

PENTINGNYA MEMBERIKAN PEMBELAJARAN MENYENANGKAN KEPADA ANAK USIA DINI

Yulia Pratiwi Siregar¹, Nurlaila², Masnilam Hasibuan³

¹Prodi Pendidikan Vokasional Desain dan Fashion Universitas Aufa Royhan

^{2,3}Prodi Kewirausahaan Universitas Aufa Royhan

tiwiliasuregar@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran pada anak usia dini dapat dilaksanakan dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran bermain sambil belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran menyenangkan yang dapat digunakan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Teknik pengumpulan data dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan menggunakan wawancara tidak terstruktur. Metode ini digunakan untuk melihat sejauh mana pengetahuan anak serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pembelajaran menyenangkan efektif dalam menambah pengetahuan anak serta pembelajaran tersebut efektif dalam mengembangkan kreatifitas serta menambah motivasi pendidik dalam memberikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan hasil kegiatan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan dapat diterapkan pada anak usia dini sehingga kegiatan pembelajaran tersebut dapat meningkatkan rasa nyaman bagi peserta didik khususnya pada anak usia dini.

Kata Kunci: Pembelajaran Menyenangkan, Gaya Belajar, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Learning in early childhood can be carried out by implementing fun learning, namely by using the play while learning learning model so that learning objectives can be achieved optimally. This community service activity aims to increase knowledge and insight regarding fun learning models that can be used by teachers so that learning objectives can be achieved optimally. The data collection technique in this community service activity uses unstructured interviews. This method is used to see the extent of children's knowledge and the obstacles they face during the learning process. This community service activity shows that fun learning is effective in increasing children's knowledge and that learning is effective in developing creativity and increasing educators' motivation in providing material so that learning objectives can be achieved. Based on the results of these activities, it can be concluded that fun learning can be applied to early childhood so that these learning activities can increase the feeling of comfort for students, especially in early childhood

Keywords: Fun Learning, Learning Style, Early Childhood

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan belajar yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam

sebuah sarana pendidikan baik pendidikan formal maupun non formal. Pembelajaran terjadi bukan hanya apabila seorang peserta didik tersebut

memiliki pengetahuan dan wawasan yang optimal namun pembelajaran bisa terjadi melalui adanya interaksi antara kedua belah pihak sehingga dapat terjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Sistem pendidikan di Indonesia juga menginginkan pembelajaran yang terjadi di sekolah merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Konsep pembelajaran menyenangkan tersebut juga tercantum dalam kurikulum merdeka dimana kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik (Ditjen, 2019)

Pengembangan wawasan dimulai dari usia dini hingga beranjak dewasa yaitu pada jenjang pendidikan tinggi. Seorang mahasiswa memiliki ilmu yang lebih tinggi dikarenakan mereka telah memiliki dasar pengetahuan sejak usia dini sehingga dapat dikatakan seorang anak usia dini harus disiapkan secara matang agar proses pemindahan ilmu dari guru kepada anak tersebut dapat terjadi secara optimal. Efektifitas pembelajaran dengan metode pembelajaran yang menyenangkan juga dikemukakan oleh (Agung Setyawan, 2020) dimana mengajar yang efektif ini tidak hanya terpengaruh oleh pendidik dan materi ajar saja, namun keefektifan

pembelajaran juga dipengaruhi oleh lingkungan dan fasilitas belajar. Dengan kata lain semua memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai metode, salah satunya adalah dengan membawa siswa bermain sambil belajar. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh (Sa'adah, 2022) yang mengatakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran yang menyenangkan berbasis gaya belajar diantaranya adalah model *Brain Based Learning*, *Model Role Playing*, *Make A Match*, *Black Knight*, *PAIKEM*, *POE (Predict-Observe-Explain)*, *Game* dan *Humor*.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar dan berbagai gaya belajar lainnya. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan dapat terlaksana secara optimal apabila terjadi kolaborasi yang baik antara siswa, guru, serta sarana dan prasarana yang memadai dari pihak sekolah. Dengan terlaksananya pembelajaran yang menyenangkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan juga tercapai secara maksimal.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian masyarakat yang digunakan adalah penyuluhan

tentang pentingnya pendidikan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Kegiatan ini dilaksanakan di R.A. Al Quran Ulfah Jl. Sutan Soripada Mulia Gg. Melati No. 2 Kota Padangsidimpuan.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur yang berisi pertanyaan mengenai sejauhmana perkembangan pengetahuan anak, kendala yang dialami selama proses pembelajaran, serta upaya pengendalian masalah yang dihadapi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Maret 2025 dari pukul 09.00 WIB sampai dengan 10.30 WIB yang mana objeknya adalah guru kelas serta peserta didik tersebut. Pengabdian masyarakat ini diawali dengan pelaksanaan pembelajaran didalam kelas, setelah itu peserta didik diberi kesempatan untuk bermain dengan alat main yang diinginkannya. Pada kegiatan diluar kelas diadakan tanya jawab dengan guru kelasnya, dimana berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa kebosanan dalam belajar dapat terjadi pada setiap peserta didik secara terus menerus apabila dilakukan pembelajaran yang monoton. Dalam hal ini guru selalu mengubah teknik pembelajaran yang menyenangkan bagi anak yaitu dengan

memberikan pembelajaran yang menyenangkan anak melalui bermain seperti permainan lomba tidur, tepuk anak soleh, dan pembelajaran yang dilaksanakan diluar kelas dengan tujuan agar semangat dan motivasi peserta didik dapat kembali setelah dilaksanakan kegiatan tersebut. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Lathipah Hasanah, 2024) yaitu pembelajaran yang menggunakan metode yang beragam dapat menghilangkan rasa bosan murid saat belajar. Hal ini dikarenakan mereka mendapatkan metode belajar yang beragam sehingga selain pembelajaran yang menyenangkan, kreatifitas anak tersebut juga muncul dan motivasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif juga semakin meningkat.

Penyampaian pengetahuan kepada peserta didik juga dilaksanakan dengan sistem tanya jawab antara siswa dengan guru saat berada diluar ruangan belajar. Contohnya adalah ketika anak sedang bermain ayunan, anak tersebut diajak bersenda gurau sambil ditanyakan apakah si anak melaksanakan Sholat pagi tadi dan berapa Raka'at sholat yang dilaksanakan tersebut.kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan kewajiban anak yaitu melaksanakan sholat dan mengenalkan anak kepada jenis angka melalui banyaknya raka'at sholat tersebut. Sehingga secara tidak langsung melalui kegiatan tersebut peserta didik sudah melakukan

pembelajaran yang menyenangkan dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan juga tercapai secara optimal.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki karakter yang berbeda dalam menerima materi yang diberikan, namun dengan membuat pembelajaran jadi menyenangkan merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan untuk menumbuhkan semangat dan kreatifitas seorang peserta didik. Dan juga pembelajaran yang menyenangkan juga dapat meningkatkan motivasi guru untuk menciptakan kegiatan menyenangkan lainnya.

Kegiatan ini hanya bertujuan untuk melihat penerapan pembelajaran yang menyenangkan. Diharapkan pada kegiatan lainnya dapat juga berfokus kepada teknik – teknik pembelajaran menyenangkan lainnya sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

5. REFERENSI

Agung Setyawan, d. (2020).
Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan.
Prosiding Nasional 1(1).

Lathipah Hasanah, d. (2024). Ragam Metode Pembelajaran yang Menyenangkan pada Pendidikan

Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner 8(6)* , 375 - 379.

Ditjen PAUD Dikdasmen. (2019).
Galeri Informasi, Aktivitas, dan Transformasi Sekolah Dasar.
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sa'adah, S. D. (2022). Model Pembelajaran yang Menyenangkan Berbasis Gaya Belajar pada Peserta Didik. *Jurnal BK Pendidikan Islam 3(2)*, 45 - 55.

6. DOKUMENTASI KEGIATAN

