bagi satuan pendidikan yang melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan dengan kapasitas maksimal 50% (lima puluh persen), kecuali untuk: SDLB, MILB, SMPLB, SMLB, dan MALB maksimal 62% (enam puluh dua persen) sampai dengan 100% (seratus persen) dengan menjaga jarak minimal 1,5m (satu koma lima meter) dan maksimal 5 (lima) peserta didik per kelas; dan 2) PAUD maksimal 33% (tiga puluh tiga persen). (INSTRUKSI MENTERI DALAM NEGERI, 2021)

Terbatasnya waktu siswa belajar disekolah, dan terlalu lama waktu pembelajaran daring yang dilakukan sejak awal pandemi 2020. Menyebabkan siswa harus kembali beradaptasi dengan pembelajaran disekolah, serta mengejar ketinggalan ketinggalan belajar selama ini. Waktu terbatas yang dilaksanakan disekolah dirasa belum optimal untuk memenuhi kebutuhan

belajar siswa, khususnya untuk siswa sekolah dasar kelas rendah. Pentingnya tambahan belajar di rumah, dan treatment khusus untuk siswa, agar siswa tertarik kembali dalam proses pembelajaran, maka dibutuhkan juga perhatian dari wali murid, untuk memantau belajar peserta didik (siswa) ketika belajar di rumah.

Khususnya dalam hal ini, pada kelas 3 di SDN Banjarejo 2 Kecamatan Ngariboyo, yang sudah mulai melaksanakan tatap muka terbatas sejak 18 Agustus 2021, sesuai dengan edaran dari DIKPORA Pemerintahan Kabupaten Magetan nomor 412/3986/403.101/2021. Penulis bermaksud untuk memberikan tugas sebagai tambahan bahan ajar yang diberikan di sekolah, yang dapat dilaksanakan di rumah masing-masing siswa, serta tidak bertentangan dengan kurikulum yang ada, dengan basis Adventure And Experiment Games. Dimana walimurid (orang tua siswa) juga dapat berperan aktif dalam proses belajar anak di rumah, serta bertujuan untuk memperbaiki hubungan anak dengan orang tua, mengenalkan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, dengan menyisipkan game games serta mengurangi kecanduan *gaded* pada anak.

PEMBAHASAN

Fun learning

Pada penelitian ini telah diambil sampel dari siswa kelas 3 SDN Banjarejo 2 yang berjumlah 5 anak. 4 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan. Dengan pengambilan sampel pada mata pelajaran tematik. Penelitian dilakukan kurang lebih selama 2 minggu, semenjak pembelajaran daring dilakukan selama seminggu dan pertemuan tatap muka terbatas selama 1 minggu.

Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara serta tes pada pembelajaran selama 2 minggu tersebut. Observasi yang pada pembelajaran IPA dengan menjelajah pekarangan rumah, dengan sinkronisasi materi pembelajaran tumbuhan paku jenis pakis dan suplir. Untuk gerak benda bias diambil dari permainan ulat daun, serta pertumbuhan dan perkembangan bias dengan menganalisa tumbuhan dan hewan disekitar lingkungan.

Seperti yang dijelaskan DePorter, Reardon dan Singer (1999) menambahkan dengan uraian yang lebih terinci, bahwa strategi pembelajaran menyenangkan itu adalah kemampuan untuk mengubah komunitas belajar menjadi tempat yang meningkatkan kesadaran, daya dengar, partisipasi, umpan balik, dan pertumbuhan, di mana emosi dihargai. (Darmansyah, 2012)

PBL (Problem Based Learning)

Selain itu juga dapat dikaitkan dengan pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). PBL merupakan pembelajaran yang disajikan dengan penyampaian suatu permasalahan, pengajuan permasalahan, dengan adanya pengajuan permasalahan, fasilitas penyelidikan dan pembukaan

dialog (Sani, 2014). Untuk pelaksanaannya sendiri pbl pada pembelajaran jarak jauh, atau saat ini sudah bisa dibilang *balance* (campuran), karena sudah bisa dilakukan pertemuan tatap muka secara terbatas, dapat dilakukan dengan materi yang sudah dijelaskan diatas tadi, missal dalam materi pertumbuhan dan perkembangan, akan muncul persoalan, bagaimana ulat bias berubah menjadi kupu kupu, dan bagaimana ayam berkembang biak? Maka dapat dianalisa dari kepompong yang ada di pohom, serta ayam yang dipelihara oleh orangtua dirumah.

Simpel Advanture

Alam terbuka memiliki tantangan bagi peserta didik untuk mengatasi tantangan yang diberikannya. Alam bebas cenderung memiliki kejujuran dan tidak membeda-bedakan dalam proses pendidikan manusia tentang banyak hal mulai kerendahan hati kejujuran ulet tabah berani dan tanggungjawab dan semua itu merupakan pendidikan yang berarti dalam perkembangan karakter. (Sudarsana, 2016)

Alam terbuka yang dapat dikunjungi pada saat ini ialah lingkuan disekitar, utamanya pada saat masa pppm oleh peserta didik kelas rendah. Kegiatan di alam bebas dapat dilakukan dengan dampingan orang tua masing masing, dan dipantau oleh guru. Dengan hal tersebut, kegiatan belajar di alam terbuka tetap dapat dilaksanakan tanpa menimbulkan kerumunana, juga mengoptimalkan belajar anak, tanpa menambah rasa jenuh anak (peserta didik) saat dilur kegiatan belajar mengajar tatap muka disekolah.

Mortlock membagi tingkatan kegiatan alam terbuka (*advanture*) menjadi empat bagian. Pertama *play* yaitu pada kegiatan proyek ini sebagian besar adalah rekayasa dari pengelola Kegiatan dan belum banyak pembelajaran yang bisa diperoleh dari kegiatan tersebut kecuali kesegaran dan kebugaran rekreatif seperti wisata berkemah di bumi perkemahan dengan fasilitas optimal serta *outbound* di hotel restoran maupun bumi perkemahan. Kedua *advanture* merupakan kegiatan yang memiliki tantangan yang dihadapkan kepada pelaku kegiatan ini menjadikan orang jadi orang yang lebih tangguh berhati hati serta waspada serta membutuhkan persiapan dalam melakukan kegiatan tersebut. Yang ketiga merupakan *forinter advanture* yang membutuhkan persiapan yang lebih *advanture* dan yang keempat ialah *Miss advanture* yang memerlukan kehati hatian dan beresiko. (Sudarsana, 2016)

Untuk kegiatan di alam, yang akan dilaksanakan oleh kelas tiga ini ialah kegiatan *play*. Yaitu kegiatan penjelajahan yang lebih condong ke kegiatan bermain, atau yang biasa disebut *play*. Yaitu diisi dengan mengamati hewan hewan disekitar, tumbuhan tumbuhan seperti misalnya: tanaman paiks, tanaman suplir, dan lain sebagainya. Juga diselingi dengan permainan permainan yang tidak beresiko.

Permainan Tradisional

Bermain ialah kegiatan yang dipilih oleh anak karena ia menyukai, dan senang dalam melakukan hal tersebut. Bermain juga dapat membentuk karakter dan melatih kognitif anak (Andriana, 2012) Selamat dalam (Andriana, 2012) menuliskan setiap saat permainan yang baru muncul, menjadi jenis permainan senantiasa bertambah banyak. Berbagai jenis itu pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis :

1. Permainan fisik seperti kejar-kejaran, engkleng, lompat tali. menggunakan banyak kegiatan fisik.
2. Lagu anak-anak. Lagu anak-anak biasanya dapat dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura-pura menjadi sesuatu maupun orang lain.
3. Teka-teki Permainan teka-teki ialah permainan untuk mengasah keterampilan dan bakat anak, untuk berpikir logis dan juga memahami secara matematis.
4. Bermain menggunakan benda. Permainan memakai berbagai benda, seperti air, gelas, pasir, balok dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan.
5. Bermain peran. Jenis permainan ini seperti bersandiwara, drama atau bermain mencoba berbagai peran dan jenis permainan lain yang memeragakan tokoh dengan watak orang lain.

Dalam penelitian ini sendiri peserta didik dapat mempraktikkan bagian permainan fisik, seperti kejar kejaran, serta bermain engkelng, lompat tali dan sebagainya, salah satunya sebagai bentuk praktik gerak kognitif, sementara untuk lagu anak, terdapat beberapa nyanyian seperti cicak cicak dinding dan burung kutilang sebagai bentuk praktik dari pembelajaran SPdB. Pada permainan benda dapat dijadikan praktik gerak benda juga gerak hewan dan tumbuhan, gerak hewan yaitu misalnya berjalan dan terbang, sedangkan tumbuhan bergerak dengan cara merubah arah tumbuh menuju air maupun cahaya.

Permainan peran dapat dilakukan dengan mencoba dialog dialog yang sederhana yang ada di buku, yang merupakan praktik dari pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan penyesuaian lafal baca hingga, kelancaran membaca teks tanpa terbata bata. Dari hal tersebut dapat meningkatkan semangat belajar anak, mengingat masak kanak kanak ialah masa bermain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Sekolah merupakan tempat menimba ilmu bagi peserta didik, namun dengan adanya pandemi seperti sekarang ini, tentunya banyak kendala yang dialami oleh pendidik maupun wali murid. Mulai dari jam tatap muka yang terbatas hingga kegiatan mengajar yang terpaksa harus dilaksanakan daring secara penuh, dikarenakan adanya PPKM. Tentu dari hal tersebut menghambat capaian belajar siswa, dan mengurangi minat dan semangat siswa dalam belajar sebagai tanggung jawabnya menjadi peserta didik. Maka

dari itu peran orang tua juga sangat berpengaruh terhadap capaian siswa pada masa pandemic ini khususnya.

Pihak orang tua dan guru, bersinergi untuk membuat pembelajaran yang menari diluar KBM(Kegiatan Belajar Mengajar) yang dilakukan disekolah, dengan memadukan kegiatan belajar dengan kegiatan di alam terbuka serta permainan permainantradisional yang dapat menambah semangat anak dalam belajar, juga mempererat hubungn anak dang orang tua.Dari hasil obserfasi, tes dan wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa anak cenderung lebih bersemangat, dengan pembelajaran yang lebih bervariasi dan diselingi dengan pembelajaran di alam terbuka. Juga menunjukan tingkatan pemahaman yang semakin membaik.

Saran

Saran bagi guru agar ditingkatkan dalam varisi penyampaian belajar, agar siswa tidak mudah bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Serta menyelipkan humor agar siswa tidak belajar karena takut melainkan tertarik dengan materi yang akan dibahas. Serta meningkatkan perhatian pada siswa yang sekiranya membutuhkan perhatian khusus di kelas.

Saran bagi orang tua dan siswa yaitu: agar tidak menganggap belajar adalah tanggung jawab disekolah saja, melainkan dirumah juga. Tidak harus ketika KBM disekolah, namun juga ketika bersama orang tua dirumah dan saat saat bermain, agar pembelajaran ketika pandemi saat ini dapat berjalan demgan optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriana, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya Vol. 9*, 126.
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Darmansyah. (2012). *Strategi Pembelajaran menyenangkan dengan humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Negri, M. D. (2021, Agustus 24). *INSTRUKSI MENTERI DALAM NEGERI*. Retrieved from Covid19.go.id: <https://covid19.go.id/p/regulasi/instruksi-menteri-dalam-negeri-nomor-35-tahun-2021>
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudarsana, I. K. (2016). MEMBENTUK KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PENDIDIKAN ALAM TERBUKA. *Seminar nasional 3 mei* (p. 162). Denpasar: JayapangusPress diakses pada <http://jayapanguspress.org>.