



---

## **FUN STUDY BANGKITKAN SEMANGAT BELAJAR DAN KREATIVITAS ANAK DESA SUNGAI BERINGIN**

**Suroyo**

*suroyo11002@lecturer.unri.ac.id*

Universitas Riau

**Rachmad Sumatra**

*rachmad.sumatra3880@student.unri.ac.id*

Universitas Riau

**Ade Mesrayani**

*ade.mesrayani0523@student.unri.ac.id*

Universitas Riau

**Nikmatul Husnah Mukhlis**

*nikmatul.husnah0524@student.unri.ac.id*

Universitas Riau

**Nura Azizah**

*nura.azizah0519@student.unri.ac.id*

Universitas Riau

**Mutia Pramadila**

*muthia.pramadillah5200@student.unri.ac.id*

Universitas Riau

**Tasya Riski Amelia**

*tasya.rizki5187@student.unri.ac.id*

Universitas Riau

**Nurlela Sari**

*nurlela.sari3259@student.unri.ac.id*

Universitas Riau

**Mahdatul Hilda**

*mahdatul.hilda5204@student.unri.ac.id*

Pendidikan Sejarah , FKIP Universitas Riau

**ABSTRCK** Children have a different way of learning than adults. A child essentially does not realize that what they are doing while playing is something that their parents consider learning. Fun study is an activity carried out by children in a fun way and without coercion, but with a pattern that is expected to yield good developmental outcomes for the children. Fun study is also a way for children to channel their abundant energy and discover new things in an enjoyable and engaging manner. Adults may not realize the enjoyable research purposes that children engage in. When children play, they are developing their potential to create a strong foundation for facing future challenges. The KKN MBKM activities aim to provide references and education to parents in the village of Sungai Beringin to better understand the world of children, especially regarding the meaning of play and its essence. This is achieved through a review of various sources, including literature, research findings, and thoughts. This discovery can be used by parents in Sungai Beringin Village to improve their ability to support and design their children's learning, making the educational experience enjoyable and effectively achieving the pearls of learning.

**Keyword:** fun study, Child, learn.

### **PENDAHULUAN**

Kuliah Kerja Praktek (Kukerta) merupakan salah satu bentuk pengabdian mahasiswa kepada masyarakat yang memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di bangku kuliah dan keterampilan yang dimilikinya,

sekaligus berkontribusi dalam pengembangan masyarakat. Kegiatan Kukerta mencakup berbagai kegiatan sosial, kesehatan, dan pendidikan, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masyarakat setempat. Salah satu fokus utama dalam Kukerta adalah meningkatkan bidang pendidikan, di mana mahasiswa berperan aktif dalam program-program pendidikan, termasuk mengajar dilingkungan sekolah setempat. Fun study menjadi salah satu langkah preventif yang sangat penting dalam mengembangkan potensi belajar anak, oleh karena itu mahasiswa Kukerta bekerja sama dengan orang tua desa tempatmengabdi untuk melaksanakan program-program pendidikan, yang mana dalam hal ini yaitu fun study.

Pendidikan adalah suatu proses pertumbuhan dan perkembangan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai hasil interaksi pribadi dengan lingkungannya, baik secara sosial maupun jasmani, sejak peserta didik tersebut dilahirkan sepanjang hidupnya *PEMBERDAYAAN*. Majalah Jilid 2 Edisi 2 September 2013, ISSN No.2252-4738 86. Sebagian lingkungan sosial menjadi alat yang digunakan untuk pengembangan pribadi karena akan meningkatkan kebahagiaan umat manusia.

Pada kenyataannya yang kita lihat, masih sangat banyak sekali anak yang tidak memiliki kemampuan untuk menjalankan atau menerima suatu pembelajaran, serta juga siswa tidak memiliki cukup waktu untuk bermain sendiri dan dengan teman-temannya. Beberapa orang tua juga beranggapan bahwa anaknya cukup belajar di sekolah, bukan di rumah, namun mereka juga sangat membutuhkan waktu dan kesempatan untuk belajar dan bersenang-senang di luar sekolah. Ada pula faktor lain yang membuat anak tidak punya waktu bermain, seperti larangan orang tua sendiri. Hal ini juga sangat bertolak belakang dengan pandangan beberapa ahli yang telah menyatakan atau menyatakan bahwa bersenang-senang dan beraktivitas berada di luar rumah sangat dianjurkan karena dapat bermanfaat bagi perkembangan pribadi anak dan teman-temannya.

Ada banyak model pembelajaran yang dapat dimodifikasi untuk membantu anak belajar dengan nyaman dan percaya diri tanpa tekanan. Salah satu solusinya adalah dengan mendorong anak belajar melalui bermain, atau sebaliknya. Bermain merupakan kegiatan yang sangat menarik bagi anak-anak. Kegiatan ini mempunyai motivasi intrinsik, sehingga tidak dilakukan atas perintah atau keinginan orang lain, melainkan atas keinginan diri sendiri. Maka tak heran jika anak-anak menghabiskan seluruh waktunya untuk bermain.

Artikel ini menjelaskan tentang bermain sebagai salah satu metode mendidik anak, mulai dari pengertian pendidikan anak usia dini, pengertian dan prinsipnya, peran keluarga dalam pendidikan anak usia dini, pengaruh dan manfaat bermain bagi anak usia dini.

Kreativitas guru sangat penting dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa. Salah satu aspek jiwa manusia adalah kreativitas. Kreativitas diartikan sebagai bakat atau bakat khusus yang terwujud hingga dewasa atau setelahnya. Saat ini yang dimaksud dengan bakat kreatif luar biasa adalah seseorang yang mempunyai bakat kreatif atau bakat luar biasa dalam bidang tertentu (Syafaruddin dan Irwan Nasution, 2005: 17). Menurut Slameto (2010:145), pengertian kreativitas mengacu pada penemuan, khususnya penciptaan sesuatu yang baru dari sesuatu yang sudah ada. Metode pembelajaran “Fun Study” bertujuan untuk mendorong keinginan belajar dan kreativitas anak. Kegiatan ini mengemas proses pembelajaran secara menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga anak merasa lebih terlibat dan terlibat saat belajar. Anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan baru melalui aktivitas kreatif, seperti permainan edukatif, eksperimen sederhana, karya seni, dan proyek kolaboratif, tetapi mereka juga dilatih untuk berpikir kritis, berimajinasi, dan bereksplorasi. Metode ini membantu anak menghindari rasa bosan dan stres yang sering mereka alami saat belajar dengan pendekatan konvensional. Anak-anak lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak, mencoba hal-hal baru, dan mengembangkan bakat mereka dalam lingkungan yang menyenangkan dan penuh semangat. Oleh karena itu, studi menyenangkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan anak dan menanamkan cinta untuk belajar.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kegiatan Kuliah Praktik (KKN) MBKM Universitas Riau Tahun 2024 yang dilaksanakan di Desa Sungai Beringin, Kecamatan Lenghat, Kabupaten Indragiri Hulu dalam waktu 41 hari mulai tanggal 15 Juli s/d 25 Agustus 2024. Metodologi Kegiatan ini dilaksanakan di bentuk kegiatan edukasi dan menyenangkan yang dilakukan mahasiswa KKN UNRI terhadap anak-anak di desa Sungai Beringin.

Kegiatan Fun Study ini dilaksanakan setiap hari minggu dan berjalan selama tiga minggu yaitu pada 28 Juli 2024, 4 Agustus 2024 dan 10 Agustus 2024 yang berlokasi di posko KKN MBKM UNRI DARI PUKUL08.00 – 10.00 wib. Di awali oleh pembukaan dan serangkaian kegiatan fun study oleh mahasiswa KKN UNRI.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan Fun Study ialah:

### **A. Persiapan**

- 1) Berkoordinasi dengan Bidan Kepala Desa Sungai Beringin terkait proker yang akan dijalankan.

- 2) Penyetakan brosur dan penyebaran brosur di Desa Sungai Beringin untuk memberitahu dan menarik minat anak-anak.
- 3) Menyiapkan segala peralatan dan kebutuhan selama kegiatan Fun Study dilaksanakan seperti air mineral, kertas mewarnai, speaker, kertas origami, barang mainan anak-anak serta materi sejarah.

#### B. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan pembelajaran menyenangkan yang dilaksanakan di Posko UNRI-KKN di Desa Sungai Beringin, Kecamatan Lematang, Indragiri Hulu.

Pada kegiatan ini Mahasiswa memberi pemaparan materi terlebih dahulu kemudian dilanjutkan diskusi dan sesi bertanya. Setelah serangkaian materi di lanjutkan bermain dan pemberian hadiah kepada anak-anak yang aktif sudah bertanya dan berani selama proses belajar. Dalam hal ini, Mahasiswa KKN MBKM Universitas Riau melakukan kegiatan belajar dan mengajar dengan sebaik mungkin dan membangkitkan semangat belajar memberikan motivasi kepada anak-anak Desa Sungai Beringin.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Fun Study

#### PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar dan kreativitas anak melalui kegiatan Fun Study. Dalam kegiatan ini, mahasiswa KKN MBKM Universitas Riau memberikan edukasi kepada anak-anak di Desa Sungai Beringin. Anak-anak di era modern sangat terpengaruh oleh teknologi, seperti penggunaan gawai dan media sosial, yang sering kali mengurangi minat mereka dalam kegiatan belajar tradisional dan berdampak pada penurunan kemampuan kreativitas.

Kegiatan Fun Study yang diselenggarakan di Desa Sungai Beringin terbukti

efektif dalam memotivasi anak-anak untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini terlihat dari antusiasme mereka selama kegiatan berlangsung. Anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang termotivasi menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan setelah berpartisipasi dalam Fun Study. Siswa akan lebih berani dalam bertanya, lebih aktif berdiskusi, dan lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas.

Fun Study tidak hanya berfungsi sebagai media untuk belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk mengasah keterampilan sosial anak-anak. Selama sesi bermain dan belajar, anak-anak diajak untuk bekerja sama dalam kelompok, berkomunikasi dengan teman sebaya, dan belajar menghargai pendapat orang lain. Hal ini memberikan kontribusi terhadap perkembangan kepribadian anak, misalnya dengan meningkatkan rasa percaya diri dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis memperkuat kemampuan kerjasama.

Salah satu kunci keberhasilan kegiatan Fun Study adalah dukungan orang tua dan masyarakat setempat. Sebelum kegiatan dimulai, mahasiswa KKN berkoordinasi dengan Kepala Desa Sungai Beringin dan melibatkan orang tua dalam proses persiapan. Orang tua diberikan pemahaman tentang pentingnya bermain dalam proses belajar anak dan bagaimana mereka dapat mendukung anak-anak mereka di rumah.

Peran orang tua sebagai pendukung utama dalam kegiatan ini sangat penting. Mereka tidak hanya memfasilitasi kehadiran anak-anak dalam kegiatan Fun Study, tetapi juga dilibatkan dalam memberikan umpan balik mengenai perkembangan anak-anak mereka. Partisipasi aktif orang tua dalam kegiatan ini akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih komprehensif dimana pembelajaran tidak hanya berlangsung dalam kegiatan Fun Study tetapi juga di rumah.

Salah satu fokus utama dari Fun Study adalah pengembangan kreativitas anak-anak. Melalui berbagai kegiatan seperti permainan edukatif, eksperimen sederhana, dan proyek seni, anak-anak diajak untuk berpikir out of the box dan mencoba hal-hal baru. Misalnya pada pembelajaran membuat celengan dari bahan bekas, anak belajar bagaimana mengubah benda yang tadinya tidak berguna menjadi sesuatu yang berharga. Hal ini tidak hanya menyempurnakan keterampilan motorik halus anak tetapi juga mengajarkan mereka pentingnya mendaur ulang dan memanfaatkan sumber daya di

sekitar mereka.

Lebih lanjut, kegiatan seperti mengenal emosi dan literasi keuangan memberikan wawasan baru kepada anak-anak tentang aspek-aspek kehidupan yang mungkin tidak mereka pelajari di sekolah formal. Mereka belajar mengenali dan mengelola emosi, memahami konsep dasar keuangan, serta belajar tentang dampak penggunaan teknologi secara bijaksana.

Program Fun Study di Desa Sungai Beringin telah berhasil mencapai target yang ditetapkan, dengan partisipasi 25 dari 35 anak yang menjadi sasaran. Tingginya tingkat partisipasi ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan dalam Fun Study diterima dengan baik oleh anak-anak dan orang tua.

Keberhasilan ini membuka peluang untuk pengembangan program lebih lanjut, baik dalam skala yang lebih besar maupun dengan menambahkan variasi kegiatan. Evaluasi yang dilakukan selama dan setelah kegiatan menunjukkan bahwa Fun Study tidak hanya berhasil dalam jangka pendek, tetapi juga memiliki potensi untuk menciptakan perubahan jangka panjang dalam pola belajar anak-anak di desa tersebut. Oleh karena itu, program serupa dapat diterapkan di desa-desa lain dengan penyesuaian sesuai kebutuhan lokal.





Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

## **KESIMPULAN**

Kuliah Kerja Nyata (Kukerta) adalah program pengabdian mahasiswa kepada masyarakat yang bertujuan memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan ilmu yang dipelajari di bangku kuliah. Program ini mencakup kegiatan sosial, kesehatan, dan pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat setempat. Salah satu fokus utama Kukerta adalah meningkatkan pendidikan, di mana mahasiswa terlibat aktif dalam program-program pendidikan, termasuk mengajar di sekolah setempat.

Program Fun Study menjadi langkah preventif penting dalam mengembangkan potensi belajar anak. Kegiatan ini dilaksanakan mahasiswa Kukerta dengan melibatkan orang tua dan masyarakat desa untuk mendukung proses belajar anak di luar sekolah. Pendekatan pembelajaran melalui bermain sambil belajar terbukti efektif dalam mengurangi tekanan dan meningkatkan minat belajar anak. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak-anak dan dilakukan berdasarkan motivasi internal, yang secara alami mendukung perkembangan mereka.

Dalam pelaksanaan program Fun Study di Desa Sungai Beringin oleh mahasiswa KKN MBKM Universitas Riau, berbagai metode seperti ceramah, diskusi, dan aktivitas bermain diterapkan untuk mendidik anak-anak. Program ini terdiri dari tiga tema mingguan: "Mengenal Emosi," "Literasi Keuangan," dan "Pengendalian Penggunaan HP." Program ini bertujuan mengedukasi anak-anak tentang pentingnya mengenali emosi, mengelola uang, dan dampak positif serta negatif penggunaan gawai. Hasilnya, kegiatan Fun Study ini berhasil menarik 25 dari 35 anak sasaran, menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi dan efektivitas kerja sama antara mahasiswa, orang tua, dan masyarakat.

Secara keseluruhan, kegiatan Kukerta melalui program Fun Study menunjukkan bagaimana pendidikan yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas

anak-anak, sekaligus berkontribusi pada pembangunan masyarakat. Terima kasih kami ucapkan kepada pimpinan Universitas Riau yang memberi dukungan dalam kegiatan pengabdian masyarakat, serta kepada pemerintah Desa Sungai Beringin yang telah memberi izin pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Dan tidak lupa ucapan terimakasih kepada Bapak Dr. Suroyo M.Pd yang telah bersedia membimbing kami tim Kukerta selama kegiatan pengabdian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dilena, H. (2022). Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Guna Memenuhi Kebutuhan Pengembangan Diri Anak. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 30–35. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i1.487>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2017). Bermain dan permainan anak asia dini. In *Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 7, Issue 1). <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- Junaeda, S., Tahir, H., & Rifani, R. (2022). *Belajar Sambil Bermain : Bermain Sambil Belajar (Penggunaan Media Fun Thinkers Bagi Anak Usia Sekolah Tk, Sd Dan Smp) Di Bontomarannu Kabupaten Gowa*. 21(2), 27–38. <https://ojs.unm.ac.id/Humanis>
- Nurdiani, Y. (2013). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, 2(2), 85–93.
- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran orang tua dalam mengembangkan potensi anak pada masa golden age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905-4912.
- Siburian, A., Siahaan, E. A., & Naibaho, D. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 11202-11209.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>