JURNAL JENDELA PENDIDIKAN

Jurnal Jendela Pendidikan
Volume 01 No 04 November 2021
ISSN: 2776-267X (Print) / ISSN: 2775-6181 (Online)
The article is published with Open Access at: https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP

Pemanfaatan Metode Fun Teaching untuk Siswa SD/MI dalam Masa Adaptasi Kebiasaan Baru

Putri Handayani ✉, Universitas Negeri Semarang
Lesta Septia Sari, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Jonata, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

✉ *putrihandayanibabel@gmail.com*

Abstract: Education is the right of all children. Education is a process of activities to help humans in developing their potential. Education as a scientific field that is a discipline. But now, the learning process is changing drastically. From learning during the Covid-19 pandemic, namely learning the adaptation of new habits (New Normal). According to data obtained from Compas.com, the Government issued a policy on how to implement online and offline learning for the adaptation of new habits. The Ministry of Education and Culture (Kemendikbud) together with the Covid-19 National Task Force and a number of related ministries announced that schools in the red zone conduct online learning, and green and yellow zone schools can now conduct face-to-face learning in schools. Face-to-face schools in the green and yellow zones must go through strict health protocols. For education units from elementary-high school and vocational level, face-to-face is carried out with the number of learners as much as 30-50 percent of class capacity. The learning time which is usually 5 X 35 minutes is now changed to 2 X 30 minutes a day. For this, the fun teaching method is one of the alternatives to solving the problem.

Keywords: Fun Teaching Methods, a Period of Adaptation of New Habits

Abstrak: Pendidikan adalah hak semua anak. Pendidikan adalah sebuah proses kegiatan untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan sebagai suatu bidang keilmuan yang merupakan sebuah disiplin ilmu. Namun saat ini, proses pembelajaran berubah drastis. Dari pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 yakni pembelajaran adaptasi kebiasaan baru (New Normal). Menurut data yang didapat dari Compas.com, Pemerintah mengeluarkan kebijakan tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring dan luring untuk adaptasi kebiasaaan baru. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) bersama Satuan Tugas Nasional Covid-19 serta sejumlah kementrian terkait mengumumkan bahwa sekolah di zona merah melakukan pembelajaran secara daring, dan sekolah zona hijau dan kuning kini boleh melakukan pembelajaran tatapmuka di sekolah. Sekolah tatap muka di zona hijau dan kuning harus melalui protokol kesehatan yang ketat. Untuk satuan pendidikan dari jenjang SD-SMA dan SMK, tatap muka dilaksanakan dengan jumlah peserta didik sebanyak 30-50 persen dari kapasitas kelas. Waktu pembelajaran yang biasanya 5 X 35 menit kini berubah menjadi 2 X 30 menit sehari. Untuk hal tersebut, metode fun teaching adalah salah satu alternative penyelesaiaan masalah tersebut.

Kata kunci: Metode Fun Teaching, Masa Adaptasi Kebiasaan Baru

Received 18 Oktober 2021; **Accepted** 18 November 2021; **Published** 20 November 2021

Citation: Handayani, P., Sari, L.S., & Jonata. (2021). Pemanfaatan Metode Fun Teaching untuk Siswa SD/MI dalam Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01 (04), 300-308.

Copyright ©2021 Jurnal Jendela Pendidikan
Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak semua anak. “Dalam pembukaan undang-undang dasar, pendidikan mendapatkan perhatian khusus dan tercantum secara eksplisit pada alenia keempat, bahkan pendidikan sudah dianggap sebagai sebuah hak asasi yang harus secara bebas dapat dimiliki oleh semua anak” (Asih & Sulistyowati, 2017: 1). Pendidikan adalah sebuah proseskegiatan untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan sebagai suatu bidang keilmuan yang merupakan sebuah disiplin ilmu. Pengaruh faktor-faktor pendidikan berlangsung secara sosio-kultural dan lokal terhadap semua orang sebagai individu dan warga dalam arti faktor alam sekitar dan pergaulan manusiawi (Waini, 2014: 16). Pendidikan berarti sebuah proses kegiatan untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya.

“Pendidikan adalah usaha untuk memanusiakan manusia. Subyek, objek atau sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu manusia menumbuhkembangkan potensi- potensi kemanusiaanya”. Undang-undang No 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) diartikan sebagai upaya untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian, serta berguna bagi bangsa dan Negara. Dalam proses pembelajaran hasilnya adalah memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Menurut Miftahul Huda (2017: 2). “Pembelajaran merupakan bentuk dari pemprosesan informasi. Hal ini dianalogkan dengan pikiran atau otak kita yang berperan layaknya komputer dimana ada input dan penyimpanan informasi didalamnya”.

Sesuai dengan kurikulum 2013, pembelajaran peserta didik menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran menggunakan tema tertentu yang mengaitkan beberapa muatan pelajaran dengan muatan pelajaran lainnya, sehingg peserta didik memperoleh informasi, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik yang ideal adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, kontekstual, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Kasus di Purbalingga, Jawa Tengah, adalah bahwa membaca berlaku untuk menggugurkan tugas dari tanggung jawab materi bahasa Indonesia. Hal ini sering terjadi, padahal kurikulum menekankan kepada pendidik bahwa mengembangkan kemampuan membaca pada masa pandemic tidak hanya pada materi pelajaran bahasa saja, melainkan bisa dengan mata pelajaran matematika, IPS, dan IPA. Seperti membaca pemahaman membaca grafik, pada peta, dan mengembangkan kemampuan membaca prosedur.

Kasus di Cilacap mengenai pembelajaran belum menggunakan metode, model, strategi, dan media pembelajaran pada kegiatan membaca pemahaman. Kasus ini masih banyak pendidik yang telah diobservasi pembelajaran masih monoton, membuat lembar kerja yang tidak menarik, sehingga peserta didik cenderung bosan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19* yakni pembelajaran adaptasi kebiasaan baru *(New Normal)*. Menurut data yang didapat dari Compas.com, Pemerintah mengeluarkan kebijakan tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring dan luring untuk adaptasi kebiasaaan baru. Kementrian Pendidikandan Kebudayaan (Kemendikbud) bersama Satuan Tugas Nasional *Covid-19* serta sejumlah kementrian terkait mengumumkan bahwa sekolah di zona merah melakukan pembelajaran secara daring, dan sekolah zona hijau dan kuning kini boleh melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah. Sekolah tatap muka di zona hijau dan kuning harus melalui protokol kesehatan yang ketat. Satuan pendidikan dari jenjang SD-SMA dan SMK, tatap muka dilaksanakan dengan jumlah peserta didik sebanyak 30-50 persen dari kapasitas kelas. Waktu

pembelajaran yang biasanya 5 X 35 menit kiniberubah menjadi 2 X 30 menit sehari. Oleh karena itu, untuk menerapkan metode pembelajaran yang menarik bagi para siswa sangat sulit. Hal ini menyebabkan siswa mudah bosan di kelas, lelah saat belajar karena tidak ada jam istirahat, dan tujuan tercapai secara optimal.

Dari permasalahan di atas, salah satu alternative penyelesaiannya ialah menggunakan metode pembelajaran yang mampu membuat siswa merasa bahagia, senang, dan semangat saat pembelajaran serta memberikan rasa keterlibatan bagi siswa secara menyeluruh. Dalam memberikan metode belajar yang bervariatif harus diberikan kepada siswa agar tidak menimbulkan kejenuhan ketika belajar. Belajar dibuat dengan suasana *fun* agar mendapat reaksi positif dari siswa. Suasana belajar dibuat *fun* agar selalu memotivasi belajar siswa. Dengan demikian kegiatan belajar akan berjalan dengan baik.

Tabel 1. *kerangka konseptual penelitian*.

Metode Pembelajaran (X_1) / Hasil belajar(X_2)	*Fun Teaching* (A_1)	Konvensional (A_2)
Hasil Belajar Kelompok Tinggi (B_1)	A_1B_1	A_2B_1
Hasil Belajar Kelompok Rendah (B_2)	A_1B_2	A_2B_2

Fun adalah prinsip belajar yang menyenangkan, *Teaching* adalah mengajak anak untuk belajar. Maka metode *fun teaching* ialah upaya guru sebagai fasilitator untuk menimbulkan efek senang. dengan harapan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh siswa, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan kebermaknaan dalam pembelajaran, serta upaya guru dan orang tua yang ikut terlibat aktif dalam kemajuan anak didiknya untuk menggapai prestasi tinggi dalam hasil belajarnya. Metode *fun teaching* ini merupakan metode yang memiliki pengaruh positive dalam pelaksanaan pembelajaran dalam masa adaptasi kebiasaan baru. Metode *fun teaching* ini mengajak anak belajar dengan: game/permainan, bercerita, bernyanyi, humor/lucu, tebak kata, dan tebak gambar. menyenangkan disini adalah bagaimana dalam kegiatan pendidikan tidak ada tekanan- tekanan mental dan fisik baik pada diri pendidik maupun siswa sehingga melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam kondisi *fun*, pikiran jenih, tidak tegang serta terciptanya suasana yang mendorong tumbuh berkembangnya fisik, mental serta berbagai kecerdasan siswa.

METODE

Peneliti melakukan penelaahan literatur dari berbagai sumber online dengan kata kunci : Metode *Fun Teaching*, Kemampuan Berpikir Krits, Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. Literatur yang diperoleh dari sumber-sumber rujukan salah satunya buku *cooperative learning* dan data yang kedua adalah artikel prosiding, artikel yang terindeks sinta 1 sampai dengan 6 dengan cara menganalisis data dengan mereview beberapa artikel, mengevaluasi, serta mendeskripsikan analisis artikel.

HASIL PENELITIAN

Metode Pembelajaran dengan Peningkatannya

Metode pembelajaran adalah perencanaan seperangkat cara yang digunakan oleh seorang guru untuk mentransfer ilmu atau menyajikan mata pelajaran yang menciptakan situasi pengajaran yang menyenangkan dan mendukung sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara optimal dan terciptanya prestasi belajar yang memuaskan.

Ulin Nuha (2016: 147) mengungkapkan bahwa Metode pembelajaran adalah seperangkat cara yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan ilmu atau transfer ilmu kepada anak didiknya yang berlangsung dalam proses belajar mengajar atau proses pembelajaran. Menurut Isriani & Puspitasari (2017: 13) Metode pembelajaran merupakan cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang

menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar anak yang memuaskan. Ahmadi (dalam Daryanto & Karim, 2017: 115) "Metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleg guru atau instruktur". Munurut Sudjana (dalam Daryanto & Karim: 2017: 116) Metode merupakan perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pembelajaran bahasa secara teratur, tidak ada satu bagian yang bertentangan dan semuanya berdasarkan pada suatu pendekatan tertentu.

Metode Fun Teaching di Masa Pandemi

Sintaria (dalam Oktavia, 2017) berpendapat bahwa *Fun teaching* ialah suatu metode belajar dengan dimana siswa tersebut merasa senang, nyaman, tenang, dan tidak ada tekanan dalam belajar, dalam kata lain pembelajaran yang menyenangkan yang selalu menggugah rasa keinginan siswa terhadap sesuatu. *fun* memiliki arti "menyenangkan". Sedangkan *teaching* berarti "pembelajaran". Jadi *fun teaching* adalah salah satu metode pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan, dalam hal ini bukan menciptakan suasana *glamour* dan hura-hura melainkan menciptakan suasana yang *happy*, membangkitkan minat (gairah untuk belajar/motivasi), merangsang keterlibatan penuh. Serta menciptakan pemahaman atas materi yang dipelajari.

Khanifatul Huda (2013: 15) mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar bukan saja befokus pada hasil yang dicapai peserta didik, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan. Dalam pembelajan, guru harus mampu mendorong siswa aktif dalam belajar guna mendapatkan pengetahuan *(knowledge)*, menyerap dan memantulkan nilai-nilai tertentu *(velue),* dan terampil melakukan keterampilan tertentu *(skill)* (Khanifatul, 2013: 37).

Darmansyah (2011: 24) berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkaan melalui berbagai upaya. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan satu diantara cara yang dapat dilakukan untuk mencapai efektivitas pembelajaran. Siswa akan mudah mengikuti pembelajaran jika pembelajaran berada dalam suasana yang menyenangkan. Dalam suasanan yang menyenangkan siswa akan bersemangat dan mudah menerima materi. "Dalam keadaan menyenangkan, siswa akan mudah mengikuti dan menangkap materi yang sulit jadi mudah" (Khanifatul, 2013: 37).

Darmansyah (dalam Khanifatul, 2013: 37) menjelaskan bahwa apabila peserta didik mendapat ransangan yang menyenangkan dari lingkungannya, akan terjadi berbagai sentuhan tingkat tinggi pada diri peserta didik yang membuat mereka lebih aktif dan kretif secara mental dan fisik. Ketika manusia tersenyum atau tertawa, aliran darah menjadi lancar keseluruh anggota tubuh. Otak akan menerima suplai darah yang memadai sehingga akan memudahkan berpikir dan memproses informasi.

Dryden and Vos (dalam Darmansyah: 2011: 24-25) menjelaskan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran di mana interaksi antara guru, lingkungan fisik, dan suasana memberi peluang terciptanya kondisi yang kondusif untuk belajar. Ketiga faktor tersebut di atas memberi dampak yang berbeda tergantung situasi dan kondisi yang ada di dalam kelas.

Untuk melaksanakan metode pembelajaran yang menyenangkan, kita dapat mengaplikasikannya dengan menerapkan pembelajaran sambil bermain, bercerita baik menceritakan tokoh-tokoh, legenda, mitos, atau bisa juga menceritakan pengalaman diri mereka sendiri, dll, serta menyanyi sebagai ungkapan ekspresi hati sedih, senang, bahagia, gembira, tawa, dan semangat hidup yang menggebu-gebu. Kenyamanan yang didapat ketika tertawa akan memberikan kesempatan otak emosi atau otak memori untuk menyimpan informasi lebih lama, informasi yang masuk kedalam otak melibatkan emosi secara mendalam akan memudahkan untuk mengingat kembali. Maka dari itu, kesenangan yang didapatkan peserta didik sangat membantu mereka mencapai keberhasilan belajar secara optimal (Khanifatul, 2013: 37-38). Adapun macam-macam

pembelajaran *fun teaching* adalah sebagai berikut:

1. *Game* atau Permainan
   Game atau permainan adalah suatu hal yang sangat disukai anak-anak usia sekolah, berdasarkan pengamatan dilapangan, terbukti paling efektif dan efisien diabandingkan kegiatan yang lainnya. Menurut Jasa Ungguh Muliawan (2017: 205) menyebutkan dengan permainan, kemampuan belajar mengingat anak menjadi lebih cepat, banyak, dan anak tidak mudah jenuh. Bagi seorang anak, mainan atau bermain adalah wahana belajar mendewasakan diri dengan cara yang menyenangkan yang dapat menjaga stabilitas emosional anak, sekaligus membimbing dan mengarahkan anak untuk mengenal dunia yang lebih luas.

   Game atau permainan dapat membantu proses belajar anak dan menjadi teknik mengajar yang efektif dan efisien. Keunggulan dalam menggunakan teknik ini dapat menyenangkan anak, tidak membebani anak, pengetahuan yang diperoleh tahan lama, bersifat menyimbangkan antara kebutuhan ruhani dan jasmani peserta didik (Muliawan, 2017: 209).
2. Bercerita
   Bercerita adalah teknik guru dalam pembelajaran yang menceritakan suatu legenda, dongeng, mitos atau susatu kisah yang memiliki pesan-pesan moral atau intelektual tertentu. Teknik dilakukan agar anak senang mendengarkan dan menghayati jalannya cerita sehingga dapat mengandalkan guru untuk berbicara panjang lebar, memiliki ekspresi layaknya artis, dan mampu menyelipkan pesan-pesan moral, intelektual atau bahkan mungkin teknologi tertentu saat bercerita (Muliawan, 2017: 209-210).

   Menurut Jasa Ungguh Muliawan(2017: 210) "sebenarnya dalam teknik bercerita ini, guru dapat langsung mengevaluasi hasil pembelajaran dengan cara menyelipkan pertanyaan-pertanyaan penting selama bercerita atau menanyakan apa yang diperolehanak selama mendengarkan cerita sang guru". selain itu, bercerita bisa juga melibatkan siswa, karena siswa juga dapat menceritakan pengalaman-pengalaman mereka. Keungggulan dari teknik ini adalah mudah, sederhana, sebagai sarana dan wahana penghibur hati anak,penambahan ekspresi dapat menarikperhatian dan minat anak, pesan- pesan moral akan melekat cukup lama dipikiran aak, sangat tepat dan efektifdalam menyampaikan pesan-pesanmoral budi pekerti (Muliawan, 2017: 210).
3. Bernyanyi
   Bernyanyi adalah sebuah teknik yang menggunakan nyanyian sebagai wadah belajar anak. Menurut Grace Sudargo (dalam Muliawan, 2017: 211), seorang musisi dan pendidik mengatakan, "Dasar-dasar musik klasik secara umum berasal dari ritme denyut nadi manusia sehingga ia berperan besar dalam perkembangan otak, pembentukan jiwa, karakter, bahkan raga manusia". Zubair, Agus (dalam muliawan, 2017: 213)

   Menggunakan teknik bernyanyi yang dilengkapi dengan musik akan sanagt membantuanak melakukanpendewasaan diri. Keunggulan dari teknibernyanyi ini ialah murah, sederahana, menyenangkan, pesan-pesan moral yang disampaikan dapat melekat dalam ingatan anak dalam jangka waktu yang cukup lama, dapat menumbihkansemangat dan gairah hidup, patriotisme, serta hasrat pengorbanan yang besar (Muliawan, 2017: 213).
4. Humor
   "Humor merupakan suatu kemampuan seseorang untuk menerima, menikmati, dan menampilkan sesuatu yang lucu, ganjil/aneh yang bersifat menghibur" (Darmansyah, 2011: 66). Pengertian lain dari "Humor adalah sesuatu yang dapat menggelitik orang lain untuk tertawa dengan menjadikan dirinya sendiri atau kelompok pembawa cerita yang menjadi sasaran" (Darmansyah, 2011: 68).
5. Tebak Kata
   Menurut Jasa Ungguh Muliawan (2017:223) tebak kata merupakan teknik pembelajaran yang paling sederhana. Siswa hanya diminta menebak maksud dan tujuan atau nama suatu objek tertentu pada suatu rangkaian kata dan kalimat, secara

langsung dan tidak langsung mengandalkan bekal dan modal pengetahuan dasar yang dimiliki siswa. Menurut Jasa Ungguh Muliawan (2017:228) tebak kata memiliki keunggulan sebagai berikut: 1) melatih daya nalar, kemampuan analitis, dan sikap kritis siswa; 2) melatih siswa untuk belajar sistematis dan kontruktif; 3) mengasah rasa percaya diri dan meningkatkan kemampuan imajinasi; 4) membiasakan anak untuk belajar mandiri; 5) melibatkan peran aktif siswa; 6) cenderung menyenangkan, terutama jika dilakukan dengan berkelompok; 7) pengetahuan yang diperoleh siswa bersifat meraata kesemua peserta tebak kata.

Selain itu, menurut Jasa Ungguh Muliawan (2017:229) selain kelebihan, tenyata tebak kata memiliki kekurangan yakni: 1) bersifat teoritis dan tidak aplikatif; 2) cenderung terbatas pada kelompok ilmu-ilmu sosial; 3) membutuhkan kerja keras, kemampuan intelektual, dan pengorbanan waktu yang cukup besar bagi seorang guru jika ingin menerapkan metode ini pada cabang ilmu sains dan teknologi; 4) biasanya kurang didukung oleh fakta dan bukti nyata.

6. Tebak Gambar
   Ibid (dalam Oktavia, 2017: 19-20) "Tebak Gambar adalah sebuah keterampilan menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak didasarkan dari ciri-ciri, kriteria tertentu dimana kebenarannya bersifat umum pasti".

PEMBAHASAN

Pengaruh Adaptasi Kebiasaan Baru (New Normal)

Menurut Irjus Indrawan, dkk (2020: 61) Adaptasi kebiasaan baru atau *new normal* adalah perubahan perilaku untuk tetap menjalankan aktivitas normal namun dengan ditambah menerapkan protokol kesehatan guna mencegah terjadinya penularan *Covid-19, new normal* adalah langkah percepatan penanganan *COVID-19* dalam bidang kesehatan, sosial, dan ekonomi. Skenario *new normal* dijalankan dengan mempertimbangkan kesiapan daerah dan hasil riset epidemiologis di wilayah terkait. Pada prinsip utama dari *new normal* itu sendiri adalah dapat menyesuaikan dengan pola hidup. Secara sosial, adalah sesuatu bentuk *new normal* atau adaptasi dengan beraktifitas, dan bekerja, dan tentunya harus mengurangi kontak fisik dengan orang lain, dan menghindari kerumunan, serta bekerja, bersekolah dari rumah.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, melalui Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 menteri (dalam Irjus Indrawan, dkk, 2020: 61), baru saja mengeluarkan panduan pembelajaran tahun ajaran baru di masa pandemik *COVID-19*. Salah satu poin dalam panduan tersebut adalah larangan melakukan Kegiatan Belajar Mengajar tatap muka di 94% wilayah Indonesia yang berada di zona merah, orange, dan kuning. Di wilayah tersebut pembelajaran hanya boleh dilakukan secara online. Inilah mengapa tahun ajaran baru 2020 tak lagi sama dengan tahun tahun sebelumnya. Tidak ada interaksi guru, murid dan orang tua dalam satu ruang yang sama. Sementara sekolah, harus mengorkestrasi ekosistem pendidikan dari dunia maya.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Bersama 4 menteri (2020: 3) Penyesuaian dilakukan melalui keputusan bersama empat menteri terkait pelaksanaan pembelajaran di zona selain merah dan oranye, yakni di zona kuning dan hijau, untuk dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan penerapan protokol kesehatan yang ketat. Ketentuan Umumnya yaitu:

1. Satuan Pendidikan di Daerah Zona Oranye dan Merah
   Berdasarkan data Satuan Tugas Penanganan *COVID-19* Nasional (https://covid19.go.id/peta-risiko), dilarang melakukan proses pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan dan tetap melanjutkan BDR sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan

   Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* 2019 *(Covid-19)* dan Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari

Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* 2019 *(Covid-19)*, Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 2791 Tahun 2020 tentang Panduan Kurikulum Darurat pada Madrasah, Surat Edaran Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 657 Tahun 2020 tentang Upaya Pencegahan Penyebaran *Covid-19* di Lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Bersama 4 menteri 2020: 6)

2. Satuan Pendidikan di Zona Hijau Pemerintah daerah, kantor Wilayah Kementerian Agama provinsi dan/atau, kantor Kementerian Agama kabupaten/kota sesuai dengan kewenangannya pada ZONA HIJAU dan KUNING dapat melakukan pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan secara bertahap selama masa transisi bagi satuan pendidikan yang sudah memenuhi semua daftar periksa dan merasa siap. Protokol Kesehatan Pembelajaran Tatap Muka di Satuan Pendidikan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Bersama 4 menteri 2020: 6).

Tabel 2. *Keputusan Peraturan Pelaksanaan Pembelajaran*

Sebelum Pembelajaran	Setelah Pembelajaran
a. melakukan disinfeksi sarana prasarana dan lingkungan satuan pendidikan; b. Memastikan kecukupan cairan disinfektan, sabun cuci tangan, air c. Bersih di setiap fasilitas CTPS, dan cairan pembersih tangan (hand sanitizer); d. Memastikan ketersediaan masker, dan/atau masker tembus pandang cadangan; e. Memastikan thermogun (pengukur suhu tubuh tembak) berfungsi dengan baik; dan Melakukan pemantauan kesehatan warga satuan pendidikan: suhu tubuh dan menanyakan adanya gejala batuk, pilek, sakit tenggorokan dan/atau sesak nafas	a. melakukan disinfeksi sarana prasarana dan lingkungan satuan pendidikan; b. Memeriksa ketersediaan sisa cairan disinfektan,sabun cuci tangan, dan c. cairan pembersih tangan (hand sanitizer), Memeriksa ketersediaan sisa d. masker dan/atau masker tembus pandang cadangan; Memastikan thermogun e. (pengukur suhu tubuh tembak) berfungsi dengan baik; dan Melaporkan hasil pemantauan kesehatan warga satuan pendidikan harian kepada dinas pendidikan, kantor wilayah Kementeria Agama provinsi, dan kantor Kementerian Agama kabupaten/kota sesuai dengan kewenangannya.

Tabel 3. *Beberapa kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode fun teaching*

Nama Kegiatan	Langkah-langkah kegiatan	Gambar
Permainan Monopoli untuk belajar matematika	1. Susun kartu pertanyaan di 2. kotak yang sudah disediakan. Seluruh pemain akan menentukan giliran dengan cara “hompimpa” 3. Seluruh pemain bermain dengan melempar dadu, dan dimulai 4. dari kotak *“start”*pemain pertama melempar dadu, dan maju sesuai angka dadu yang keluar. Setiap berhenti dikotak khusus (kotak soal) siswa diminta untuk Mengambil kartu soal dan mengerjakannya. 5. Dilanjutkan dengan pemain lainnya.	
Bernyanyi lagu “Ekosistem”	1. Siswa mengamati lagu ekosistem yang ditampilkan	

Bercerita keagamaan	1. Siswa bercerita tentang sejarah, tokoh, dll 2. Siswa maju ke depan dan mulai bercerita di depan teman-temannya	
Tebak kata	1. Siswa berkelompok 2. Satu kelompok maju ke depan dan 3. salah satu anggota kelompok akan memisahkan diri dan menebak kata Guru memberi tahu anggota 4 kelompok (kecuali yang memisahkan diri) kata yang harus ditebak. Anggota kelompok memeragakan satu gerakan yang sesuai dengan kata 5 yang akan ditebak. Anggota kelompok yang menebak, harus menebak kata yang tepat dari gerakan yang diperagakan temannya.	
Cara mengajar yang disukai anak dan menyenangkan	Guru menyelipkan humor (candaan di setiap pembelajaran)	

SIMPULAN

Pada masa adaptasi kebiasaan baru banyak terjadi perubahan kegiatan pembelajaran. Perubahan tersebut dapat berupa: siswa harus menggunakan masker ke sekolah, sering mencuci tangan, jaga jarak, menggunakan *face shield*, tidak berlakunya jam istirahat, jam pembelajaran yang berkurang sehingga memunculkan masalah yang membuat tujuan pembelajaran kurang tercapat secara optimal. Oleh sebab itu, penerapan metode *fun teaching* adalah solusinya. Penerapan metode *funteaching* pada pembelajaran siswa pada masa adaptasi kebiasaan baru berjalan dengan baik dan membuat siswa menjadi senang saat pembelajarannya, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Kegiatan pembelajaran menggunaka metode *fun teaching* bisa berupa kegiatan pembelajaran bernyanyi, bercerita, tebak kata, humor, dan tebak gambar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Asih Widi Wisudawati & Eka Sulistyowati. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
2. Darmansyah. 2011. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
3. Daryanto & Syaiful Karim. 2017. *PembelajaranAbad 21*. Yogyakarta: PENERBIT GAVA MEDIA.

4. Herlina Oktavia. 2017. "*Penggunaan Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN 1 Sumberejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017*",Skripsi, tidak diterbitkan. Metro: IAINMetro.
5. Irjus Indrawan, dkk. 2020. *E-book Pembelajaran di Era New Normal.* Jawa Tengah: CV Pena Persada. Isriani.
6. Hardini & Dewi Puspitasari. 2017. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi)*. Yogyakarta:FAMILIA (Group Relasi Inti Media).
7. Jasa Unggul Muliawan. 2017. *45 Model Pembelajaran Spektakuler (Buku Pegangan Teknis Pembelajaran di Sekolah).* Yogyakarta: AR- RUZZ MEDIA.
8. Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif.* Yogyakarta: AR- RUZZ MEDIA Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri. 2020. *E-book Buku Saku Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 di Masa Pandemi Coronavirus Disiase 2019 (COVID-19).* Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri dalam Negeri.
9. Miftahul Huda. 2017. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta : Pustaka Belajar.
10. Ulin Nuha. 2016. *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab.* Yogyakarta : DIVA Pres. Waini Rasyidin.2014. Pedagogik Teoritis dan Praktis. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

PROFIL SINGKAT

Putri Handayani adalah mahasiswa pascasarjana program studi pendidikan dasar di Universitas Negeri Semarang angkatan 2020. Ia juga merupakan hobi dalam pembuatan karya ilmiah dari jurnal Pendidikan. Selain itu ia aktif dalam projek penelitian. Ia juga sudah menulis buku pembelajaran matematika di tingkat SD mengenai "Cara Asyik Belajar Bangun Datar"dan buku anak berkebutuhan khusus (ABK).

Lesta Septia Sari adalah mahasiswa pascasarjana program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah di Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta 2019. Ia juga aktif dalam berkarya, seperti menulis jurnal tentang pendidikan. Ia juga sudah menulis jurnal terindeks sinta.

Jonata adalah adalah mahasiswa pascasarjana program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah di Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta 2020. Ia juga aktif dalam berkarya, seperti menulis jurnal tentang pendidikan. Ia juga sudah pernah menuliskankan buku tentang teori landasan pendidikan, dan aktif dalam berbagai organisasi di kampus.