



Implementasi Metode *Fun Learning* dengan Media Aquascape untuk Anak Jalanan

Rita Aryani^{*)1}, Asnawati Wulandari², Cut Rosmawati³, Faridayani⁴, Huzaifah⁵,
NikemKurnia Ningsih⁶, Marwah⁷, Tien Purwanti Nurzannah⁸, Unesih⁹, Zatiyah Lesyani¹⁰
12345678910 Universitas Panca Sakti Bekasi

^{*)}Corresponding author, ✉ ritaar1757@gmail.com

Revisi 03/03/2023;
Diterima 28/02/2023;
Publish 09/03/2023

Kata kunci:

Metode *Fun Learning*,
Media Aquascape, Anak
Jalanan

Abstrak

Pendidikan seharusnya dapat diakses dengan mudah oleh semua anak termasuk juga anak-anak jalanan. Pendidikan untuk anak jalanan masih sering terabaikan. Karakter anak jalanan yang beragam dan lebih memprioritaskan aktivitas pemenuhan hidupnya dengan berdagang, mengemis, dan mengamen di jalanan dari pada belajar di sekolah. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk membantu pihak sekolah dalam membuat metode dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak jalanan agar pendidikan dapat menjadi salah satu prioritas utamanya selain pemenuhan kebutuhan hidupnya. Kegiatan PKM dilaksanakan selama lima hari pada tanggal 14 Oktober 2022, 29 Oktober 2022, 12 November 2022, 19 November 2022, dan 26 November 2022 di Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA), Setiabudi Jakarta. Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini adalah observasi, wawancara, dan *Focus Group Discussion* (FGD). Hasil kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM yang dilakukan selama lima hari telah berhasil dengan baik. Kegiatan PKM dilaksanakan kedalam tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan PKM yang telah dilaksanakan ini sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan di SAAJA melalui metode *Fun Learning* dan media Aquascape sehingga anak dapat belajar dengan nyaman, senang, dan Bahagia.

This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author(s)



PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Kesejahteraan masyarakat Indonesia dibangun melalui proses yang panjang dengan pendidikan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Reuge et al., 2021). Pendidikan seharusnya dapat diakses dengan mudah oleh semua orang (Majoko, 2018).

Termasuk juga anak jalanan yang memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas dan menyenangkan.

Berdasarkan data dari Kementerian Sosial Republik Indonesia melalui Data Terpadu Kesejahteraan Sosial (DTKS) pada tahun 2019, masih ada 8.320 anak jalanan di Indonesia (OHH Ditjen Rehsos, 2020). Jumlah anak jalanan yang masih banyak ini memiliki permasalahan yang pelik dan beragam (Suryadi et al., 2020). Seringkali anak jalanan mendapatkan label anak yang bermasalah, tersisih, marginal, dan terdeskriminasi dari kehidupan yang keras dan tidak bersahabat (Rahayu & Marini, 2022). Kehidupan yang dilaluinya penuh dengan perjuangan untuk dapat bertahan hidup dilingkungan yang bebas (Suci, 2017). Perlu adanya perhatian khusus kepada anak jalanan agar dapat memperbaiki kondisi tersebut untuk kehidupan yang lebih baik.

Memperbaiki kondisi untuk kehidupan yang lebih baik dapat dilakukan melalui pendidikan (Ahmadi, 2021). Namun sangat disayangkan pendidikan bagi anak jalanan masih sering terabaikan (Putra, 2015). Fakta lapangan yang ditemukan saat observasi di Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA) menunjukkan bahwa sebagian besaranak-anak jalanan belum mendapatkan haknya dalam pendidikan. Anak-anak jalanan tersebut lebih memilih berdagang, mengemis, mengamen, dan bermain di jalanan dari pada belajar di sekolah. SAAJA turut berkontribusi dan terus berupaya dalam mengatasi permasalahan tersebut agar anak-anak jalanan dapat mengakses pendidikan.

Kehadiran SAAJA sebagai wadah pendidikan bagi anak-anak jalanan tidak berjalan dengan lancar begitu saja. Anak-anak jalanan yang memiliki karakter beragam dan kebutuhan hidup sebagai prioritas utamanya menjadi kendala bagi SAAJA untuk memberikan pembelajaran yang menarik agar pendidikan menjadi salah satu prioritasnya selain berdagang, mengemis, dan mengamen di jalanan. SAAJA mengalami kesulitan dalam membuat metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Serta terbatasnya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Kedua hal tersebut menjadi kendala utama SAAJA dalam memberikan pendidikan yang berkualitas dan menyenangkan bagi anak jalanan.

Solusi dan Target

Permasalahan utama yang ada di Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA) yaitu kesulitan dalam membuat metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta terbatasnya media pembelajaran yang dapat digunakan. Maka solusi yang dapat dilakukan pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah Implementasi metode *Fun Learning* dengan media Aquascape untuk anak jalanan. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini melibatkan guru, orang tua, dan anak jalanan di Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2022 sampai 26 November 2022 melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahapan perencanaan dilakukan dengan perizinan kepada kepala Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA), menganalisis permasalahan dan kebutuhan di Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA), dan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan analisis permasalahan dan kebutuhan di SAAJA. Metode yang digunakan pada tahapan perencanaan ini adalah observasi, wawancara, dan *Focus Group Discussion* (FGD). Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung untuk mengetahui kondisi pembelajaran (Syafnidawaty,

2020). Wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada guru dan siswa untuk melengkapi data yang dibutuhkan (Prasanti, 2018). *Focus Group Discussion* (FGD) dilakukan dengan menghadirkan beberapa kelompok diskusi dari pihak guru, kepala sekolah, dan orang tua mengenai permasalahan yang ada secara terarah dan sistematis (Bisjoe, 2018). Masing-masing perwakilan harus menyampaikan pendapatnya sesuai dengan topik (Novel et al., 2019). Sehingga analisis permasalahan dan kebutuhan di SAAJA dapat dilakukan dengan baik.

Tahapan pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Di dalam RPP juga terdapat metode *Fun Learning* dan media *Aquascape* yang akan diterapkan pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Metode *Fun Learning* merupakan cara penyampaian guru kepada siswa dalam pembelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, hangat, dan nyaman (Attamimi et al., 2021). Kondisi tersebut membuat anak-anak jalanan mudah menerima materi yang disampaikan dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tahapan evaluasi dilakukan dengan refleksi atas perencanaan yang telah dibuat dan pelaksanaan yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui dampak dan efektivitas dari kegiatan yang dilakukan (Laily, 2022). Tahapan ini juga menjadi catatan dan masukan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan agar pada kegiatan selanjutnya dapat menjadi lebih baik lagi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan selama lima hari yaitu pada tanggal 14 Oktober 2022, 29 Oktober 2022, 12 November 2022, 19 November 2022, dan 26 November 2022.
2. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai dari tahap persiapan selama dua hari dengan melakukan perizinan kepada kepala Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA), menganalisis permasalahan dan kebutuhan di Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA), dan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan analisis permasalahan dan kebutuhan di SAAJA. Persiapan selanjutnya dengan menyiapkan bahan-bahan pembelajaran untuk membuat media *Aquascape*, koordinasi tugas antara satu dengan lainnya, dan ruangan yang digunakan untuk pembelajaran. Tahapan pelaksanaan dilakukan selama dua hari dengan metode *Fun Learning* dan media *Aquascape*. Pada hari pertama pembelajaran dilakukan dengan mengenalkan media *Aquascape* beserta unsur-unsur yang terdapat di dalamnya. Pada hari kedua pembelajaran dilakukan dengan membuat media *Aquascape* secara langsung dari bahan-bahan yang telah disiapkan. Tahapan evaluasi dilakukan selama satu hari dengan refleksi atas perencanaan yang telah dibuat dan pelaksanaan yang telah dilakukan.

Pembahasan

Kegiatan pengabdian dilakukan selama lima hari yaitu pada tanggal 14 Oktober 2022, 29 Oktober 2022, 12 November 2022, 19 November 2022, dan 26 November 2022. Berikut ini rincian kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM):

Perencanaan

Pada perencanaan ini, semua tim mengusulkan beberapa pilihan tempat yang akan dijadikan sebagai tempat kegiatan. Setelah metelah beberapa pilihan tempat terkumpul, maka dilakukan musyawarah berdasarkan pertimbangan kondisi yang ada. Hasil musyawarahnya adalah Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA) yang berada di Jalan Setiabudi Jakarta dijadikan sebagai tempat kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Pada tanggal 14 Oktober 2022, semua tim menuju lokasi kegiatan PKM untuk bertemu kepala SAAJA sekaligus juga melakukan perizinan kegiatan PKM.



Gambar 1. Perizinan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SAAJA

Setelah melakukan perizinan ke Kepala SAAJA, semua tim melakukan observasi saat proses pembelajaran berlangsung. Kemudian dilanjutkan wawancara dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada guru dan siswa. Kegiatan Observasi dan wawancara sudah dilakukan, maka selanjutnya adalah *Focus Group Discussion* (FGD) dilakukan dengan menghadirkan beberapa kelompok diskusi dari pihak guru, kepala sekolah, dan orang tua mengenai permasalahan yang ada secara terarah dan sistematis. Hasil dari observasi, wawancara, dan FGD adalah sebagian besar anak-anak jalanan belum mendapatkan haknya dalam pendidikan. Anak-anak jalanan tersebut lebih memilih berdagang, mengemis, mengamen, dan bermain di jalanan dari pada belajar di sekolah. Kondisi anak-anak jalanan yang memiliki karakter beragam dan kebutuhan hidup sebagai prioritas utamanya menjadi kendala bagi SAAJA untuk memberikan pembelajaran yang menarik agar pendidikan menjadi salah satu prioritasnya selain berdagang, mengemis, dan mengamen di jalanan. SAAJA mengalami kesulitan dalam membuat metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Serta terbatasnya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, tim memutuskan untuk membuat kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak jalanan dengan metode *Fun Learning* dan media *Aquascape*.



Gambar 2. Kegiatan FGD Bersama perwakilan guru, orang tua, dan kepala sekolah

Pada tanggal 29 Oktober 2022, tim melakukan koordinasi untuk pembagian tugas, ruangan yang akan digunakan untuk pembelajaran, membuat Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP) berdasarkan analisis permasalahan dan kebutuhan di SAAJA. Lalu, tim juga menyiapkan bahan-bahan pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembuatan media Aquascape.

Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan selama dua hari. Hari pertama pembelajaran dilakukan pada tanggal 12 November 2022, Sedangkan hari kedua pembelajaran dilakukan pada tanggal 19 November 2022. Kedua hari tersebut dilakukan secara tatap muka (luring) di Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA). Hari pertama pembelajaran bertujuan untuk mengenalkan media Aquascape beserta unsur-unsur yang terdapat didalamnya. Pembelajaran hari pertama dilakukan secara *post to post* dengan membagi anak-anak kedalam empat kelompok sesuai dengan unsur-unsur dari media Aquascape. *Post 1* diisi dengan unsure bebatuan, *Post 2* diisi dengan unsure tanaman, *Post 3* diisi dengan unsur ikan, dan *Post 4* diisi dengan unsur akuarium. Kelompok 1 sampai 4 memasuki pos awalnya masing-masing sesuai dengan nomor kelompoknya. Setiap memasuki *post* wajib untuk menyanyikan yel-yel yang menjadi ciri khas kelompok sebagai tiket masuk *post*. Setelah itu baru diperbolehkan masuk kedalam *post* untuk menerima pembelajarannya. Pembelajaran di setiap *post* menggunakan media yang nyata dan dapat dipegang secara langsung oleh anak, sehingga anak menjadi tergambar secara nyata dalam pemikirannya masing-masing. Ketika selesai pembelajaran di masing-masing *post* sudah selesai, maka dilanjutkan kembali ke *post* selanjutnya secara berurutan sampai semua *post* sudah dikunjungi oleh anak. Diakhir pembelajaran dilakukan refleksi pembelajaran atas apa yang telah diperoleh dari kegiatan yang telah dilakukan. Anak-anak menyampaikan aktivitas yang dilakukan dan memberikan kesimpulannya. Tim juga memberikan hadiah bagi anak yang aktif saat pembelajaran, kelompok yel-yel terbaik, berhasil menjawab pertanyaan yang diberikan, dan membantu temannya yang mengalami kesulitan saat pembelajaran berlangsung. Tim juga menyampaikan pembelajaran pada hari kedua untuk membuat media Aquascape.



Gambar 3. Kegiatan Hari Pertama Pembelajaran

Hari kedua pembelajaran dilakukan dengan membuat media Aquascape dari bahan-bahan yang telah disiapkan oleh tim. Setiap anak dibagi kedalam kelompok untuk membuat proyek media Aquascape. Ada empat kelompok yang dibentuk dan empat fasilitator yang mendampingi selama proses pembuatan media Aquascape. Fasilitator menyampaikan tahapan-tahapan dalam membuat media Aquascape kepada anak-anak terlebih dahulu. Lalu anak-anak membagi tugas antara satu dengan lainnya dalam satu kelompok untuk menyelesaikan proyek media Aquascape. Pembuatan media Aquascape dibatasi oleh waktu agar anak dapat terlatih untuk disiplin, memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, dan kolaboratif. Setelah waktu yang diberikan sudah habis, media Aquascape yang dibuat oleh masing-masing kelompok dipresentasikan di depan. Presentasi yang disampaikan kelompok akan dinilai oleh juri yang telah ditunjuk tim. Bagi kelompok terbaik dengan beberapa kategori akan mendapatkan hadiah dari tim. Diakhir pembelajaran hari kedua, tim mengumumkan kelompok dengan presentasi

terbaik, kelompok dengan kolaborasi terbaik, kelompok dengan karya terbaik, dan kelompok dengan pembelajaran terbaik. Semua kelompok mendapatkan hadiah dengan kategori tersebut sebagai *reward* atas pembelajaran yang sudah dilakukan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan mendapatkan prioritas utama selain memenuhi kebutuhan hidupnya di jalanan.



Gambar 4. Kegiatan Hari Kedua Pembelajaran

Evaluasi

Setelah melalui kegiatan perencanaan dan pelaksanaan, tim melakukan evaluasi pada tanggal 26 November 2022. Evaluasi ini dilakukan dengan refleksi atas perencanaan yang telah dibuat dan pelaksanaan yang telah dilakukan. Masing-masing individu yang ada dalam tim menyampaikan kritik dan saran dalam kegiatan evaluasi ini. Kritik dan saran yang diberikan menjadi catatan dan masukan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan agar pada kegiatan selanjutnya dapat menjadi lebih baik lagi. Hasil dari evaluasi kegiatan PKM 2022 adalah kurangnya koordinasi antara satu dengan lainnya dalam pembagian tugas. Masih ada individu yang memiliki bobot tugas lebih banyak dari lainnya, ada juga individu yang memiliki bobot tugas lebih ringan sehingga pembagian tugasnya tidak merata. Ruang kegiatan yang dijadikan sebagai tempat pembelajaran terlalu sempit. Seharusnya dapat menggunakan ruangan lainnya dan juga lapangan dalam kegiatan *post to post* sehingga anak-anak lebih leluasa dan merasa nyaman dalam pembelajaran.



Gambar 5. Evaluasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) telah berhasil dilakukan selama lima hari pada tanggal 14 Oktober 2022, 29 Oktober 2022, 12 November 2022, 19 November 2022, dan 26 November 2022. Kegiatan PKM ini dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan PKM yang telah dilakukan ini sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan di Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA) yaitu kesulitan dalam membuat metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta terbatasnya media pembelajaran yang dapat digunakan. Kegiatan PKM ini telah membantu SAAJA dalam membuat

metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu *Fun Learning* dan membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah didapatkan yaitu Aquascape. Metode *Fun Learning* dilakukan dengan kegiatan pembelajaran *post to post*. Kemudian diiringi juga dengan pembelajaran kolaboratif melalui pembentukan kelompok dan saling gotong-royong antara satu dengan lainnya dalam menyelesaikan proyek media Aquascape. Dalam memberikan penghargaan kepada individu maupun kelompok. Diakhir pembelajaran diberikan hadiah sebagai *reward* atas pembelajaran yang telah dilakukan sehingga anak menjadi senang dan pendidikan bisa mendapatkan aktivitas prioritas utama selain aktivitas pemenuhan kebutuhan hidupnya di jalanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. (2021). *Mengoptimalkan Keunggulan Pendidikan di Indonesia*. Unniversitas Negeri Semarang. <https://unnes.ac.id/gagasan/mengoptimalkan-keunggulan-pendidikan-di-indonesia>
- Attamimi, I. F., Kamaliyah, M., Nurjanah, S., & Dewinggi, T. (2021). Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kumbang. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung, November*, 84–94.
- Bisjoe, A. R. H. (2018). Menjaring Data dan informasi penelitian melalui Focus Group Discussion(FGD): Belajar dari Praktek Lapangan. *Info Teknis EBONI*, 15(1), 17–28. <http://ejournal.forda-mof.org/ejournal-litbang/index.php/buleboni/article/view/5117>
- Laily, I. N. (2022). *Pengertian Evaluasi, Tujuan, Prinsip, Unsur, dan Prosesnya*. Katadata.Co.Id. <https://katadata.co.id/iftitah/berita/628c60bfe8e66/pengertian-evaluasi-tujuan-prinsip-unsur-dan-prosesnya>
- Majoko, T. (2018). Zimbabwean General Education Preschool Teacher Needs in Inclusion. *SAGE Open*, 8(2). <https://doi.org/10.1177/2158244018777568>
- Novel, I. D., Hirata, K. A., Implikasinya, D. A. N., Pembelajaran, T., Didaktis, S., Indonesia, D. F., Kreativitas, P., Peningkatan, D., Pelajar, L., Model, K., Investigasi, P., Moral, N., Novel, D., Kurniawan, K. E. K. A., Budaya, M., Melalui, L., Untuk, T., Berbahasa, K., Sastra, D. A. N., ... Pembelajaran, M. (2019). Diskusi Kelompok Terpumpun Sebagai Upaya Pemerolehan Kosakata Baru Dalam Bahasa Indonesia. *Diskusi Kelompok Terpumpun Sebagai Upaya Pemerolehan Kosakata Baru Dalam Bahasa Indonesia*, 247–254. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/rb.v5i2.21763.g10676>
- OHH Ditjen Rehsos. (2020). *Komitmen Kemensos Bantu Anak-anak di Kondisi COVID-19 Melalui Progres*. Kemensos RI. <https://kemensos.go.id/komitmen-kemensos-bantu-anak-anak-di-kondisi-covid-19-melalui-progres>
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>
- Putra, arif wicaksana. (2015). Pendidikan Non Formal Informal. *Pendidikan*, 19. <https://doi.org/https://doi.org/10.30762/ed.v1i1.445>
- Rahayu, A. P., & Marini. (2022). Pendampingan Pendidikan Bagi Anak Jalanan dan Dhuafa

Sebagai Upaya Pemenuhan Hak Pendidikan Bagi Setiap Anak Fakultas Psikologi UMSurabaya Masyarakat miskin kota adalah wujud nyata adanya kesenjangan sosia. *Jurnal Pengabdian*, 6(2), 320-329.

Reuge, N., Jenkins, R., Brossard, M., Soobrayan, B., Mizunoya, S., Ackers, J., Jones, L., & Taulo, W. G. (2021). Education response to COVID 19 pandemic, a special issue proposed by UNICEF: Editorial review. *International Journal of Educational Development*, 87, 102485. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102485>

Suci, D. T. (2017). Konsep diri anak jalanan. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 2(2), 14. <https://doi.org/10.23916/08439011>

Suryadi, S., Fuad, A., & Badar, S. (2020). Fenomena Anak Jalanan Di Kota Cirebon. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.24235/equalita.v2i1.7052>

Syafnidawaty. (2020). *Observasi*. Universitas Raharja. <https://raharja.ac.id/2020/11/10/observasi/>