

## Penerapan Metode Fun-Learning Tingkatkan Kemampuan Akademik Anak Di Panti Asuhan Baitul Amanah Irwansyah Dakhi

Recky Indar Maulana<sup>1</sup>, Fajar Utama Ritonga<sup>2</sup>, Dwiwana Cahya Anggraini<sup>3\*</sup>

<sup>1-2</sup>Universitas Sumatera Utara

\*Corresponding author

E-mail: dwi90405@gmail.com

### Riwayat Artikel:

Dikirim: 29-12-2021

Direvisi: 12-2-2022

Diterima: 03-08-2022

**Abstrak:** Anak adalah bagian yang tidak terpisahkan dari konteks perubahan karena memiliki peranan penting sebagai generasi penerus bangsa. Agar mampu memenuhi tanggung jawab dan peran nya, setiap anak perlu mendapatkan perlindungan dan kesempatan tumbuh kembang secara fisik, mental maupun sosial yang optimal. Anak rentan menjadi korban dari berbagai permasalahan sosial karena memiliki fisik yang lemah dan mudah dimanipulasi. Panti asuhan merupakan lembaga kesejahteraan sosial yang menampung anak dengan permasalahan sosial beragam untuk membantu dan memastikan mereka memperoleh hak dasar. Permasalahan yang ada pada Panti Asuhan Baitul Amanah Irwansyah Dakhi adalah keterbatasan pada sarana prasarana dan pendanaan seperti tidak adanya tenaga pendidik dan rendahnya kemampuan akademik anak panti. Fun-Learning merupakan metode mengajar yang berfokus pada penciptaan kondisi mengajar yang nyaman dan interaktif sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif. Pelaksanaan Fun-Learning dilakukan selama Praktik Lapangan Kerja-2 dengan menggunakan Tahapan umum (General Method) yang terdiri dari Engagement and Intake Contract, Assessment, Planning, Intervention, Termination. Fun Learning, Anak, Panti Asuhan, Keterampilan

### Kata Kunci:

### Pendahuluan

Dalam UU No. 23 Tahun (2002) tentang perlindungan anak menyatakan bahwa anak adalah amanah dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, yang dalam dirinya melekat harkat dan martabat sebagai manusia seutuhnya, sedangkan menurut UU No. 39 Tahun (1999) tentang Hak Asasi Manusia menyebutkan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dan belum pernah kawin. Anak memiliki peranan dan tanggung jawab yang sangat penting, sebagai generasi penerus setiap anak perlu mendapatkan perlindungan dan kesempatan tumbuh kembang secara fisik, mental maupun sosial yang optimal.

Pendidikan menurut bahasa adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Asmawadi, 2021; Irwan et al., 2021). Pendidikan merupakan senjata terhebat untuk merubah dunia karena pendidikan merupakan suatu proses belajar yang dapat membentuk sikap seseorang (Aini, 2020; Anggraini, 2021). Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita- cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan karena pendidikan dapat memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan (Haryanto, 2020; Ritongga & Shahiba, 2022; Sulastri et al., 2021).

Permasalahan yang ada pada Panti Asuhan Baitul Amanah Irwansyah Dakhi adalah keterbatasan pada sarana prasarana dan pendanaan seperti tidak adanya tenaga pendidik dan rendahnya kemampuan akademik anak panti. Permasalahan ini ternyata memiliki dampak yang menghambat tumbuh kembang anak sehingga anak memiliki rasa percaya diri yang rendah dan kerap memperoleh ejekan dari teman sekolahnya. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu program yang mampu membantu peningkatan akademik anak panti.

Fun-Learning merupakan metode mengajar yang berfokus pada penciptaan kondisi mengajar yang nyaman dan interaktif sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif (Asmawadi, 2021; Naziihah et al., 2021; Ritongga & Shahiba, 2022; Rosidah, 2021). Fun-Learning sering digunakan karena bersifat terstruktur, dinamis dan efektif (Nabilah, 2021; Naziihah et al., 2021; Sanjaya et al., 2019). Kegiatan ini bertujuan untuk membantu anak dalam mempelajari dan meningkatkan kemampuan ilmu akademik, meningkatkan rasa percaya diri dan membekali anak dengan kemampuan keterampilan (Naziihah et al., 2021; Seko et al., 2022; Syahrul, 2016). Metode pembelajaran ini akan berfokus pada penciptaan kondisi belajar yang menyenangkan, berbeda dengan cara belajar yang diperoleh anak panti di sekolah.

## **Metode**

Fun Learning dilaksanakan di Panti Asuhan Baitul Amanah Irwansyah Dakhi yang berada di Jl. Rahayu No. 02, Bandar Klippa, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Terdapat 8 Orang anak panti yang ikut serta dalam program ini. Pada program ini, anak akan diajarkan berbagai hal baru, Seperti Jarimatika, Teknik cepat berhitung dan berbagai *Edu-Games* dilaksanakan akan meningkatkan rasa penasaran dan antusias untuk mengikutinya.

Metode Pemecahan masalah panti dilakukan dengan menggunakan metode *Group-Work* secara umum (*General*) dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan (*Preparation*) : Pendekatan awal antara pekerja sosial dengan klien yang terdiri dari *Engagement, Intake And Contract*.
2. Tahap Penggalan Informasi (*Assessment*) : Rangkaian tindakan untuk menggali informasi sebab terjadinya masalah dan akibat yang ditimbulkan atas masalah tersebut.
3. Tahap Perencanaan (*Planning*) : Merumuskan suatu tindakan yang dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi didasarkan pada informasi dan sumber-sumber yang ada.
4. Pelaksanaan Program (*Intervention*) : Proses penerapan rencana pemecahan masalah yang telah dirumuskan.
5. Tahap Terminasi (*Termination*) : Pengakhiran atau pemutusan kegiatan. Hal ini dilakukan bila tujuan pertolongan telah dicapai atau permintaan sendiri karena faktor-faktor tertentu.

## Hasil

Pelaksanaan Metode mengajar *Fun-Learning* dilakukan selama 3 bulan bersamaan dengan pemenuhan mata kuliah Praktik Kerja Lapangan 2 di Panti Asuhan Baitul Amanah Irwansyah Dakhi dengan rincian sebagai berikut:

### Tahap Persiapan (*Preparation*)

Pada tahapan persiapan, engagement yang digunakan praktikan adalah *reaching out effort by worker* yang artinya praktikan yang menawarkan bantuan kepada pihak panti asuhan, Intake dilakukan dengan bentuk mengajukan beberapa rangkai pertanyaan ketika wawancara awal dilakukan terhadap pengurus panti asuhan dan 3 orang anak panti serta kontrak dilaksanakan secara tertulis dimana kami menyerahkan dokumen S&K Praktik Lapangan Kerja yang berisi durasi dan jumlah pertemuan, rangkaian kegiatan, tujuan, dan sebagainya.

### Tahap Penggalan Informasi (*Assessment*)

*Assessment* dilakukan kepada pemilik panti dan 3 orang anak panti dalam 1x pertemuan. Rangkaian kegiatan disepakati dengan tujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan akademik anak-anak panti. Setelah tahap assessment dilakukan, maka diperoleh hasil antara lain :

- Tingkat pengetahuan dibidang akademik dan rasa percaya diri anak panti sangat rendah hal ini menghambat anak tumbuh kembang secara optimal.
- Beberapa anak panti memiliki latar belakang *Broken Home* dan mengalami Trauma.
- Anak kurang menikmati bermain di usianya akibat aturan panti yang ketat.

- Seorang anak berumur 16 tahun mengalami putus sekolah sejak kelas 5 SD, dalam artian hak pendidikan nya terhambat.
- Studi Dokumentasi terkait panti asuhan masih sangat minim hal ini menyebabkan pihak lembaga panti terbatas dalam menarik donatur.

#### Tahap Perencanaan Program (*Planning*)

Setelah proses *assessment*, maka dirancang program-program yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan dengan proses perencanaan dengan mempertimbangkan hasil *assessment* yang diperoleh. Adapun rencana program yang disepakati antara lain:

- *Fun Learning* yang terdiri dari Mengajar akademik, Diskusi tugas sekolah, Mengajarkan tips dan trik berhitung, bermain *Edu-Games*. Disini praktikan berperan sebagai *Teacher* atau *Educator* yang mendidik anak panti untuk memecahkan permasalahan akademik
- Sosialisasi terdiri dari beberapa judul yaitu *Bully* dan *Mental Health* serta sesi konseling yang bertujuan membangun rasa percaya diri pada anak secara perlahan
- *Soft-Skill* Program berupa *Fun-Cooking*, Membuat kerajinan daun palem serta belajar bermain gitar. Kegiatan tersebut dipilih dengan mempertimbangkan usia dan kegemaran anak panti di usianya, waktu dan biaya serta tingkat kemudahan pelaksanaan kegiatan.

#### Pelaksanaan Program (*Intervention*)

Mengajar dan diskusi tugas dilaksanakan pukul 11:00 – 13:00, *Edu-games* dilaksanakan pada pukul 13:00 – 13:30 dan tips-trik berhitung dilaksanakan pada pukul 13:30 – 14:00, dan 30 menit sebelum pertemuan selesai praktikan mengadakan sesi konseling kepada anak panti. Terkhusus pada pertemuan ke 4, 6 dan 8 praktikan melaksanakan kegiatan sosialisasi pada pukul 13:30-14:00 dan kegiatan *soft skill* pada pukul 14.00-selesai, dengan rincian sebagai berikut

*Tabel 1.* Rincian Kegiatan

Pertemuan	13:30-14:00	14:00-Selesai
4	Sosialisasi Pentingnya pendidikan	Membuat kerajinan daun palem
6	Sosialisasi <i>Bully</i>	<i>Fun Cooking-Choco Ball</i>
8	Sosialisasi Kesehatan Mental	Belajar bermain gitar



*Gambar 1. Pelaksanaan Art Learning: Handcraft - Daun Palem*



*Gambar 2. Pelaksanaan Art Learning: Fun Cooking Choco Ball*



Gambar 3. Pelaksanaan *Academic Teaching*

Dalam penerapan seluruh rangkaian program praktikan menerapkan *Achievement & Punishment Theory* serta *Behaviorisme Theory*. Dimana praktikan akan memberikan apresiasi ketika anak melakukan inisiatif yang baik dan akan memberikan teguran-hukuman ketika dia secara sadar melakukan hal yang salah. Meskipun begitu, Hukuman harus didasarkan pada prinsip individualism yang menyatakan bahwa setiap individu (Anak panti) adalah unik karena dibentuk oleh berbagai pengalaman hidup yang berbeda dan terbentuklah karakter diri yang berbeda pula. Sehingga praktikan harus lebih peka dalam bersikap selama proses praktikum dilaksanakan.

#### Tahapan Terminasi (*Termination*)

Tahapan Tahapan terminasi diisi dengan kegiatan mini-evaluasi, penempelan poster dan penyerahan bantuan kepada pihak panti asuhan sebagai simbol pemutusan hubungan dengan pihak panti. Mini-evaluasi dilakukan dengan sharing kesan-pesan dan pemberian nasihat kepada anak panti. Sasaran program adalah anak panti yang mengalami kendala dalam nilai akademik dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan akademik anak-anak panti. Setelah pelaksanaan program dilaksanakan, maka diperoleh hasil kegiatan yaitu meningkatnya kemampuan anak panti dalam bidang akademik, meningkatnya rasa percaya diri, serta anak panti terbekali dengan kemampuan membuat *Handicraft* dan Membuat *Choco-Ball*.

#### Diskusi

Secara bahasa anak adalah keturunan sebagai hasil antara hubungan pria dan wanita. Dalam UU No.23 Tahun (2002) tentang perlindungan anak menyatakan bahwa anak adalah amanah dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, yang dalam dirinya melekat harkat dan martabat sebagai manusia seutuhnya. Sedangkan menurut UU

No. 39 Tahun (1999) tentang Hak Asasi Manusia menyebutkan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dan belum pernah kawin. Anak memiliki peranan dan tanggung jawab yang sangat penting, sebagai generasi penerus setiap anak perlu mendapatkan perlindungan dan kesempatan tumbuh kembang secara fisik, mental maupun sosial yang optimal sebab anak merupakan individu yang paling rentan menjadi korban permasalahan sosial baik itu kekerasan, pelecehan, penculikan, penyimpangan hingga penelantaran karena dinilai memiliki fisik yang lemah dan mudah dimanipulasi. Untuk itu diperlukan upaya perlindungan untuk mewujudkan kesejahteraan anak dengan memberikan jaminan terhadap pemenuhan hak tanpa perlakuan diskriminatif. Anak yang tidak memperoleh pemenuhan hak dasar yang baik akan cenderung memiliki sikap yang dapat menghambat tumbuh kembangnya seperti melakukan penyimpangan, rendah diri dan memiliki kepribadian yang tidak baik. Pembentukan kepribadian anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

Menurut keputusan Menteri Sosial Republik Indonesia No. 15 Tahun (2010) Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) adalah organisasi sosial atau perkumpulan sosial yang melaksanakan penyelenggaraan kesejahteraan sosial anak yang dibentuk oleh masyarakat, baik yang berbadan hukum maupun yang tidak berbadan hukum. Dengan kata lain LKSA adalah organisasi sosial yang dibentuk oleh masyarakat baik secara swadaya maupun individu untuk membantu mengentaskan persoalan pemenuhan kebutuhan anak terlantar serta yatim dan piatu. Selain menjadi penyelenggara pemenuhan kebutuhan untuk anak atau panti asuhan juga memiliki pengertian sebagai suatu lembaga yang sangat terkenal untuk membentuk perkembangan anak-anak yang tidak memiliki keluarga ataupun yang tidak tinggal dengan keluarga (Anggraini, 2021; Haryanto, 2020; Redaksi, 2021).

Adapun fungsi Panti Asuhan antara lain : 1) Pusat pelayanan kesejahteraan sosial anak (Pemulihan). 2) Pusat data dan informasi serta konsultasi kesejahteraan sosial anak. 3) Pusat pengembangan keterampilan (Penunjang). Sedangkan tujuan dari panti asuhan antara yaitu memberikan pelayanan dan penyelenggara kesejahteraan sosial anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa panti asuhan merupakan lembaga perlindungan anak yang memberikan perlindungan terhadap hak anak sebagai wakil orang tua dalam memenuhi kebutuhan mental dan sosial pada anak agar memiliki kesempatan dan tumbuh kembang optimal hingga tingkat kedewasaan yang matang.

Pendidikan menurut bahasa adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan merupakan senjata terbaik untuk merubah dunia karena pendidikan merupakan suatu proses belajar yang dapat membentuk sikap seseorang. Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita- cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara

cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena pendidikan dapat memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Permasalahan yang ada pada Panti Asuhan Baitul Amanah Irwansyah Dakhi adalah keterbatasan pada sarana prasarana dan pendanaan seperti tidak adanya tenaga pendidik dan rendahnya kemampuan akademik anak panti. Permasalahan ini ternyata memiliki dampak yang menghambat tumbuh kembang anak sehingga anak memiliki rasa percaya diri yang rendah dan kerap memperoleh ejekan dari teman sekolahnya. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu program yang mampu membantu peningkatan akademik anak panti.

*Fun-Learning* merupakan metode mengajar yang berfokus pada penciptaan kondisi mengajar yang nyaman dan interaktif sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif (Aini, 2020; Anggraeni, 2015; Mufidah & Sa'diyah, 2020; Nabilah, 2021; Naziihah et al., 2021; Ritonga & Shahiba, 2022; Rosidah, 2021; Sanjaya et al., 2019; Seko et al., 2022; Syahrul, 2016). *Fun-Learning* sering digunakan karena bersifat terstruktur, dinamis dan efektif, Meskipun begitu pelaksanaan metode ini harus didampingi dengan pemahaman teori-teori lainnya. *Fun-Learning* metode yang dilaksanakan terdiri dari 1) *Academic Learning*, 2) *Art Learning* dan 3) *Self-Development*. Pelaksanaan *Fun-Learning* dilakukan selama Praktik Lapangan Kerja-2 dengan menggunakan Tahapan umum (*General Method*) yang terdiri dari *Engagement and Intake Contract, Assessment, Planning, Intervention, Termination*.

Kegiatan ini bertujuan untuk membantu anak dalam mempelajari dan meningkatkan kemampuan ilmu akademik, meningkatkan rasa percaya diri dan membekali anak dengan kemampuan keterampilan. Metode pembelajaran ini akan berfokus pada penciptaan kondisi belajar yang menyenangkan, berbeda dengan cara belajar yang diperoleh anak panti di sekolah.

Pada tahapan persiapan, engagement yang digunakan praktikan adalah *reaching out effort by worker* yang artinya praktikan yang menawarkan bantuan kepada pihak panti asuhan, Intake dilakukan dengan bentuk mengajukan beberapa rangkaian pertanyaan ketika wawancara awal dilakukan terhadap pengurus panti asuhan dan 3 orang anak panti serta kontrak dilaksanakan secara tertulis dimana kami menyerahkan dokumen S&K Praktik Lapangan Kerja yang berisi durasi dan jumlah pertemuan, rangkaian kegiatan, tujuan, dan sebagainya.

*Assessment* dilakukan kepada pemilik panti dan 3 orang anak panti dalam 1x pertemuan. Rangkaian kegiatan disepakati dengan tujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan akademik anak-anak panti. Setelah tahap *assessment* dilakukan, maka diperoleh hasil antara lain tingkat pengetahuan dibidang akademik dan rasa percaya diri anak panti sangat rendah hal ini menghambat anak tumbuh kembang secara optimal, beberapa anak panti memiliki latar belakang *Broken Home* dan mengalami Trauma, anak kurang menikmati bermain di usianya akibat aturan panti yang ketat, seorang anak berumur 16 tahun mengalami putus sekolah sejak



kelas 5 SD, dalam artian hak pendidikan nya terhambat, studi dokumentasi terkait panti asuhan masih sangat minim hal ini menyebabkan pihak lembaga panti terbatas dalam menarik donatur.

Setelah proses *assessment*, maka dirancang program-program yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan dengan proses perencanaan dengan mempertimbangkan hasil *assessment* yang diperoleh. *Fun Learning* yang terdiri dari Mengajar akademik, Diskusi tugas sekolah, Mengajarkan tips dan trik berhitung, bermain *Edu-Games*. Disini praktikan berperan sebagai *Teacher* atau *Educator* yang mendidik anak panti untuk memecahkan permasalahan akademik. Sosialisasi terdiri dari beberapa judul yaitu *Bully* dan *Mental Health* serta sesi konseling yang bertujuan membangun rasa percaya diri pada anak secara perlahan. *Soft-Skill* Program berupa *Fun-Cooking*, Membuat kerajinan daun palem serta belajar bermain gitar. Kegiatan tersebut dipilih dengan mempertimbangkan usia dan kegemaran anak panti di usianya, waktu dan biaya serta tingkat kemudahan pelaksanaan kegiatan.

Mengajar dan diskusi tugas dilaksanakan pukul 11:00 – 13:00, *Edu-games* dilaksanakan pada pukul 13:00 – 13:30 dan tips-trik berhitung dilaksanakan pada pukul 13:30 – 14:00, dan 30 menit sebelum pertemuan selesai praktikan mengadakan sesi konseling kepada anak panti. Terkhusus pada pertemuan ke 4, 6 dan 8 praktikan melaksanakan kegiatan sosialisasi pada pukul 13:30-14:00 dan kegiatan *soft skill* pada pukul 14.00-selesai. Dalam penerapan seluruh rangkaian program praktikan menerapkan *Achievement & Punishment Theory* serta *Behaviorisme Theory*. Dimana praktikan akan memberikan apresiasi ketika anak melakukan inisiatif yang baik dan akan memberikan teguran-hukuman ketika dia secara sadar melakukan hal yang salah. Meskipun begitu, Hukuman harus didasarkan pada prinsip individualism yang menyatakan bahwa setiap individu (Anak panti) adalah unik karena dibentuk oleh berbagai pengalaman hidup yang berbeda dan terbentuklah karakter diri yang berbeda pula. Sehingga praktikan harus lebih peka dalam bersikap selama proses praktikum dilaksanakan. Tahapan Tahapan terminasi diisi dengan kegiatan mini-evaluasi, penempelan poster dan penyerahan bantuan kepada pihak panti asuhan sebagai simbol pemutusan hubungan dengan pihak panti. Mini-evaluasi dilakukan dengan sharing kesan-pesan dan pemberian nasihat kepada anak panti.

Sasaran program adalah anak panti yang mengalami kendala dalam nilai akademik dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan akademik anak-anak panti. Setelah pelaksanaan program dilaksanakan, maka diperoleh hasil kegiatan yaitu meningkatnya kemampuan anak panti dalam bidang akademik, meningkatnya rasa percaya diri, serta anak panti terbekali dengan kemampuan membuat *Handicraft* dan Membuat *Choco-Ball*. Setelah pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan hasil yang diperoleh adalah meningkatnya kemampuan akademik dan tingkat percaya diri anak panti, Pola berfikir yang lebih *open-minded*, Anak panti bisa

membuat cemilan berupa *Choco-Ball* dan *Sandwich*, Anak panti bisa membuat kerajinan daun palem dari kertas bekas.

## Kesimpulan

Pelaksanaan *Fun-Learning* kepada anak Panti Asuhan Baitul Amanah Irwansyah Dakhi berjalan dengan lancar, Ketertarikan anak panti terhadap *Academic Teaching* sangat tinggi khususnya pada materi teknik jarimatika dan cara cepat membuat anak lebih interaktif selama pembelajaran sehingga tercapai tujuan-tujuan dari pelaksanaan program ini. Setelah pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan hasil yang diperoleh adalah meningkatnya kemampuan akademik dan tingkat percaya diri anak panti, Pola berfikir yang lebih *open-minded*, Anak panti bisa membuat cemilan berupa *Choco-Ball* dan *Sandwich*, Anak panti bisa membuat kerajinan daun palem dari kertas bekas. Hal ini dibuktikan dengan perubahan sikap anak sebelum dan sesudah *Fun-Learning* dilakukan serta pemberian soal-soal akademik pada anak. Diharapkan seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan dapat memacu tumbuh kembang anak lebih optimal dan positif untuk kedepannya.

## Pengakuan/Acknowledgements

Terima Kasih kepada ibu dan bapak pengurus Panti Asuhan Baitul Amanah Irwansyah Dakhi atas kesempatan dan kesediaan sehingga terlaksanakan program *Fun-Learning* serta terima kasih kepada adik-adik panti yang aktif dan antusias ikut berpartisipasi selama proses pelaksanaan program berlangsung.

## Daftar Referensi

- Aini, D. N. (2020). Hubungan Antara Metode Fun Learning Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Kelompok Belajar Komunitas Kampung Lali Gadget (KLG) Kabupaten Sidoarjo. *JPUS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 4(4), 73–80.
- Anggraeni, R. (2015). *Peran Instruktur Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Metode Fun Learning Di Lembaga Kursus Bahasa Inggris NCEEC-Bandung* [PhD Thesis]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Anggraini, D. C. (2021). *Laporan Praktik Lapangan Kerja 2—Panti Asuhan Baitul Amanah Irwansyah Dakhi*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=6cE27FGsA7U&t=300s>
- Asmawadi, A. (2021). Fun Learning melalui Media Whatsapp pada Pembelajaran Jarak Jauh untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–10.
- Haryanto, H. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Fun Learning Pada Siswa Kelas XII TKJ A SMK Negeri 2 Palopo. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 459–479.
- Irwan, I., Hully, H., & Ulfa, M. (2021). Dampak reward dan punishment dalam membentuk disiplin anak usia 5-6 tahun pada masa BDR (belajar dari rumah)

- di TK Putra 1 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(1), 134–138.
- Keputusan Menteri Sosial Republik Indonesia No. 15 Tahun 2010 Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA). (2010).
- Mufidah, E., & Sa'diyah, N. A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Fun Learning dalam Pembelajaran Tematik. *IBTIDA'*, 1(1), 49–60.
- Nabilah, G. A. (2021). Pengaruh Efektivitas Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV di SD Islam Nurul Jihad. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 149–157.
- Naziisah, A., Nugraha, C. R., Sintuwu, K., Suciati, P. R., Salsabila, R. F., & Wahidah, I. (2021). Penerapan Metode Fun Learning di DTA Miftahul Hidayah. *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, 1(51), 131–139.
- Redaksi. (2021, December 5). Mahasiswi Ilmu Kesejahteraan Sosial FISIP USU terapkan FUN LEARNING di Panti Asuhan. *JurnalPost*. <https://jurnalpost.com/mahasiswi-ilmu-kesejahteraan-sosial-fisip-usu-terapkan-fun-learning-di-panti-asuhan/28338/>
- Ritongga, F. U., & Shahiba, S. (2022). Metode “Fun Learning” Untuk Meningkatkan Minat Belajar Serta Kepercayaan Diri Anak. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 6–11.
- Rosidah, E. (2021). Metode Fun Learning Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Perkenalan Diri Siswa Kelas 1 SDN Sawentar 02 Kabupaten Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 223–234.
- Sanjaya, I., Supriyadi, S., & Hasyimkan, H. (2019). Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(11).
- Seko, A. F., Lao, H. A., Kolo, C., & Ajito, T. (2022). Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan dan Hasil Belajar Pada Peserta Didik di SD Negeri Nenas. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1176–1179.
- Sulastri, S., Ratnawati, R., & Radhiyani, F. (2021). Membangun Minat Siswa Sekolah Dasar Pemulung Dalam Mempelajari Bahasa Inggris Melalui Metode Fun Learning. *Madaniya*, 2(3), 253–265.
- Syahrul, S. (2016). Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Jurnal Konfiks*, 3(1), 63–70.
- UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. (2002). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/44473/uu-no-23-tahun-2002>
- UU No. 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia. (1999). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/45361/uu-no-39-tahun-1999>