

Model Pembelajaran Fun Learning Untuk Guru di Yayasan Nurussaalam Wonoasri Jember

Agus Milu Susetyo¹, Bahtiar Hari Hardovi², Moh. Fathoni Aabid³, Adetya Pratika Aprilia⁴

Universitas Muhammadiyah Jember¹²³⁴

agusmilususetyo@unmuhejember.ac.id¹⁾, bahtiarharihardovi@unmuhejember.ac.id²⁾

Diterima: Maret 2023 | Dipublikasikan: Agustus 2023

Abstrak

Penanganan khusus pada korban bencana alam di lokasi di atas perlu mendapatkan penanganan yang serius. Trauma merupakan keadaan yang menyebabkan luka psikis dan fisik yang berkepanjangan yang terjadi di masa lampau. Gangguan minat belajar merupakan salah trauma atas bencana alam yang terjadi di diri peserta didik di Yayasan Nurussaalam Wonoasri Jember. Fakta ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti. Minta belajar siswa di lokasi tersebut mengamati penurunan akibat dari bencana banjir di daerah Wonoasri Tempurejo Jember. Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKMS) di MIS dan M.Ts di Yayasan Nurussaalam Wonoasri Jember telah dilaksanakan dengan lancar sesuai dengan rencana yang sudah disusun. Fakta ini terlihat bahwa semua guru dan termasuk kepala sekolah di sekolah tersebut hadir tepat waktu serta berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pengabdian dengan topik "Model Pembelajaran Fun Learning Untuk Peserta Didik di Yayasan Nurussaalam Wonoasri Jember". Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan mengadakan bimbingan teknis Fun Learning untuk guru di daerah rawan bencana Wonoasri Jember. Solusi yang ditawarkan tersebut memiliki tujuan utama yakni meningkatkan kompetensi guru di sekolah mitra melalui model pembelajaran yang tepat untuk siswa di sekolah terdampak bencana. Selain itu, dukungan sarana, media, SDM, orang tua siswa, guru dan masyarakat sekitar sangat diperlukan guna melaksanakan model Pembelajaran Fun Learning. Hal tersebut karena model pembelajaran ini sangat berguna untuk trauma healing pasca bencana untuk peserta didik di lokasi pengabdian.

Kata Kunci : pembelajaran, fun, learning, model, sekolah, bencana, trauma

Abstract

Special treatment for victims of natural disasters in the above areas requires serious treatment. Trauma is a condition that results in long-lasting psychological and physical wounds from previous events. One of the effects of natural catastrophes on students at the Nurussaalam Wonoasri Jember Foundation is a disruption in their interest in learning. This truth is supported by the findings of researches' observations and interviews. Ask students to attend classes there so they can experience the hardship caused by the flood catastrophe in the Wonoasri Tempurejo neighborhood of Jember. The implementation of the Stimulus Community Partnership Program (SCPP) at MIS and M.Ts at the Nurussaalam Wonoasri Jember Foundation went easily. This fact indicates that all teachers and including the principal at the school were present on time and actively engaged in the community service activities with the subject "Fun Learning Models for Students at the Nurus Salam Foundation Wonoasri Jember". The purpose of this activity was to give Fun Learning Models is technical advice to teachers in the Wonoasri, Jember regions that are prone to disasters. Through appropriate learning models for students in disaster-affected schools, the proposed answer aims to increase teacher competency in partner schools. The Fun Learning model must also have the backing of the infrastructure, media, human resources, parents, instructors, and the local community. This is due to the fact that this teaching strategy helps students at service sites heal from post-disaster trauma.

Keywords: learning, fun And smart, school, model, disaster, trauma.

Pendahuluan

Bencana artinya suatu kejadian yang dihadapi manusia tanpa tahu kapan terjadinya. Hal ini berarti manusia harus sigap kapan harus menghadapi bencana apapun jenisnya. Bencana khususnya bencana alam ada yang bisa dicegah (bisa dihindari/diupayakan agar terhindar dari bencana) (Ash-Shidiqqi & Falaq, 2021: 176). Akan tetapi terdapat pula bencana alam yang tidak bisa dihindari, manusia hanya bisa mengantisipasi dan berusaha agar terhindar dari bencana. Beragam cara dilakukan agar seseorang terhindar dari bencana alam. Namun tidak jarang manusia malah menjadi korban dari bencana alam. Oleh karenanya itu, banyak korban jiwa dan harta ketika kejadian ini melanda di suatu daerah.

UU No 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan bencana 26 April 2007. Undang-undang tadi sangat krusial dikarenakan sudah melahirkan kebijakan, legislasi, dan mendukung mitigasi serta siaga alam. Hal ini artinya permulaan berubahnya paradigma dan pandangan menghadapi bencana, awalnya responsif serta saat ini pandangan untuk meminimalisir resiko terkena bencana (Putri dalam Ash-Shidiqqi & Falaq, 2021: 176). Dengan adanya undang-undang ini dimaksudkan adanya gerakan yang gawangi oleh pemerintah untuk segenap warga dan instansi terkait di negara Indonesia untuk menanggulangi bencana alam. Adanya penanggulangan ini, dapat meminimalkan korban jiwa dan harta benda yang telah dimiliki sebelumnya. Selain itu, penanggulangan ini juga mengacu pada tindakan setelah bencana selesai.

Indonesia adalah salah satu negara yang sering mengalami bencana alam. Bencana alam yang kerap melanda antara lain: gempa bumi, gunung meletus, tsunami, kebakaran hutan, banjir, tanah longsor dan lainnya (Ash-Shidiqqi & Falaq, 2021:176). Padahal, usaha dan penanggulangan bencana alam yang sudah-sudah dalam pelaksanaannya kurang optimal, karena masih banyak memakan korban jiwa. Problem dasar yang melatarbelakangi hal ini adalah masyarakat yang kurang siap siaga dan ditambah gerak pemerintah yang lamban Undang-Undang RI No 24 tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana). Akibatnya, masih banyak warga Indonesia yang tetap menjadi korban tidak terkecuali anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah.

Trauma merupakan keadaan yang menyebabkan luka psikis dan fisik yang berkepanjangan yang terjadi di masa lampau. Keadaan ini harus mendapatkan penanganan serta pengobatan secepatnya sehingga individu yang bermasalah agar bisa kembali ke keadaan semula (Mualiani, 2019). Efek dari trauma ini tidak bisa dibiarkan secara terus menerus karena akan mengakibatkan pada fisiologi manusia. Gangguan psikis kronis bisa berakibat kehilangan orang terdekat, kerabat, saudara, keluarga serta mengalami pelecehan dan lain sebagainya, yang dapat mempengaruhi kestabilan emosi para korban bencana alam. Konselor orang yang mampu melaksanakan layanan konseling traumatic serta *sufi healing* dengan tujuan agar keadaan trauma dapat dihilangkan dari dalam diri para korban.

Gangguan minat belajar merupakan salah trauma atas bencana alam yang terjadi di diri peserta didik di Yayasan Nurus Salam Wonoasri Jember. Fakta ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti. Minat belajar siswa di lokasi tersebut mengamali penurunan akibat dari bencana banjir di daerah Wonoasri Tempurejo Jember. Daerah ini merupakan satu daerah di wilayah Jember yang rawan banjir dari luapan air sungat setempat. Akibat dari banjir tersebut juga mengakibatkan kerugian di bidang pembelajaran. Misalnya, hilangnya beberapa media pembelajaran, rusaknya sumber belajar.

Penanganan khusus pada korban bencana alam di lokasi di atas perlu mendapatkan penanganan yang serius. Khusus di bidang pembelajaran salah satu bentuk penanganannya adalah model pembelajaran yang dirancang khusus untuk korban bencana alam. Bisa dikatakan bahwa perlu adanya model pembelajaran bagi para korban di lokasi mitra. Salah satu yang berperan aktif untuk membangkitkan minat belajar adalah guru. Hal ini karena guru adalah seseorang yang dekat dengan siswa selain orang tua siswa.

Guru sebagai penggerak aktivitas pembelajaran memerlukan pembaharuan pengetahuan dan keterampilan khususnya mengajar. Salah satu cara untuk memberikan pemahaman yang kepada pendidik adalah kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pengabdian dari dosen selaku insan yang memiliki kewajiban untuk melakukan tridharma haruslah membagikan pengetahuan dan keterampilannya kepada masyarakat umum termasuk guru dan pendidik di sekolah. Oleh karena itu, judul pengabdian ini adalah “ Model Pembelajaran *Fun Learning* Untuk Guru di Yayasan Nurus Salam Wonoasri Jember”.

Berdasarkan uraian analisis situasi, identifikasi permasalahan pada mitra dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai berikut. (a) Perlunya peningkatan kompetensi guru di sekolah mitra melalui pengenalan model *Fun Learning*. (b) Perlunya menciptakan ekosistem pendidikan di SD yang literat. Ekosistem pendidikan yang literat mempunyai beberapa ciri-ciri. (1) menyenangkan dan ramah peserta didik, sehingga menumbuhkan semangat warganya dalam belajar. (2) Semua warganya menunjukkan empati, peduli, dan menghargai sesama. (3) Menumbuhkan semangat ingin tahu dan cinta pengetahuan. (4) Memampukan warganya cakap berkomunikasi dan dapat berkontribusi kepada lingkungan sosialnya. (5) Mengakomodasi partisipasi seluruh warga sekolah dan lingkungan eksternal sekolah mitra.

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan prioritas mitra adalah dengan mengadakan bimbingan teknis *Fun Learning* untuk guru di daerah rawan bencana Wonoasri Jember (Yayasan Nurus Salam Wonoasri Jember). *Fun Learning* dalam kamus bahasa Inggris, diartikan menjadi *Fun* yaitu “kesenangan” atau “kegembiraan” serta *learning* diartikan “pembelajaran”. oleh karena itu *Fun Learning* dapat di artikan sebagai cara mendapatkan pengetahuan saat pembelajaran dengan metode belajar yang menyenangkan dan mengasyikan (Setiawan, 2023: 505). Metode ini

mengisyaratkan bahwa guru memberikan pengalaman belajar kepada siswa dengan cara yang menyenangkan dan berpusat pada psikologi siswa serta lingkungan disekitar. Oleh karena itu metode *Fun Learning* memiliki arti lain berupa cara membangun cara cinta dan motivasi yang kuat untuk belajar.

Solusi yang ditawarkan tersebut memiliki tujuan utama yakni meningkatkan kompetensi guru di sekolah mitra melalui model pembelajaran yang tepat untuk siswa di sekolah terdampak bencana. Dengan kompetensi ini tentunya bisa digunakan di dalam kelas untuk siswa (korban bencana) saat pembelajaran sekaligus untuk menghilangkan trauma akibat bencana yang sering melanda lokasi mitra. Selain itu, metode *Fun Learning* bisa diterapkan seandainya guru ditugaskan dalam camp penampungan korban bencana yang ditugasi untuk membantu korban (siswa) yang membutuhkan trauma healing dalam kemas pembelajaran.

Metode Pelaksanaan



Bagan 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Metode pendekatan yang ditawarkan untuk menyelesaikan persoalan mitra adalah meliputi tahapan – tahapan (a) Pengajuan izin kepada kepala sekolah MIS dan M.Ts Nurussalam Wonoasri Jember untuk melaksanakan program PKMS. (b) Persiapan pelaksanaan PKMS dengan cara menyiapkan materi, lembar berita acara, dan presensi serta keperluan perlengkapan lainnya. Selain itu, pelaksana juga berkoordinasi dengan kepala sekolah mengenai jam dan tanggal kegiatan tersebut dilakukan. (c) Pelaksanaan pelatihan ini memiliki tahapan yakni, pemaparan materi tentang *Fun Learning* dengan media dan alat yang sudah dipersiapkan. Selain itu, penerapan metode ini juga di praktikkan oleh anggota pelaksana pengabdian ke dalam beberapa pertemuan. Di setiap pertemuan (pembelajaran tersebut) akan disaksikan dan berkolaborasi dengan guru kelas. Selayaknya pembelajaran pada umumnya, metode ini dipakai guna menerapkan inovasi pembelajaran dan trauma *healing* kepada siswa korban bencana banjir. Selanjutnya para guru sekolah mitra melakukan tanya jawab dan mengisi survey setelah melakukan kegiatan PKMS. (d) Tahapan selanjutnya adalah tahap refleksi atas kegiatan yang telah dilakukan. Tahap ini terkait atas bentuk tindak lanjut dari pihak sekolah mitra setelah diberikan PKMS.

Pengabdian ini dilaksanakan secara kolaborasi. Alasannya untuk saling memperkuat kajian materi yang nantinya diterapkan di sekolah mitra. Hal yang dimaksud adalah model pembelajaran *fun learning*. Kegiatan ini merupakan kolaborasi dari dosen prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Agus Milu Susetyo, M.Pd, dosen prodi Pendidikan Olahraga Bahtiar Hari Hardovi, M.Pd, beserta dua orang mahasiswa; prodi Pendidikan Olahraga yaitu Moh. Fathoni Aabid dan Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yaitu Adetya Pratika Aprilia. Adapun tugas dari masing-masing anggota pengabdian akan diuraikan pada tabel berikut ini. sebagai berikut.

Tabel 1. Deskripsi Kepakaran dan Tugas Personel PKM

Nama	Kepakaran	Tugas
Agus Milu Susetyo, M.Pd.	Bahasa Indonesia	Memberikan materi <i>fun learning</i> kepada guru dan pihak sekolah yang harapannya bisa diterapkan kepada tiap siswa di sekolah mitra
Bahtiar Hari Hardovi	Pendidikan Olahraga	Menjelaskan tahapan dan cara penerapan fun learning untuk peningkatan budaya literasi kepada peserta PKM
Moh. Fathoni Aabid	Pendidikan Olahraga	Membantu mempersiapkan bahan pendukung saat acara, seperti lembar absensi, sertifikat, berita acara, serta membantu mempersiapkan keperluan untuk kegiatan pengabdian seperti banner dan dokumentasi.
Adetya Pratika Aprilia	Bahasa Indonesia	Membantu mempersiapkan bahan pendukung saat penerapan <i>fun learning</i> dan mencari data atas keberhasilan penerapan model tersebut.

Partisipasi Mitra

Mitra dalam hal ini adalah seluruh guru di MIS dan M.Ts Nurusalam Wonoasri Jember berperan sebagai fasilitator dan peserta kegiatan ini. Guru juga memperoleh materi tentang model *Fun Learning* yang nantinya bisa diterapkan di dalam kelas untuk meningkatkan minat belajar semua peserta didik di sekolah mitra. Beberapa partisipasi mitra antara lain sebagai berikut.

- a. Bersedia menjadi tempat kegiatan pengabdian atas dasar interveiw dan observasi yang dilakukan oleh pelaksana kegiatan pengandian.
- b. Bersedian meyediakan perangkat atau alat saat kegiatan (acara) berlangsung, seperti, LCD projector, layar, meja kursi, pengeras suara dan lain sebagainya.
- c. Bersedia menyediakan tempat dan fasilitas yang diperlukan selama kegiatan.

- d. Bersedia untuk berkolaborasi untuk menerapkan *fun learning* untuk siswa di MIS dan M.Ts Nurussalam Wonoasri Jember.
- e. Menerima materi secara penuh dari pemateri kegiatan pengabdian mulai dari awal hingga akhir.
- f. Bersedia untuk berbagi pengalaman dan berkolaborasi selama kegiatan berlangsung.
- g. Memberikan data atas peningkatan hasil belajar siswa setelah model *Fun Learning* ini diberikan.

Hasil Kegiatan

Di bawah ini hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan di sekolah. Dimana pengabdian ini berbasis mitra yang berkerja sama dengan LPPM Universitas Muhammadiyah Jember yang merupakan salah satu perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Pelatihan pada guru ini dilakukan beberapa tahap kegiatan, Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan sebagai berikut.

1. Tahap Pertama (Persiapan)

Kegiatan Awal kami berangkat dari kampus dari jam 07.00 wib dengan ditempuh perjalanan +- 30 km dan tiba pada jam 09.15 wib. Setelah tibanya di sekolah tersebut pelaksana kegiatan pengabdian disambut oleh pengelola yayasan, kepala sekolah serta para guru-guru. Pada kegiatan sosialisasi pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di dalam ruangan lab yang dimiliki sekolah tersebut. Dimana dihadiri sejumlah guru MIS dan M.Ts Nurussalam yang berjumlah secara keseluruhan 15 peserta dimana semua peserta guru kelas dan guru mata pelajaran yang terkumpul ditempat yang telah disediakan di MIS dan M.Ts Nurussalam. Guru-guru yang ikut serta yang menghadiri kegiatan pengabdian sangat cukup antusias untuk mengikuti kegiatan. Hal itu terlihat dari semangat, keceriaan dan kesiapan diri mereka dari awal kegiatan hingga akhir. Hal ini mereka menunjukkan semangat rasa semangat untuk terus menambah pengetahuan dan wawasan yang tidak ingin dilewati pada kesempatan yang sangat tidak didapatkan kembali di lain kesempatan.



Gambar 1. Peserta Sedang Mengisi Daftar Hadir



Gambar 2. Suasana Peserta Kegiatan yang Siap Mengikuti Kegiatan PKMS

2. Tahap Kedua (Sosialisasi *Fun Learning*)

Di Kegiatan Sosialisasi pada kesempatan ini kami memberikan sosialisasi materi dan pelatihan model pembelajaran *fun learning* kepada guru-guru MIS dan M.Ts Nurussalam. dimana para guru yang hadir menyadari bahwa pentingnya memberikan model pembelajaran terbaru untuk pengajaran setelah pasca banjir di desa tersebut. Hal tersebut karena model-model pembelajaran *fun learning* bisa digunakan juga untuk pemulihan trauma pasca bencana banjir yang sering terjadi di wilayah tersebut. Acara atau kegiatan diawali dengan kegiatan ceremonial yang di dalamnya ada pembukaan, sambutan-sambutan dan dilanjutkan dengan kegiatan inti (penyampaian materi) hingga ramah tamah. Penyampaian materi pun dilakukan sesuai yang sudah direncanakan sesuai langkah-langkah dalam metode pembelajaran *fun learning*. Penyampaian materi ini dilakukan secara maksimal agar para guru dapat memahami dengan baik apa yang sudah disampaikan secara lengkap. Semua guru menyimak secara detail dalam mengikuti kegiatan ini dan juga kami melihat sangat bersemangat dalam mengikutinya, di samping itu para guru-guru juga sambil bertanya disela kami memberikan materi, sehingga suasana menjadi sangat aktif berinteraksi antara guru dan tim penerjemah kepada masyarakat ini sehingga sangat banyak yang diajukan pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan ini merupakan respon guru atas materi yang disampaikan karena materi ini merupakan hal yang baru. Penerjemah pun telah menjawab dan memberikan solusi dari pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan.



Gambar 3. Kegiatan *Ceremonial* PKMS



Gambar 4. Pemaparan Materi oleh Pemateri PKMS



Gambar 5. Sesi Tanya Jawab

3. Tahap Ketiga (Pengaplikasian *Fun Learning*)

Tahap berikutnya adalah penerapan model *fun learning*. Akan tetapi, sebelum model tersebut diterapkan kepada siswa, pemateri kegiatan memberikan kesempatan kepada guru atau peserta di MIS dan M.Ts Nurussalam untuk mendemonstrasikan bagaimana pembelajaran *fun learning*. Pada tahap ini pemateri memberikan pendampingan kepada guru di sekolah tersebut agar penerapan *fun learning* berjalan dan sesuai sebagai mana mestinya.



Gambar 6. Kegiatan Demonstrasi Model Pembelajaran *Fun Learning*



Gambar 7. Kegiatan Penguatan Model Pembelajaran *Fun Learning*

Setelah simulasi dan demonstrasi selesai, pemateri kegiatan memberikan pendampingan guru (peserta kegiatan) untuk berkolaborasi dengan mahasiswa. Hal ini bertujuan untuk menerapkan pembelajaran *fun learning*. Kolaborasi ini dilakukan di beberapa pertemuan pembelajaran setelah kegiatan PKMS (pemaparan materi). harapannya adalah setelah mereka mendemonstrasikan para guru-guru sudah mampu mempraktekkan bagaimana memberikan pembelajaran *fun learning* di sekolah pasca bencana banjir. Oleh karena itu, apabila terjadi bencana banjir kembali mereka (guru di MIS

dan M.Ts Nurussalam) dapat hadapi penanganan trauma *healing* siswa korban bencana secara tepat di tempat pengungsian.

Berikut ini beberapa bentuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru MIS dan M.Ts Nurussalam yang berkolaborasi dengan mahasiswa (anggota pengabdian) dalam menerapkan model *fun learning*.



Gambar 8. Penerapan Model *Fun Learning* yang dipadukan dengan *Project Based Learning*

Penerapan *fun learning* diterapkan oleh mahasiswa dan guru dengan dipadukan metode *project based learning*. Hal ini dapat memberikan sesuai aktivitas pembelajaran yang menyenangkan oleh siswa. Hal tersebut karena siswa tetap bisa belajar dengan menyenangkan dibarengi dengan aktivitas fisik dan juga berkelompok. Aktivitas fisik sambil belajar sangat diperlukan oleh menghilangkan trauma atas kejadian bencana yang dialami siswa. Hal tersebut didukung dengan pendapat Syukri dkk (2021: 54) menyatakan bahwa model *fun learning* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam pelaksanaannya siswa akan memperoleh suasana hati yang mengasyikkan. Hal ini karena dengan model ini siswa akan menggunakan kedua sisi otaknya. Dengan demikian, hasil pembelajaran dapat mengalami peningkatan.

Sementara itu, mahasiswa yang berkolaborasi dengan guru juga mengemas pembelajaran dengan metode *project based learning*. Hal ini dengan tujuan untuk membuat antar siswa bisa saling belajar bersama menuntaskan tugas belajar dan masih tetap dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Thomas dkk (dalam Rezeki, 2015: 76) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berbasis proyek merupakan salah model pembelajaran yang kesempatan kepada siswa secara berkelompok untuk menyelesaikan proyek di bawah bimbingan guru. Dengan demikian siswa diharapkan lebih aktif sehingga dapat meningkat prestasi serta aktivitas siswa saat pembelajaran. Dengan kata lain adanya metode *project based learning*, kondisi *student centered learning* dalam diwujudkan .



Gambar 9a. Penerapan Model Praktik Nyata (*Outing Class*)



Gambar 9b. Keseruan Kegiatan *Outing Class* Guru dan Mahasiswa dalam Penerapan Model Pembelajaran *Fun Learning*

Selain metode yang telah disebutkan di atas, penerapan *fun learning* juga dilaksanakan dengan cara menggiring siswa untuk belajar di alam bebas (keluar dari kelas). Hal ini dengan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Pemilihan tempat untuk tempat belajarnya pun dipilihkan di tempat yang aman dan terhindar dari bencana. Dengan tujuan siswa tidak teringat kembali atas bencana yang telah mereka alami. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menghilangkan trauma yang dialami siswa.

Menurut Vera (dalam Rahmawati dkk, 2022: 10) menjelaskan bahwa metode *Outing Class* atau belajar di luar kelas merupakan kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa yang dilakukan di luar kelas atau ke alam terbuka. Tujuannya tidak lain untuk membuat siswa lebih mendalami objek pembelajaran yang tidak mungkin di dapat ketika di dalam kelas. Metode ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menghilangkan kebosanan dari siswa. Akan tetapi yang perlu diperhatikan adalah kesiapan guru akan media, suasana hati siswa yang tenang (tidak terpaksa)

dan kesiapan perangkat mengajar lainnya. Dapat disimpulkan bahwa metode *outing class* bisa membuat siswa *fun* (menyenangkan) saat pembelajaran. Pada kesempatan ini guru dan mahasiswa membawa siswa ke daerah alam terbuka di sekitar sekolah dengan membawa media dan peralatan yang diperlukan. Saat kegiatan berlangsung siswa terlihat antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Pada kesempatan ini pula siswa diberikan kesempatan untuk mengamati alam sekitar dan belajar berkelompok guna menyelesaikan pertanyaan atau permasalahan yang diberikan oleh guru.



Gambar 10. Pembuatan Media untuk Model *Fun Learning*

Penerapan model *fun learning* tidak terlepas dengan media pembelajaran. Hal ini karena model ini ditujukan untuk belajar dengan suasana yang menyenangkan. Salah satu faktor pendukungnya adalah media pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat, Audie (2019:587) yang menjelaskan bahwa pemilihan metode pembelajaran akan mempengaruhi penggunaan media didalamnya. Hal ini karena media dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dan harus tetap didasarkan pada kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam memotivasi siswa untuk giat belajar dan lebih aktif di kelas serta membantu untuk meningkatkan motivasi siswa. Hal ini senada juga dengan pendapat Tafonao (2018: 104) menjelaskan bahwa media merupakan salah satu alat bantu ajar guru dalam menyampaikan materi ajar, dapat meningkat kreatifitas dan motivasi siswa dalam belajar. Dengan adanya media bisa memungkinkan terjadilah umpan balik antara guru dan siswa saat pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran mampu mengatasi kebosanan siswa dan membuat siswa belajar dalam situasi menyenangkan sehingga konsep model *fun learning* bisa terwujud. Dengan pendapat ini, pelaksana pengabdian (mahasiswa) memutuskan untuk berkolaborasi dengan guru di MIS dan M.Ts Nurussalam membuat dan mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adanya media yang dibuat oleh mahasiswa dan guru (seperti gambar di atas) kualitas belajars siswa dapat ditingkatkan.

Hasil dari pembelajaran *fun learning* ternyata membuat kemampuan belajar siswa semakin

baik. Hal itu dibuktikan dengan adanya nilai yang tinggi yang diperoleh siswa. Gambar di bawah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di MIS dan M.Ts Nurussalam mendapatkan nilai 80. Nilai tersebut tentunya tinggi untuk siswa korban bencana alam yang tengah berjuang dalam menghilangkan trauma dari bencana banjir.

NOMOR	NAMA SISWA	PENYAJIAN HASIL BELAJAR		JUMLAH NILAI	RATA-RATA
		1	2		
1	Andi Rizki Feb	85	85	80	
2	Andi Rizki Feb	85	85	80	
3	Andi Rizki Feb	85	85	80	
4	Andi Rizki Feb	85	85	80	
5	Andi Rizki Feb	85	85	80	
6	Andi Rizki Feb	85	85	80	
7	Andi Rizki Feb	85	85	80	
8	Andi Rizki Feb	85	85	80	
9	Andi Rizki Feb	85	85	80	
10	Andi Rizki Feb	85	85	80	
11	Andi Rizki Feb	85	85	80	
12	Andi Rizki Feb	85	85	80	
13	Andi Rizki Feb	85	85	80	
14	Andi Rizki Feb	85	85	80	
15	Andi Rizki Feb	85	85	80	
16	Andi Rizki Feb	85	85	80	
17	Andi Rizki Feb	85	85	80	
18	Andi Rizki Feb	85	85	80	
19	Andi Rizki Feb	85	85	80	
20	Andi Rizki Feb	85	85	80	
21	Andi Rizki Feb	85	85	80	
22	Andi Rizki Feb	85	85	80	
23	Andi Rizki Feb	85	85	80	
24	Andi Rizki Feb	85	85	80	
25	Andi Rizki Feb	85	85	80	
26	Andi Rizki Feb	85	85	80	
27	Andi Rizki Feb	85	85	80	
28	Andi Rizki Feb	85	85	80	
29	Andi Rizki Feb	85	85	80	
30	Andi Rizki Feb	85	85	80	

Gambar 10. Pembuatan Media untuk Model *Fun Learning*

4. Tahap Akhir

Pelaksana pengabdian melakukan refleksi bersama tentang model *fun learning*. Tujuannya agar semua pihak bisa memahami dan dapat menarik kesimpulan akhir bersama atas pentingnya model tersebut untuk siswa sebagai korban bencana banjir. Selain itu, model pembelajarannya ini bisa meminimalkan trauma atas bencana alam yang pernah terjadi. Guru pun di yayasan Nurussalam mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan saat pasca bencana.



Gambar 11a. Kegiatan Refleksi Bersama Peserta Kegiatan



Gambar 11b. Kegiatan Refleksi Bersama Peserta Kegiatan

Setelah dilaksanakan tahap refleksi, pemateri kegiatan ini berkumpul di ruangan kepala sekolah (ruang tamu) untuk mendiskusikan rencana tindak lanjut. Tahap ini sangat penting karena, pelaksana dan pihak perlu memutuskan tindakan apa yang perlu dilakukan selepas kegiatan pengabdian ini selesai. Adapun beberapa keputusan yang dihasilkan sebagai berikut.

- a. Jika terjadi kendala di masa mendatang yang di alami yayasan Nurussalam maka pihak pelaksana bisa mengadakan bimbingan teknis sesuai permasalahan yang dihadapi.
- b. Adanya rencana untuk menjadi kerja sama dan diwujudkan adanya MoU dengan pihak mitra pada tingkat universitas.
- c. Adanya rencana untuk kembali ke mitra di kesempatan berikutnya dalam tema yang berbeda sesuai permasalahan-permasalahan yang ada di masa mendatang.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Pada Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKMS) di MIS dan M.Ts di Yayasan Nurussalam Wonoasri Jember telah dilaksanakan dengan lancar sesuai dengan rencana yang sudah disusun. Fakta ini terlihat bahwa semua guru dan termasuk kepala sekolah di sekolah tersebut hadir tepat waktu serta berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pengabdian dengan topik “Model Pembelajaran *fun learning School* Untuk Guru di Yayasan Nurussalam Wonoasri Jember”. Selain itu, siswa mengalami peningkatan nilai belajar dari penerapan model *fun learning*. Hal ini berkat kolaborasi antara mahasiswa, pemateri dan guru yang ada di sekolah mitra kegiatan. Kegiatan ini dilakukan tidak lain untuk memberikan bimbingan teknis tentang *fun learning* untuk guru di daerah

rawan bencana Wonoasri Jember. Solusi yang ditawarkan tersebut memiliki tujuan utama yakni meningkatkan kompetensi guru di sekolah mitra melalui model pembelajaran yang tepat untuk siswa di sekolah terdampak bencana. Selain itu, dukungan sarana, media, SDM, orang tua siswa, guru dan masyarakat sekitar sangat diperlukan guna melaksanakan model pembelajaran *fun learning*. Hal tersebut karena model pembelajaran ini sangat berguna untuk *trauma healing* pasca bencana untuk peserta didik di lokasi pengabdian. Dimana siswa yang ada di sekolah mitra merupakan para korban bencana alam (banjir) yang membutuhkan bantuan berupa *trauma healing*, meskipun saat pembelajaran.

Saran

Untuk melaksanakan model pembelajaran *fun and smart school* bisa diterapkan tidak hanya dikala pasca bencana. Namun kapan pun dan pada jenjang pendidikan apa pun. Akan tetapi harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, kondisi sarana dan SDM serta tujuan akhir pembelajarannya. Dukungan fisik seperti ruang baca, perpustakaan, buku bacaan dan jadwal kegiatan harus disesuaikan dengan karakter jenjang pendidikan dan level kemampuan tiap siswa.

Daftar Pustaka

- Ash-shidiqqi, E. A., & Falaq, Y. (2021). Model Kurikulum Tanggap Bencana di Satuan Pendidikan Indonesia. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 5(2), 175-188.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Fatqurhohman, F., and R. Rusdiyanto. 2022. "Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online Di Madrasah Aliyah At-Taqwa Jember." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage* Vol 3 No 2. 99-108. <https://doi.org/10.32528/jpmm.v3i2.8317>
- Herlambang, T., & Rusdiyanto, R. (2022). *Pelatihan Literasi Keuangan Untuk Peningkatan Kapasitas Usaha pada Pelaku Usaha Mikro*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 3(1), 47-58. <https://doi.org/10.32528/jpmm.v3i1.7379>
- Muliani, N. (2019). Trauma Healing Bencana Perspektif Islam dan Barat (Sufi Healing dan Konseling Traumatik). *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 311-324.
- Muttaqin, A. I., Fadlullah, M. E., & Rohma, P. S. (2021). Pengaruh Model *Fun Learning* dengan Super Memori terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di MTS Mamba'Ul Huda Krasak Tegalsari. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 5(2), 144-157.
- Rahmawati, D., Mukhlis, M., & Juliana, R. (2022). *Penerapan Metode Pembelajaran "Outing Class" dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIA pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Batang Hari* (Doctoral Dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Rusdiyanto, (2022). *Sosialisasi dan Pendampingan Penerapan Pembagian Harta Bersama Pasca Perceraian Menurut UU No 16 Tahun 2019 dan Kompilasi Hukum Islam*. *Jurnal Pengabdian Mujtama*. 2 (2). 61-68. <https://doi.org/10.32528/mujtama.v2i2.7628>
- Rezeki, R. D., Nurhayati, N. D., & Mulyani, S. (2015). Penerapan metode pembelajaran project based learning (PjBL) disertai dengan peta konsep untuk meningkatkan prestasi dan aktivitas belajar siswa pada materi redoks kelas X-3 SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(1), 74-81.
- Setiawan, H. R. (2023). Implementasi Program Fun Learning dengan Metode Gerakan Tiga Bahasa dalam Pembelajaran Al-qur'an di Betong Junior Khalifah School Thailand. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 503-512.
- Syukri, R. A., Bahri, A., & Khaltsum, U. (2021). Penerapan model pembelajaran fun learning dalam meningkatkan hasil belajar menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 51-60