

Membangun Karakter Anak pada Literasi melalui Program *Fun Schooling* di SD Negeri Desa Pandanmulyo

Denna Delawanti Chrisyarani^{1*}, Binti Puji Rahayu², Asa Mufngidatul Ilmiyah³, Elsa Amelia Irawan⁴, Jihan Faradillah⁵, Sinta Maliha⁶, Dian Fisesa⁷, Adhe Syahrul Yanuar⁸
^{1,2,3,4,5,6,7,8} Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
*e-mail: delawanti@unikama.ac.id

Abstract

An educational innovation is very much needed in improving the quality of education, with the hope that this innovation will be able to achieve the expected educational goals and form virtuous character for students. Thematic Real Work Lectures (KKNT) are one form of learning by providing learning experiences to students. students in the midst of community life by participating in helping solve problems based on scientific competence. KKNT provides a forum for students to contribute all the knowledge they have learned in lectures in the community, one of which is literacy problems for students at SDN 1 Pandanmulyo and SDN 2 Pandanmulyo. Efforts to increase character in building the literacy skills of students are carried out by procuring a Fun Schooling activity program which aims to make students more enthusiastic in developing literacy characters and abilities. The method used in this research is the method of observation (observation) and the method of interview (interview). This is proven by the implementation of the program, that the enthusiasm of the students in the Fun Schooling program which aims to improve the literacy skills of students through nature-based schools. Efforts to improve literacy skills in this program are said to be going very well after seeing the responses from various parties regarding the implementation of the program, and the school.

Keywords: *KKN-T, Literacy Program, and Nature School*

Abstrak

Suatu inovasi pendidikan sangat diperlukan dalam peningkatan mutu pendidikan, dengan harapan inovasi tersebut akan mampu mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan serta membentuk karakter berbudi pekerti luhur bagi para peserta didik. Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) adalah salah satu bentuk pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa di tengah kehidupan masyarakat dengan turut serta membantu memecahkan masalah berdasarkan kompetensi keilmuan. KKNT memberikan wadah bagi para mahasiswa untuk menyumbangkan segala ilmu yang dipelajari dalam bangku perkuliahan dalam masyarakat, salah satunya yaitu permasalahan literasi pada siswa SDN 1 Pandanmulyo dan SDN 2 Pandanmulyo. Upaya peningkatan karakter dalam membangun kemampuan literasi peserta didik dilakukan dengan pengadaan program kegiatan Fun Schooling yang bertujuan untuk membuat siswa lebih antusias dalam mengembangkan karakter dan kemampuan berliterasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode observasi (pengamatan) dan metode interview (wawancara). Hal ini dibuktikan pelaksanaan program, bahwa antusiasme dari para peserta didik pada program Fun Schooling yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik melalui sekolah berbasis alam. Upaya peningkatan kemampuan literasi dalam program ini dikatakan berjalan dengan sangat baik setelah melihat respon dari berbagai pihak mengenai keterlaksanaan program, dan pihak sekolah.

Kata kunci: KKN-T, Program Literasi, dan Sekolah alam

1. PENDAHULUAN

Program MBKM merupakan kebijakan baru dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang diterapkan oleh perguruan tinggi di Indonesia. Dari 8 IKU dalam kurikulum MBKM terdapat program Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT). KKNT merupakan salah satu bentuk pengabdian masyarakat yang dilakukan mahasiswa dalam menerapkan Tri Darma Perguruan Tinggi. Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) adalah salah satu bentuk pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa di tengah kehidupan masyarakat dengan turut serta membantu memecahkan masalah berdasarkan kompetensi keilmuan sesuai dengan situasi, kondisi, masalah, dan prioritas kebutuhan masyarakat di lapangan. Melalui KKNT ini, dapat memberikan kesempatan pada mahasiswa dalam

melakukan latihan serta keterampilan dari penerapan pengalaman ilmu pengetahuan yang diperoleh dari bangku perkuliahan dan diterapkan di lingkungan masyarakat (Baharuddin, 2021).

Sehubungan dengan hal tersebut, KKNT kelompok 3 dilaksanakan di Desa Pandanmulyo Kec. Tajinan Kab. Malang yang akan dilaksanakan selama 2,5 bulan dengan turun langsung ke masyarakat untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada agar dapat membantu memecahkan masalah di masyarakat tersebut khususnya di Sekolah Dasar Desa Pandanmulyo. Permasalahan tersebut kemudian dirumuskan dan dibuat beberapa program kerja yang selaras dengan masalah. Hal ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dan memberikan dampak positif di sekolah juga masyarakat.

Sasaran kegiatan KKNT ini yaitu dua sekolah di Desa Pandanmulyo tersebut yakni SDN 1 Pandanmulyo dan SD 2 Pandanmulyo. Dua sekolah tersebut ditemukan permasalahan yang sama, salah satunya yaitu kurangnya sarana pendukung untuk memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa. Keberadaan fasilitas pendukung seperti perpustakaan sekolah tentunya sudah dimiliki oleh masing-masing sekolah. Namun, minimnya bimbingan dari pihak pengajar serta belum adanya kegiatan yang menunjang semangat dalam membangun literasi peserta didik juga membuat peserta didik merasa enggan dan malas untuk membaca. Kebanyakan dari mereka yang enggan menggunakan fasilitas perpustakaan sekolah dikarenakan mereka akan cepat bosan dengan suasana yang biasa atau terkesan monoton.

Dalam hal ini, sekolah sangat berpengaruh terhadap pengembangan literasi siswa serta mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh masing-masing sekolah. Sehingga mahasiswa KKNT kelompok 3 dalam pelaksanaan kegiatannya memfokuskan dalam membantu memecahkan permasalahan terkait pengembangan literasi siswa melalui program kerja Fun Schooling. Program kerja yakni melakukan kegiatan sekolah alam berbasis eksplorasi dunia luar secara langsung (Wijayanti, 2020).

2. METODE ← Times New Roman, Bold, 11 pt

Sasaran dari pengabdian ini adalah secara khusus peserta didik kelas IV dan V di SDN 1 dan 2 Pandanmulyo Kecamatan Tajinan dan secara khusus untuk para guru SDN 1 dan Pandanmulyo. Pada bagian metode penerapan, uraikanlah dengan jelas dan padat metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah dicanangkan dalam kegiatan pengabdian. Hasil pengabdian itu harus dapat diukur dan penulis diminta menjelaskan alat ukur yang dipakai, baik secara deskriptif maupun kualitatif. Jelaskan cara mengukur tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan pengabdian. Tingkat ketercapaian dapat dilihat dari sisi perubahan sikap, sosial budaya, dan ekonomi masyarakat sasaran.

Pada saat melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) dengan tema “Literasi Edukasi” kami menerapkan metode observasi (pengamatan) dan metode interview (wawancara). Kami menggabungkan antara pola penelitian lapangan dengan pengamatan. Metode observasi (pengamatan) akan diterapkan kepada sekolah yang kami tujukan. Penerapan dari metode observasi ini dilakukan dengan cara menyurvei sekolah dasar yang bertujuan untuk mengamati minat belajar dan literasi siswa yang ada di SDN 01 Pandanmulyo dan SDN 02 Pandanmulyo.

Kegiatan observasi ini bertujuan agar kami memperoleh data lapangan mengenai minat belajar dan literasi para siswa sekolah dasar. Selanjutnya metode kedua yang kami gunakan adalah metode interview (wawancara). Berbeda dengan observasi, kegiatan wawancara ini dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang menjadi kendala dari pelaksanaan belajar dan literasi para siswa di SDN 01 Pandanmulyo dan SDN 02 Pandanmulyo. Setelah kami mendapatkan semua data, kemudian kami melakukan pengolahan data dengan menganalisa kendala-kendalanya. Sesuai dengan tema, kami mengembangkan suatu program kerja yang bernama *Fun Schooling*. Program kerja ini menggunakan metode pelaksanaan berupa pengenalan lingkungan dan tumbuhan yang berada di D’Embung Park. Selain itu kami juga menerapkan metode game edukasi yang menyenangkan dan penghargaan bagi siswa teraktif.

Pendekatan yang kami lakukan dalam melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) yaitu berkontribusi langsung dengan mereka di lapangan seperti dengan mengenalkan sekolah alam. Dimana kita belajar bersama diluar kelas untuk mendapatkan ide-ide baru yang lebih kreatif dan

mengembangkan pola pikir anak bahwa belajar itu bisa darimana saja dan kapan saja. Dengan adanya program kerja ini siswa juga mampu mengenal, memahami, dan mengetahui manfaat tentang tanaman yang berada disekitar lingkungan tempat tinggal mereka. Selain itu, siswa juga dapat saling mengenal antara satu dengan lainnya dalam kegiatan tersebut (M. Fadillah, 2016).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Uraikan bahwa kegiatan pengabdian telah mampu memberi perubahan bagi individu/masyarakat maupun institusi baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Negara bisa maju melalui pendidikan karena dengan pendidikan akan membangun sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang berkualitas. Suatu inovasi pendidikan sangat diperlukan dalam peningkatan mutu pendidikan, dengan harapan inovasi tersebut akan mampu mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Inanna, 2018). Salah satu indikator dalam mencapai tujuan pendidikan adalah terbentuknya karakter siswa sejak usia dini. Sekolah alam ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam belajar, selain itu sekolah alam juga memiliki banyak manfaat. Salah satunya yaitu membuat siswa lebih antusias dalam proses belajar, dikarenakan mereka lebih bebas untuk melihat sekeliling mereka tidak hanya lingkungan sekolah saja (Fisher, 2004).

Sekolah Alam pada dasarnya merupakan sekolah di alam, tidak terdapat ruang-ruang kelas dari batu bata dan proses pengajaran dilakukan di saung. Proses pengajaran lebih banyak dilakukan di luar kelas atau di alam serta bercampur bersama pepohonan, rumput, empang, pasir, dan binatang. Di Sekolah Alam penekanannya bukan pada nilai tetapi pada tingkah laku dan proses pembelajaran. Jadi tidak ada tes, tidak ada nilai, tidak ada rangking. Murid-murid 'dinilai' oleh guru-guru mereka melalui interaksi setiap hari. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui praktek langsung. Karena sekolah ini lebih mirip sebuah kebun besar dengan pohon-pohon dan rumput, sekolah menjadi seperti laboratorium hidup. Murid-murid belajar matematika, ilmu pengetahuan alam dan ilmu lain, langsung dari lingkungan mereka (Qibtiah et al., 2018).

Kegiatan KKNT yang dilakukan oleh kelompok 3 di kelurahan Tajinan pada Rabu, 14 September 2022 dengan tujuan untuk membantu permasalahan di Sekolah Dasar Desa Pandanmulyo yakni permasalahan dalam membangun literasi peserta didik tingkat Sekolah Dasar dengan mengadakan program *Fun Schooling*. Agar dapat mencapai tujuan dari KKNT maka kelompok kami menggunakan metode Pendidikan masyarakat. Adapun tahapan program kegiatan *Fun Schooling* yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kegiatan Senam Bersama

Pelaksanaan program kegiatan *Fun Schooling* yang dilakukan pada Rabu, 14 September 2022 yang bertempat di Taman Wisata dan Edukasi D'Embung Park yang dimulai dengan melakukan

kegiatan senam bersama, yang mana sebagai bentuk apersepsi dan membangun semangat bagi peserta didik kelas IV dan V SDN 1 dan 2 Pandanmulyo dalam mengikuti kegiatan program *Fun Schooling*.



Gambar 2. Kegiatan Eskplorasi dan Edukasi

Kegiatan Observasi dan Edukasi *Fun Schooling* ini, yaitu para siswa peserta *Fun Schooling* diajak mengelilingi D'Embung Park dan menunjukkan bermacam-macam tumbuhan yang berada di sana. Kegiatan eksplorasi langsung mengenai penegnalan tanaman yang berada ditaman bertujuan untuk memberikan pengetahuan secara terbuka melalui benda konkrit yang mereka jumpai dan lihat secara langsung. Kegiatan Observasi juga didampingi pemberian materi penjelasan kepada para peserta didik mengenai tumbuhan seperti apa saja manfaat, cara pengolahan dan perawatan dari tumbuhan tersebut. Pada kegiatan ini akan memberikan dorongan kepada peserta didik akan semangat melakukan kegiatan literasi yang bisa dilakukan dimanapun melalui kegiatan eksplorasi lingkungan. Disamping itu, kegiatan eksplorasi juga diselengi dengan kegiatan quiz edukasi yang membangun peserta didik dalam pengetahuan yang dimilikinya.



Gambar 3. Kegiatan Game dan Ice Breaking

Kegiatan Game dan *Ice Breaking* yang dilakukan dalam program *Fun Schooling* ini tidak semata hanya game yang umum dilakukan, namun juga sarana pengenalan kepada para peserta didik akan game tradisional yaitu game kejar tangkap dan sambung kata. Yang mana game ini merupakan bentuk integrasi pembentukan karakter kepada peserta didik untuk membangun adanya kemampuan peserta didik dalam literasi yang sesuai dengan tujuan adanya program ini dilaksanakan. Pembentukan karakter yang dapat tercipta yaitu kerja sama, toleransi, kejujuran, gotong royong, kreatif, dan juga keterampilan dalam komunikasi. Selain itu, game juga diselingin *quiz* edukasi bagi peserta didik guna membangun kemampuan dalam pemecahan masalah dan dapat berpikir kritis.



Gambar 5. Kegiatan Pemberian Apresiasi

Kegiatan Pemberian apresiasi yang dilakukan dalam program *Fun Schooling* ini sebagai bentuk pemberian penghargaan bagi para peserta didik yang aktif dalam kegiatan. Hal ini bertujuan untuk memberikan motivasi bagi peserta didik dalam upayanya mengembangkan kemampuan-kemampuan yang dimilikinya untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas.

Program *Fun Schooling*

Kegiatan *Fun Schooling* adalah sebuah kegiatan yang ditujukan kepada siswa Sekolah Dasar terutama kelas IV dan V untuk bisa belajar di luar sekolah. Kegiatan belajar di luar sekolah ini bertujuan untuk mengenalkan kepada peserta didik tentang lingkungan alam, terutama pada lingkungan sekitar dan juga untuk menghindari rasa bosan pada peserta didik karena hanya belajar di ruang kelas (Purwanti, 2017). Pelaksanaan kegiatan ini dimulai dari kegiatan senam pagi bersama, lalu dilanjutkan dengan pemberian materi terutama materi tentang tumbuhan dan alam sekitar dimana peserta didik dapat diperlihatkan secara langsung tentang tumbuhan yang mereka jumpai di lingkungan sekitar tersebut. Kegiatan *Fun Schooling* atau yang biasa disebut sekolah alam ini juga diharapkan dapat, meliputi :

- a) Menumbuhkan rasa peduli peserta didik terhadap lingkungan sekitar, seperti selalu menjaga kebersihan lingkungan, tidak menebang pohon sembarangan, dan tidak membuang sampah sembarangan.
- b) Menumbuhkan rasa peduli terhadap lingkungan ini sangat penting diberikan kepada peserta didik sedini mungkin agar peserta didik memiliki rasa peduli yang sangat tinggi untuk menjaga lingkungan sekitar.
- c) Belajar di luar sekolah seperti sekolah alam ini juga dapat mengatasi rasa bosan pada peserta didik karena hanya belajar di dalam ruang kelas saja. Peserta didik diberikan kebebasan berekspresi di luar kelas tetapi tetap dalam konteks belajar dan pemberian materi oleh guru.
- d) Pada kegiatan ini peserta didik juga diberi materi terkait tumbuhan dengan nama tumbuhan dan jenis juga manfaat dari tumbuhan yang sedang dipelajari. Dengan begini peserta didik dapat lebih mengenal tentang macam-macam tumbuhan secara lebih nyata dan efisien.

Kegiatan sekolah alam ini memang seharusnya perlu dilakukan sesekali untuk menunjang kegiatan belajar mengajar karena peserta didik juga memerlukan pendekatan dengan alam terutama pada lingkungan di sekitar (Rahmi & Salim, 2017). Peserta didik akan sangat antusias ketika diajak untuk belajar di luar kelas apalagi untuk mengamati tentang lingkungan terutama tentang tumbuhan yang belum pernah mereka jumpai sebelumnya. Ditengah-tengah kegiatan ini peserta didik juga diberikan *ice breaking* guna mencegah rasa bosan karena hanya diberikan materi saja, jadi peserta didik diberikan *ice breaking* untuk mengembalikan semangatnya. Di penghujung kegiatan peserta didik juga diajak untuk bermain game bersama untuk keseruan bersama dengan teman-temannya. Pada kegiatan ini diharapkan peserta didik mampu bekerja sama dengan baik dengan temannya untuk bisa bekerja sama dalam memenangkan lomba yang diberikan.

Kegiatan yang diajarkan di *Fun Schooling* ini cenderung cocok jika diterapkan di setiap sekolah-sekolah dikarenakan ketika sudah di alam bebas secara tidak langsung peserta didik akan mengasah akhlak atau kepribadiannya, sains atau ilmu alam, serta kepemimpinan atau leadership. Pada pembentukan akhlak atau kepribadian, para peserta didik diberi teladan untuk kemudian diterapkan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Untuk sains atau ilmu alam, para peserta didik diajarkan sekaligus dibiasakan untuk mengamati fenomena yang terjadi di alam, melakukan percobaan dan beberapa kegiatan pengamatan lingkungan. Sedangkan untuk membentuk jiwa kepemimpinan, pada kegiatan ini kami memberikan beberapa game sederhana yang membutuhkan kerja sama tim maupun individu. Dengan begitu, berbagai nilai-nilai dalam kehidupan, seperti kerjasama, melindungi, musyawarah, memimpin, membela, dan berlaku adil bisa diterapkan dalam bentuk permainan yang menyenangkan. (Silvia Tabah Hati, 2017)

Untuk materi pendidikan yang diberikan kepada siswa cukup beragam, diantaranya pengembangan akhlak dengan metode teladan, pengembangan logika dengan metode belajar *action learning*, dan pengembangan sifat kepemimpinan dengan metode belajar *games tradisional training*. Peserta didik belajar di saung yang beratapkan beratap tepas, di kebun atau di ruangan terbuka, sehingga timbul suasana yang lebih bebas bagi para siswa. Proses belajar siswa juga dilakukan dengan mengunjungi sejumlah tempat yang terkait dengan tema pembelajaran lalu mereka menyimak dan memahami penjelasan dari tour guide masing-masing sekolah (Inanna, 2018). Adapun proses belajar ini melalui ingatan serta seberapa jauh mereka memahami dan menangkap pemahaman tersebut. Pada kegiatan *Fun Schooling* memungkinkan para siswa dalam aktivitasnya melakukan sentuhan-sentuhan fisik dengan latar alam yang terbuka sehingga diharapkan melahirkan kemampuan dan watak serta visi kepemimpinan yang mengandung nilai-nilai kejujuran, keterbukaan, toleransi, kepekaan yang mendalam, kecerdasan serta rasa kebersamaan dalam membangun hubungan antar manusia yang serasi dan dinamis. Kegiatan ini diharapkan dapat memfasilitasi dan membantu tercapainya beberapa aspek, diantaranya yaitu :

1. Pengembangan tim (tim building),
2. Pengembangan kepemimpinan (leadership),
3. Pengelolaan perubahan (managing change),
4. Pengembangan budaya organisasi (culture development),
5. Perencanaan strategis (strategic planning),
6. dan Pengembangan diri (personal development).

Dari kegiatan *Fun Schooling* yang diadakan di D'Embung Park memiliki manfaat yang baik untuk peserta didik diantaranya mempertebal rasa kepercayaan diri, menumbuhkan rasa keberanian mengambil resiko, meningkatkan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan, membangkitkan kepekaan dan saling pengertian antar kelompok, menumbuhkan motivasi dan berperan aktif dan mengembangkan rasa keyakinan untuk mengubah sesuatu yang dianggap 'tidak mungkin' menjadi 'mungkin', serta melahirkan semangat bagi peserta didik. Kegiatan ini juga dapat menyegarkan kembali jasmani dan pikiran mereka setelah sehari-hari lelah belajar di sekolah, dalam kegiatan *Fun Schooling* ini juga dapat dikatakan sebagai media atau wadah belajar sambil bermain yang membuat siswa dapat mengaplikasikan teori pembelajaran yang sudah dipelajari secara langsung pada alam yang mana dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik (Rhomartin et al., 2015). Adapun Metode dan materi yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu:

- a. Kegiatan Eksplorasi dan Edukasi
- b. Permainan (games dan ice breaking)
 - Tebak kata
 - Lari tangka
 - Quiz Edukasi
- c. Pencapaian individual (apresiasi berupa gift)

d. Ceramah

Secara umum, sekolah alam mengembangkan dua jenis pembelajaran, yaitu pembelajaran dalam kelas dan pembelajaran di luar kelas. Kegiatan *Fun Schooling* dengan kata lain sekolah alam ini merupakan pembelajaran di luar kelas yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan psikomotorik anak, sehingga siswa tidak hanya cerdas dalam bidang kognitifnya saja, namun juga tanggap terhadap lingkungan sosial. Kegiatan ini sangat penting, sebab pada hakikatnya pendidikan itu harus bersifat terbuka (Rahmi & Salim, 2017). Artinya, pendidikan itu harus dapat menyesuaikan diri dengan dinamika lingkungan yang ada. Saat ini, kebutuhan akan pembelajaran tidak terpenuhi apabila aktivitas siswa hanya berada di dalam kelas saja. Salah satunya melalui kegiatan kami yakni *Fun Schooling* sebagai salah satu perantara kegiatan alam yang bermakna. Oleh karena itu, dengan adanya kegiatan yang kami adakan ini dapat membantu keberhasilan dalam memupuk kemampuan literasi, jiwa kepemimpinan, kemandirian, keberanian, percaya diri, tanggung jawab, empati, serta dapat memacu siswa untuk lebih kreatif dalam mengatasi permasalahan belajar.

4. KESIMPULAN

Sekolah Alam pada dasarnya merupakan sekolah di alam, tidak terdapat ruang-ruang kelas dari batu bata dan proses pengajaran dilakukan di saung. Proses pengajaran lebih banyak dilakukan di luar kelas atau di alam serta bercampur bersama pepohonan, rumput, empang, pasir, dan binatang. Di Sekolah Alam penekanannya bukan pada nilai tetapi pada tingkah laku dan proses pembelajaran. Jadi tidak ada tes, tidak ada nilai, tidak ada rangking. Murid-murid 'dinilai' oleh guru-guru mereka melalui interaksi setiap hari. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui praktek langsung. Karena sekolah ini lebih mirip sebuah kebun besar dengan pohon-pohon dan rumput, sekolah menjadi seperti laboratorium hidup. Murid-murid belajar matematika, ilmu pengetahuan alam dan ilmu lain, langsung dari lingkungan mereka. Sekolah alam yang saat ini sudah berkembang di Indonesia memberikan metode pengajaran yang berbeda dengan sekolah-sekolah yang ada pada umumnya. Sebuah sekolah dibangun untuk mencerdaskan anak yang bodoh dan memperbaiki anak yang nakal kembali dipertanyakan.

Sekolah alam menjadi *agent of change* (agen perubahan)" Dengan menerapkan *Multiple Intelligence Research* (berbagai macam penelitian) kepada setiap siswa pada setiap tahun, ternyata tidak ada siswa yang bodoh. Program kerja ini menggunakan metode pelaksanaan berupa pengenalan lingkungan dan tumbuhan yang berada di D'Embung Park. Selain itu kami juga menerapkan metode *game edukasi* yang menyenangkan dan penghargaan bagi siswa teraktif. Pendekatan yang kami lakukan dalam melaksanakan *Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT)* yaitu berkontribusi langsung dengan mereka di lapangan seperti dengan mengenalkan sekolah alam. Dimana kita belajar bersama diluar kelas untuk mendapatkan ide-ide baru yang lebih kreatif dan mengembangkan pola pikir anak bahwa belajar itu bisa dimana saja dan kapan saja. Dengan adanya program kerja ini siswa juga mampu mengenal, memahami, dan mengetahui manfaat tentang tanaman yang berada disekitar lingkungan tempat tinggal mereka. Selain itu, siswa juga dapat saling mengenal antara satu dengan lainnya dalam kegiatan tersebut.

Kegiatan yang diajarkan di *Fun Schooling* ini cenderung cocok jika diterapkan di setiap sekolah-sekolah dikarenakan ketika sudah di alam bebas secara tidak langsung peserta didik akan mengasah akhlak atau kepribadiannya, sains atau ilmu alam, serta kepemimpinan atau *leadership*. Pada pembentukan akhlak atau kepribadian, para peserta didik diberi teladan untuk kemudian diterapkan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Untuk sains atau ilmu alam, para peserta didik diajarkan sekaligus dibiasakan untuk mengamati fenomena yang terjadi di alam, melakukan percobaan dan beberapa kegiatan pengamatan lingkungan. Sedangkan untuk membentuk jiwa kepemimpinan, pada kegiatan ini kami memberikan beberapa *game sederhana* yang membutuhkan kerja sama tim maupun individu. Dengan begitu, berbagai nilai-nilai dalam kehidupan, seperti kerjasama, melindungi, musyawarah, memimpin, membela, dan berlaku adil bisa diterapkan dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan atas bantuan dan dukungannya sehingga pelaksanaan KKN Tematik ini dapat berjalan dengan baik. Ucapan terima kasih juga kami haturkan kepada Program Studi PGSD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang yang sudah memberikan kesempatan kepada kami untuk ikut serta dalam kegiatan KKN Tematik. Tak lupa juga Penulis ucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan bimbingan dan arahan kepada kami sehingga pelaksanaan KKN Tematik ini berjalan dengan lancar dan sukses. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Desa Pandanmulyo, SD Negeri 1 Pandanmulyo, SD Negeri 2 Pandanmulyo, serta mahasiswa yang terlibat dalam KKN Tematik atas kerjasama terbaik dalam mensukseskan KKN Tematik ini.

DAFTAR PUSTAKA

- M. R. (2021). Adaptasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Fokus: Model MBKM Program Studi). *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 195–205. <https://www.e-journal.my.id/jsgp/article/view/591>
- Fisher, M. (2004). Green and clean. *Polymers Paint Colour Journal*, 194(4475), 42. <https://doi.org/10.5771/9783828867246>
- Inanna, I. (2018). Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i1.5057>
- M. Fadillah. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. *PG-PAUD Univeristas Muhammadiyah Ponorogo*.
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2), 14–20. <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.17622>
- Qibtiah, E. A., Retnowati, R., & Laihada, G. H. (2018). Manajemen Sekolah Alam Dalam Pengembangan Karakter Pada Jenjang Sekolah Dasar Di School of Universe. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(2), 626–635. <https://doi.org/10.33751/jmp.v6i2.789>
- Rahmi, R., & Salim, R. M. A. (2017). Peran Pelibatan Diri Siswa Sebagai Mediator Dalam Hubungan Antara Iklim Kelas Dengan Sikap Kreatif Siswa Sd Sekolah Alam. *Jurnal Psikologi Undip*, 16(1), 77. <https://doi.org/10.14710/jpu.16.1.77-87>
- Rhomartin, W., Muyassaroh, I., & Salimi, M. (2015). Membangun imajinasi dan kreativitas anak melalui Literasi. In *Membangun Imajinasi dan Kreativitas Anak Melalui Literasi*.
- Silvia Tabah Hati, M. S. (2017). MODEL PENDIDIKAN KARAKTER YANG BAIK DI SEKOLAH ALAM Oleh: *Pendidikan*, 1, 1–32.
- Wijayanti, S. H. (2020). Membangun siswa literat melalui edukasi dan proyek literasi. *Riau Journal of Empowerment*, 3(3), 127–137. <https://doi.org/10.31258/raje.3.3.127-137>