



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN CALISTUNG DENGAN METODE *FUN LEARNING* PADA ANAK USIA DINI DI YOGYAKARTA

Laili Inayah*

*Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Yogyakarta

Email : laili5494fip.2019@student.uny.ac.id

Article History:

Submitted/Received 27 Aug
2021

First Revised 12 Sep 2021

Accepted 21 Nov 2021

Publication Date 30 Nov 2021

Kata Kunci :

Pembelajaran
Fun Learning
Anak Usia Dini

ABSTRACT

This study is intended to determine the implementation of learning using the fun-learning method for early childhood at a Home Private institution in Jogja. The method used in this study uses a qualitative descriptive method. The subjects used in this study were three children who were members of Bimbel aged 4-6 years. The data were obtained from the author's observation, interview, and documentation. The results obtained from this study indicate that learning using the Fun-Learning approach to three early childhood children at Bimbel has been carried out well with various efforts that have been made and guidance from Bimbel. However, there are still some things that still need to be improved such as making a more interesting learning media and some tips in understanding the character of early childhood so that learning can take place optimally

ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *fun-learning* pada anak usia dini pada satu lembaga Home Privat yang ada di Jogja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah tiga anak yang tergabung di Bimbel yang berusia 4-6 tahun. Data didapatkan dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Fun-Learning* pada tiga anak usia dini di Bimbel yang telah dilaksanakan sudah terlaksana dengan baik dengan berbagai upaya yang telah dilakukan serta bimbingan dari pihak Bimbel. Namun begitu masih ada beberapa hal yang masih perlu ditingkatkan seperti pembuatan suatu media pembelajaran yang lebih menarik dan beberapa tips dalam memahami karakter anak usia dini agar pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal.

PENDAHULUAN

Anak merupakan anugerah terbesar yang dikaruniakan Tuhan Yang Maha Esa kepada sebuah keluarga. Anak memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan sedari usia dini baik di dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat. Usia prasekolah adalah anak yang berusia 3-6 tahun. Pemerintah Indonesia menetapkan anak TK dan Raudhatul Athfal (RA) sebagai anak usia 4-6 tahun. Berdasarkan usia ini, ciri-ciri fisik, sosial, emosional dan kognitif dapat diidentifikasi. (Sufa, 2018). Anak usia dini ialah anak yang memiliki masa *Golden Age* dimana pada usia ini anak dapat dengan mudah mencerna suatu informasi yang ia dapatkan. Perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor pada anak usia ini dapat terangsang dengan baik apabila diberikan stimulan yang di optimalisasikan dengan baik.

Anak usia dini adalah masa yang tepat dimana anak belum mendapatkan berbagai macam pengaruh negatif dari lingkungan sekitar maupun dari luar. Dalam hal ini, peran orang tua dan pendidik sangat penting dalam membimbing anak menjadi lebih baik di masa depan. Pengalaman anak usia dini perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan tertentu dalam hal belajar dan bermain. anak membutuhkan banyak rangsangan lingkungan. Dalam hal ini, lingkungan harus berpusat pada anak. Lingkungan ini memungkinkan anak-anak memiliki kesempatan dan pilihan untuk mendorong mereka belajar melalui permainan dan penemuan. Anak-anak membutuhkan penambah kognitif yang dapat mendorong perkembangan mereka secara keseluruhan untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Dalam dunia pendidikan kita tidak dapat terlepas dari proses kegiatan belajar mengajar. Tak jarang dalam kegiatan proses belajar mengajar terdapat beberapa kendala sehingga menyebabkan kegiatan dari proses mengajar tersebut tidak dapat berjalan dengan maksimal. Kendala yang terjadi dalam proses belajar mengajar terkadang dimulai dari ketidaksukaan siswa terhadap materi pelajaran yang kita ajarkan sampai pada motivasi anak didik tersebut tidak mau atau tidak menyukai pelajaran yang kita ajarkan karena dinilai pelajaran yang kita ajarkan tidak menarik. Tentu saja mungkin ada kaitannya dengan masa lalu yang tidak mengenakkan.

Salah satu cara yang dapat menstimulasi anak keterampilan kognitif anak adalah dengan kegiatan pembelajaran dengan metode *Fun Learning* (Aisyah, 2019). Bobbi DePorter mengatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, mengimplementasikan program, transfer materi, dan memfasilitasi proses pembelajaran. serta latihan meningkatkan prestasi siswa (Pratiwi, 2019). Dapat dikatakan bahwa pembelajaran *Fun Learning* adalah strategi pembelajaran dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak didik tidak merasa bosan (Trinova, 2012). Pembelajaran *Fun Learning* dapat terjadi ketika terdapat interaksi hubungan antara pendidik dan anak didik dalam proses pembelajaran. Adanya ikatan antara pendidik dan anak didik menjadi salah satu hal yang dapat membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan sekaligus kondusif. Kegiatan pembelajaran harus tetap ditargetkan untuk minimal menjadi lebih baik dari sebelumnya agar kegiatan yang dilaksanakan berjalan secara efektif.

Dalam konteks metode *Fun Learning*, apabila dinilai dari sisi mengajar anak didik, salah satu penyebab masalah yang di miliki dapat disebabkan oleh seorang pengajar atau pendidik yang kurang berwawasan dalam teknik penyampaian yang menyenangkan dalam

mengajarnya, sehingga anak didik belajar dengan perasaan bosan dan terpaksa. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan metode *Fun Learning* dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Kegiatan *Fun Learning* sendiri adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan kreatif dan tentunya menyenangkan sehingga baik anak didik maupun pendidik melakukan kegiatan belajar mengajar dengan suasana yang mengasyikkan (Sumitra, 2020).

Tujuan dari kegiatan belajar *Fun Learning* yang diinginkan dari pembelajaran adalah mengadakan kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas belajar para pelajar (Rohani, 2018). Ketika seorang murid sudah menyenangi kegiatan pelajaran yang dilakukan dalam kelas atau ruangan, mereka cenderung akan menambah kuantitas belajar mereka karena mereka senang dengan pelajaran tersebut. Dan tanpa disuruh mereka sudah meminta, bahkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara pribadi mereka akan mengeksplorasi lebih jauh pelajarannya karena mereka menyukai pelajaran tersebut. Itulah tujuan dari *Fun Learning* supaya melakukan kegiatan pembelajaran dengan minat yang besar sehingga kuantitas belajarnya baik dan kualitasnya bertambah, karena kuantitas semakin sering mencoba pembelajaran tersebut semakin paham materi yang dipelajari.

Dalam kegiatan belajar *Fun Learning* terdapat lima komponen utama dalam setiap pembelajaran, yang pertama yaitu suasana lingkungan belajar yang terkondisi dengan baik. Tidak tegang dan monoton, tetapi menyenangkan dan menarik (Utam, 2012). Itulah sebabnya karena lingkungan yang menarik dan menyenangkan akan menyebabkan terjadinya komponen kedua yaitu bangkitnya minat belajar dari anak-anak usia dini. Setelah kita mengkondisikan suasana belajar dengan menyenangkan diharapkan minat belajar dari para siswa-siswi akan muncul. Dan komponen yang ketiga yaitu munculnya nilai yang membahagiakan dari kegiatan belajar yang dilaksanakan. Dan mungkin lingkungan belajar tersebut dapat dinikmati oleh siswa-siswi dengan rasa senang akibat dari komponen pertama yaitu suasana yang dikondisikan dengan baik, menyenangkan dan juga rasa senang. Dan yang kedua minatnya sudah muncul, dan ketika mempelajarinya. Setelah itu terdapat komponen keempat yaitu adanya pemahaman dan penguasaan materi yang baik. Dari kegiatan yang menyenangkan dan ketika minat anak bangkit dia kan belajar lebih banyak dan dia akan memahami dan tau lebih banyak. Dan komponen yang terakhir yaitu adanya permainan dan situasi yang relevan dengan materi pembelajaran serta keterkaitan antara materi pelajaran Calistung yang diajarkan dengan aktivitas kehidupan sehari-hari. Membuat simulasi (Rahayu, 2018)

dilakukan untuk membuat anak-anak mendapatkan pengalaman dari materi yang diajarkan melalui permainan permainan yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran pada anak usia dini di Alifbata Bimbel berupa pembelajaran baca tulis hitung (Calistung) sederhana. Pembelajaran Calistung dengan metode yang tepat akan memberikan suatu pijakan yang luar biasa untuk jenjang pendidikan yang selanjutnya. Berdasarkan hal tersebut metode pembelajaran *Fun Learning* adalah hal yang tepat diterapkan pada anak usia prasekolah (anak usia dini). Oleh karenanya penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian berjudul “Implementasi Pembelajaran Calistung Dengan Pendekatan *Fun Learning* pada Anak Usia Dini di Bimbel Alifbata Yogyakarta” (Istiyani, 2013).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana implementasi pembelajaran calistung dengan pendekatan *Fun Learning*

pada anak usia dini di alifbata bimbel yogyakarta?”. Dan bagaimana perbandingan metode *Fun Learning* dengan metode konvensional apabila diterapkan pada subjek sasaran?”.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi pembelajaran calistung dengan metode *Fun Learning* pada Anak Usia Dini Di Bimbel Alifbata Yogyakarta dan untuk mengetahui bagaimana perbandingan metode *Fun Learning* dengan metode konvensional apabila diterapkan di subjek sasaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Penelitian kualitatif dilaksanakan berdasarkan wawancara rinci dan pengumpulan data dokumen, terutama observasi, sumber data primer dan teknik pengumpulan data terbuka di lingkungan alamiah. (Haryati, 2012).

Dalam jurnal ini, penulis menggunakan kondisi berdasarkan penelitian lapangan, khususnya data lapangan. Peneliti juga menggunakan suatu kajian pustaka yang difungsikan sebagai landasan teori. Penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan literatur dan data untuk penelitian ini bertujuan untuk memaksimalkan studi kualitatif yang dilakukan. Kegiatan pengumpulan data dilaksanakan di rumah subjek dengan memperhatikan protokol yang ada.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang mengikuti pembelajaran di Alifbata Bimbel berjumlah 3 orang, selain itu terdapat informan yang memiliki keterkaitan dengan pembelajaran yaitu pendidik atau tutor dan walimurid. Penulis terjun ke lapangan sendirian untuk mengumpulkan data, menganalisisnya, dan menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini dilakukan uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan metode. Metode triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data observasi dengan data wawancara, penelitian, dan kepustakaan. Teknik triangulasi menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi, untuk memvalidasi data survei.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Gambaran Umum Bimbel Alifbata

Hadirnya Bimbingan Belajar Alifbata atau kebanyakan para tutor menyebut Alifbata Bimbel ini di prakarsai oleh alumni mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah UNY yaitu kak Erika Anggraeni (Inayah). Beliau telah merancang konsep bimbel ini sejak sebelum lulus kuliah. Lebih tepatnya dari awal kuliah beliau telah memfokuskan pendidikannya ke bidang Parenting dan pendidikan diarahkan kesana. Hingga pada tugas-tugas yang beliau kerjakan juga telah mengarah kesana. Mata kuliah pilihan yang beliau ambil juga pada bidang pengembangan PAUD. Kemudian sampai saat skripsi, kak Erika juga membahas tentang pendidikan anak dan parenting. Lalu memang keinginan beliau untuk meminimalisir untuk ada masa tunggu dengan sudah memiliki rencana sebelum beliau lulus. Hingga akhirnya mendekati beliau lulus beliau memutuskan untuk membuat sebuah lembaga bimbingan belajar. Tetapi rencana ini masih bimbang karena rencana dari kak Erika ini dulu ingin setelah lulus bekerja terlebih dahulu. Bimbel hanya dibuka untuk sebatas diampu oleh Kak Erika saja dan belum terlantas untuk merekrut tutor dan lain-lain.

Setelah selesai yudisium, beliau membuka Bimbel Alifbata. Namun pada waktu itu bimbel Alifbata baru hanya sebatas sambilan saja dan beliau masih mencari pekerjaan. Kak Erika memasukkan lamaran ke beberapa perusahaan dan dalam perusahaan tersebut beliau diterima semua. Setelah pembukaan perdana bimbel Alifbata dan dalam rentang waktu seminggu mendapatkan tiga orang murid, dan pada waktu itu murid masih dipegang oleh kak Erika sendiri. Dari beberapa lamaran yang diterima tersebut kak Erika masih mempertimbangkan bagaimana jika bekerja di perusahaan tersebut dan banyak pertimbangan lainnya. Setelah mempertimbangkan beberapa perusahaan yang diterima tersebut kak Erika ternyata tidak ingin bekerja kepada orang dan ingin langsung membangun lembaga Bimbingan Belajar dan fokus kepada bimbel tersebut. Dan pada waktu tersebut mulailah Bimbingan Belajar ini berjalan.

Beliau berpikir bimbingan belajar bukan peluang bagus di masa pandemi. Karena prinsip kak Erika adalah ingin menegakkan pendidikan dan ketika mengikuti lembaga kak Erika tidak dapat secara bebas mengembangkan prinsip yang dimiliki. Dan dengan membuka bimbingan belajar ini lengkap sudah impian kak Erika untuk menegakkan pendidikan. Karena kak Erika bertekad dan ingin berfokus ke Bimbel, beliau bergerak cepat dalam bidang marketing. Mulai dari marketing online dan lain-lain hingga akhirnya setelah satu bulan berlalu kak Erika mulai merekrut Tutor, dan selang satu bulan kemudian kak Erika merekrut tutor kembali. Kemudian kak Erika juga memperbaiki manajemen dan lain-lain hingga akhirnya di pada tahun 2021 memiliki visi dan misi. Pada tanggal 3 Agustus 2021 resmi berdiri Bimbingan Belajar Alifbata.

Pembahasan

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran *Fun Learning* terdapat tahap-tahap dalam kegiatan pembelajarannya antara lain menurut dari (Arumsari 2017):

- a. Tujuan pembelajaran dan indikator
Hal pertama yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar *Fun Learning* adalah harus mengetahui tujuan pembelajarannya. Jadi di dalam ruangan kita memiliki sasaran apa yang akan diajarkan. Dan tidak melebar kesana kemari tetapi fokus pada tujuan tertentu. Dan ada pula indikatornya sehingga kita dapat mengukur sejauh mana sasaran yang sudah kita buat tercapai.
- b. Materi pembelajaran dan alat tes
Setelah mengetahui tujuan pembelajaran dan indikatornya hal yang dilakukan selanjutnya adalah menyusun materi pembelajaran dan alat tesnya. Materi pembelajaran dalam *Fun Learning* dirangkai dengan cara yang menarik menggunakan media-media yang menarik, gambar yang menarik, permainan yang menarik, sehingga murid berminat dan tertarik untuk fokus mempelajari materi belajar yang diajarkan.
- c. Menyusun strategi pembelajaran dan pengkondisian suasana kegiatan belajar mengajar
Setelah kita memiliki materi langkah selanjutnya adalah menyusun strategi pembelajaran dan pengkondisian suasana kegiatan belajar mengajar. Dalam metode *Fun Learning* belajar perlu menyiapkan strategi pembelajaran calistung yang menarik untuk mengkondisikan suasana kegiatan belajar yang menarik itu, minat belajar, motivasi dan menyenangkan bagi anak. Selain itu kita harus menyiapkan simulasi atau permainan yang berhubungan dengan materi calistung yang akan diajarkan sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak monoton.
- d. Guru dan pengajar

Guru maupun tutor dalam konteks ini haruslah orang yang memiliki karakter yang baik, yang konsisten dengan kebaikan itu sendiri. Lalu karena guru adalah pribadi yang ditiru, dan menjadi panutan bagi pelajarnya. Ketika murid yang salah guru harus menegurnya, karena itu menjadi acuan bahwa seorang murid tidak akan melakukan kesalahannya lagi. Disamping itu khususnya dalam metode belajar *Fun Learning* seorang guru atau tutor haruslah kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam penyampaian materi sebaiknya guru tidak monoton melainkan dapat mengembangkan pendekatan atau kegiatan itu dengan menyenangkan sehingga dapat menarik keceriaan, ketertarikan, dan minat bagi para siswanya. Dan juga dapat mengajarkan materi atau pelajaran yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari, contohnya dalam konteks ini adalah memberikan contoh cara menjadi anak yang baik dan berbakti pada orang tua. Dan mengamalkan doa-doa sehari-hari. Dengan hal tersebut dapat menambah pengalaman untuk memahami konteks materi dengan kehidupan sehari-hari.

Teori belajar yang mendukung pelaksanaan metode *Fun Learning* antara lain:

a. Teori belajar behaviorisme

Dalam teori belajar behaviorisme, Pavlov membuktikan bahwa terdapat respon yang terkondisi bagi pribadi yang telah diberi stimulus berulang ulang, contohnya jika ada seekor anjing dibiasakan dengan lonceng, dan makanan yang tersedia di waktu-waktu yang akan datang. Dan ketika lonceng tersebut berbunyi maka anjing tersebut menganggap bahwa akan terdapat makanan yang telah disajikan. Hal yang sama dapat terjadi juga dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya jika stimulus dalam belajar itu memberikan pengalaman yang menyenangkan, pada saat melakukan kegiatan belajar misalnya baca tulis dan hitung, maka setiap kali materi pelajaran akan dilakukan pribadi tersebut akan termotivasi ingin belajar karena pengalaman sebelumnya yang ia dapat. Kemudian anak didik ingin mengulangi pengalaman yang menyenangkan sebelumnya sehingga ingin termotivasi melakukannya lagi. Begitu juga saat pribadi tersebut memiliki pengalaman yang tidak baik dan tidak menyenangkan setiap belajar maka pada pertemuan-pertemuan selanjutnya pribadi tersebut cenderung menghindari materi yang akan disampaikan (Margaretha, 2020).

b. Teori belajar sosial kognitif

Dalam teori ini Albert Bandura menyatakan terdapat tiga aspek penting yang mempengaruhi proses belajar seseorang yaitu determinasi seseorang berdasarkan pengalaman, yang kedua keadaan lingkungan sekitar, yang ketiga adalah respon terhadap situasi. Menurut Albert Bandura belajar sebagian besar merupakan kegiatan mengulang informasi dimana informasi yang telah di struktur oleh perilaku dan kejadian lingkungan yang ditransformasikan sebagai simbolis representatif yang berfungsi sebagai pemandu tindakan. Sebagai contoh jika ada seorang anak yang mempunyai pengalaman yang memiliki pengalaman yang menyenangkan dalam kegiatan belajar Calistung dan lingkungan yang ada didalamnya itu menurut dia menyenangkan maka anak itu akan menalar dan berharap ingin mengulangi hal tersebut yaitu belajar calistung di pertemuan yang akan datang. Tetapi jika terdapat pengalaman yang tidak baik maka hal tersebut akan menjadi pemandu tindakan anggapan anak

tersebut terhadap kegiatan calistung berikutnya sehingga anak cenderung tidak ingin mengulanginya (Hardiyanti, 2020).

c. Kognitif

Teori ini mengatakan bahwa hubungan tidak sekedar stimulus dan respon melainkan tingkah laku seseorang itu ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya terhadap situasi dengan pembelajaran tersebut. Contohnya jika pada pembelajaran dengan *Fun Learning* tidak terjalin pengalaman yang bagus yang didapat di lingkungannya maka ia akan mengalami atau menduga bahwa pelajaran ini tidak menarik. Apalagi dia tidak bisa merasakan ikatan batin dan menurturnya materi nya sangat menjemukkan maka pemahaman dia mengenai materi tersebut berakibat tidak mengerti. Sebaliknya jika mengalami pengalaman yang luar biasa menyenangkan maka dia akan menalar dan memahami pelajaran tersebut dengan baik dan dimasa depan anak tersebut ingin mengulangi materi tersebut (Setyaningrum 2014).

d. Teori konstruktivisme

Teori yang mengatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya didapat dari konteks yang terbatas melalui pemahaman, pengalaman, yang didapat yang mirip dengan materi yang dipelajari. Oleh sebab itu dalam belajar kita perlu perbaikan dan mengaitkannya dengan kegiatan sehari-hari yang dapat ditemui oleh anak didik. Itu sebabnya dalam kegiatan *Fun Learning* terdapat simulasi sehingga ketika mendapatkan pemahaman akan lebih baik (Dodi, 2016).

Implementasi strategi pembelajaran dengan metode *Fun Learning* pada anak usia dini di Alifbata Bimbel dilaksanakan sebanyak 2 kali seminggu dari tanggal 24 Mei 2021 – 22 Juni 2021 dengan jumlah sampel sebanyak 3 orang anak usia dini berusia 4-6 tahun. Implementasi pembelajaran dengan pendekatan *Fun Learning* langsung diobservasi oleh tutor dengan mempraktikkan langsung ketika melaksanakan pembelajaran Calistung pada anak usia dini. Pengumpulan data dilaksanakan dengan melakukan wawancara kepada wali murid ketika selesai melakukan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penutup.

a. Perencanaan

1) Tutor menyusun rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan

Rencana pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan berdasarkan teori Montessori yaitu belajar berdasarkan pada kebutuhan anak usia dini. Dengan mempertimbangkan perbedaan karakteristik masa kanak-kanak, pembelajaran mengikuti gaya belajar anak: visual, auditori, kinestetik, dan kombinasinya.

2) Tutor membuat media pembelajaran untuk anak usia dini

Media belajar disesuaikan dengan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Apabila pada suatu pertemuan akan dilaksanakan pembelajaran membaca maka media yang digunakan seperti buku bacaan. Begitu pula dengan menulis dan menghitung. Setiap tutor dibebaskan dalam membuat media pembelajaran agar menarik dan menyenangkan. Kegiatan ini juga dilaksanakan untuk melatih kreativitas tutor juga agar anak tidak bosan.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini di Alifbata Bimbel berlangsung selama 60 menit. Pada tahap ini penulis menyusun langkah-langkah dalam menerapkan strategi pembelajaran Calistung dengan metode *Fun Learning* pada anak usia dini di Alifbata Bimbel sebagai berikut:

1) Kegiatan pembuka

Kegiatan pembuka diawali dengan berdoa, kemudian setelah selesai tutor memberikan pengulangan atau apersepsi pada materi-materi yang diajarkan sebelumnya untuk meningkatkan motivasi dan kesiapan belajar anak. Kemudian setelah selesai dilakukan apersepsi, tutor menyampaikan materi yang akan dipelajari.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan ini dilaksanakan dengan mengorientasikan anak usia dini untuk dengan strategi pembelajaran menggunakan metode *Fun Learning*. Tutor memperkenalkan materi untuk anak menggunakan media yang sudah dibuat sebelumnya. Tutor mempraktikkan kegiatan pembelajaran dengan media yang telah disiapkan sebelumnya kemudian tutor mengidentifikasi kemajuan belajar pada anak apakah lebih baik dari sebelumnya atau tidak. Indikator yang diamati penulis dalam kegiatan utama antara lain penggunaan alat peraga, gaya mengajar tutor, dan kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar. Menyenangkan, interaktif dan mendidik.

Berdasarkan pelaksanaan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada subjek pertama (Naila 6 th) dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan. Setelah memahami gaya belajar anak didik, menunjukkan bahwa ketika pembelajaran sedang berlangsung anak usia dini subjek pertama ini aktif dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dengan *fun-learning* membuat anak tidak cepat merasa bosan dan antusias untuk melakukan pembelajaran. Interaksi yang terjalin antara tutor dan anak didik sangat positif. Selain itu anak subjek pertama ini ingin mengulangi kegiatan belajar untuk pertemuan yang selanjutnya. Kemudian setelah selesai pembelajaran wawancara dilakukan kepada wali murid terkait dengan pembelajaran hari tersebut. Kegiatan pembelajaran selama lima kali pertemuan tersebut menghasilkan peningkatan yang signifikan. Wali Murid mengatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Fun-Learning* membuat anak senang dan nyaman. Hal ini dibuktikan dengan kepercayaan wali murid untuk masih menggunakan jasa pembelajaran di Alifbata Bimbel dan memberikan respon positif pada setiap kegiatan pembelajaran.

Observasi dan wawancara pada subjek kedua (Khaizan, 6 th) dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama tutor belum melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *fun-learning* dan belum menggunakan media belajar. Tutor memahami gaya belajar anak didik. Hasilnya anak subjek kedua ini tetap aktif mengikuti pembelajaran meskipun si anak kerap kali meminta istirahat. Pertemuan kedua dan seterusnya tutor kemudian melakukan pendekatan *Fun Learning* menggunakan media yang ada dan hasilnya anak sangat antusias dengan pembelajaran tersebut. Bahkan anak subjek kedua ini meminta pengulangan materi menggunakan media yang sama. Interaksi antara tutor dan anak didik terjalin positif. Selama lima pertemuan berlangsung, subjek anak kedua ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal menghitung. Setelah selesai pertemuan kemudian tutor melakukan wawancara dengan wali murid, hasilnya wali murid memberikan respon yang positif kemudian wali murid mengatakan bahwa tetap ingin menggunakan jasa home privat di Alifbata Bimbel.

Observasi dan wawancara pada subjek ketiga (Alka, 4 th) dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama tutor melaksanakan pembelajaran langsung dengan menggunakan pendekatan *Fun Learning*. Kemudian tutor memahami gaya belajar

anak. Di menit pertama anak masih memahami bagaimana sistem pembelajaran yang dilaksanakan. Setelah beberapa menit kemudian anak mulai antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Setelah mewawancarai subjek ketiga ini ternyata anak senang melakukan pembelajaran dengan pendekatan *Fun Learning*, dan materi-materi yang tutor sampaikan dicerna dengan baik oleh anak usia dini. Setelah selesai pertemuan dilaksanakan wawancara dengan wali murid. Wali Murid mengatakan bahwa ketika anak nyaman belajar dengan pendekatan *Fun Learning* maka wali murid ikut senang.

Dengan demikian wali murid dari anak subjek ketiga ini percaya dan tetap ingin menggunakan jasa home privat di Alifbata Bimbel.

3) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup pembelajaran dilaksanakan dengan kegiatan refleksi oleh tutor dan memberikan tindak lanjut dari materi yang telah disampaikan pada hari itu. Setelah dilakukan refleksi maka setelah dicari apa yang kurang dari materi yang telah disampaikan maka akan diperbaiki pada pertemuan selanjutnya.

c. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran pada Alifbata Bimbel dilaksanakan dengan melakukan evaluasi harian berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada wali murid setelah selesai pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan dengan wawancara langsung kepada wali murid maupun melalui Whatsapp. Apabila dirasa pada pertemuan tersebut ada yang kurang maka wali murid dapat mengonsultasikannya langsung kepada tutor. Kemudian setelah mengetahui kekurangan-kekurangan tersebut tutor melaksanakan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dengan lebih baik. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan kepada ketiga wali murid. Hasil menunjukkan bahwa ketiga wali murid memberikan respon positif dan tetap melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *Fun Learning* di Alifbata Bimbel.

Selain menggunakan metode evaluasi diatas, evaluasi terhadap tutor di Alifbata Bimbel dilaksanakan dengan menggunakan metode *brainstorming* dan dilaksanakan secara daring dengan menggunakan media *Zoom*. Pemilik Alifbata Bimbel menjelaskan mengenai materi yang didasarkan pada keluhan-keluhan yang dirasakan tutor dalam menjalani pembelajaran dengan murid. Kemudian dari keluhan tersebut buatlah materi dari pemilik Bimbel Alifbata dan dipaparkan. terdapat sesi tanya jawab bagi tutor yang ingin bertanya. Setelah itu kegiatan ditutup dengan berdoa dan foto bersama sebagai akhir dari kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan setiap sebulan sekali.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas dapat diindikasikan bahwa pembelajaran Calistung pada anak usia dini menggunakan pendekatan *Fun Learning* di Alifbata Bimbel sudah terlaksana dengan sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil observasi dan wawancara terhadap wali murid, tutor, maupun anak usia dini. Dimana mereka senang dan nyaman menggunakan pendekatan Fun-Learning dalam melaksanakan pembelajaran.

Namun begitu pada pertemuan-pertemuan terakhir dengan tutor anak mulai merasa bosan dengan media belajar yang ada, maka dari itu perlu adanya inovasi-inovasi baru terhadap pembuatan media belajar agar menarik dan dapat mengaktifkan minat belajar anak usia dini dengan pendekatan *Fun Learning*. Media belajar dapat dibuat dengan sederhana dan menarik agar tidak memakan banyak pengeluaran dan anak merasa senang bermain. Pembawaan suasana belajar juga mempengaruhi proses belajar anak didik (Jayanti,2018). Tutor harus mampu membuat suasana aktif dan nyaman agar pembelajaran dapat kondusif dan efektif.

Dari hasil penelitian ini juga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Fun Learning* lebih baik daripada menggunakan pendekatan konvensional, hal ini dibuktikan dengan tingkat keaktifan anak usia dini dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan *Fun Learning*. Anak dapat menjadi lebih aktif dan senang dalam kegiatan pembelajaran (Shabrina, 2018).

KESIMPULAN

Setelah selesai pembahasan dalam penelitian ini dapat kita ambil kesimpulan bahwa implementasi pembelajaran Calistung menggunakan pendekatan *Fun Learning* pada Alifbata Bimbel berjalan dengan baik. Dapat menambah keaktifan serta partisipasi anak usia dini dalam belajar. Dengan menggunakan pendekatan *Fun Learning* anak menjadi senang belajar dan memberikan respon positif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini juga membuat penulis mengetahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Fun Learning* lebih baik daripada menggunakan pendekatan konvensional, dibuktikan dengan tingkat keaktifan anak didik dalam melaksanakan pembelajaran. Namun demikian masih ada kekurangan dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *Fun Learning* apabila tidak disertai dengan media pembelajaran yang menarik maka anak akan cepat merasa bosan

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, E. N., Iriyanto, T., Astuti, W., & Yafie, E. (2019). Pengembangan Alat Permainan Ritatoon Tentang Binatang Peliharaan Sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 174-180.
- Arumsari, A. D., Arifin, B., & Rusnalasari, Z. D. (2017). Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini di kec sukolilo surabaya. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 133-142.
- Dodi, N. (2016). Penerapan Pendekatan Konstruktivistik Dalam Pendidikan Bagi Anak Usia Dini dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 1(2), 154-167.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Hardiyanti, D. (2020). Apakah Kualitas Penitipan Anak Itu Penting? Sebuah Gambaran Perkembangan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Sentra Cendekia*, 1(1), 1-7
- Istiyani, D. (2013). Model pembelajaran membaca menulis menghitung (calistung) pada anak usia dini di kabupaten pekalongan. *Jurnal penelitian*, 10(1).
- Inayah, L. Implementasi pembelajaran calistung dengan metode fun learning pada anak usia dini di bimbel Alifbata yogyakarta. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 2(2).
- Jayanti, W. E., Meilinda, E., & Fahriza, N. (2018). Game edukasi “Kids Learning” sebagai media pembelajaran dasar untuk anak usia dini berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(1).
- Margaretha, L. (2020). Teori-teori belajar untuk kecerdasan bahasa anak usia dini. *Early Childhood Research and Practice*, 1(01), 8-15.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).

- Pratiwi, E. (2019, June). Pembelajaran calistung bagi anak usia dini antara manfaat akademik dan resiko menghambat kecerdasan mental anak. In *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 278-283).
- Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Calistung Bagi Anak Usia Dini. *Atfaluna: Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 58-63.
- Shabrina, R. (2018). *Implementasi pembelajaran pendidikan agama islam dengan pendekatan fun learning pada anak usia dini di TPA ALIF School Bintaro* (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah).
- Sufa, F. F., & Setiawan, M. H. Y. (2018). Optimalisasi Peran Orangtua Dalam Mengembangkan Potensi PAUD. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2).
- Sumitra, A., Windarsih, C. A., Elshap, D. S., & Jumiatin, D. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 1-5
- Setyaningrum, S. R., Triyanti, T., & Indrawani, Y. M. (2014). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini dengan perkembangan kognitif pada anak. *Kesmas: Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional (National Public Health Journal)*, 243-249.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215.
- Utami, R. P. (2012). Penerapan Model Quantum Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah 05 Sungkur Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012.

