

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI BAGI ANAK-ANAK DI KOMPLEK PERUMAHAN PERSERO KELURAHAN TANJUNG SENGKUANG KECAMATAN BATU AMPAR KOTA BATAM

Suwarno¹, Muhammad Faiz², Dirson Wiratama³, Vionna⁴, Jeffrey Rustandis, Vicco Leonardo⁶

Universitas Internasional Batam

Email: suwarno.liang@uib.ac.id, mfaizzzz19@gmail.com, vicco686@gmail.com, Jeffreyrustandi@gmail.com, dirsonwiratama76@gmail.com, vnna.neo@gmail.com

Abstrak

Di masa pandemi sekarang, Indonesia menghentikan seluruh aktivitas masyarakat mulai dari pekerjaan sampai sekolah, sehingga sekolah harus menerapkan pembelajaran daring atau online yang dilakukan dari rumah siswa masing-masing. Di Kota Batam juga menerapkan pembelajaran jarak jauh dari rumah. Pembelajaran online atau daring membuat segala kegiatan dilakukan melalui internet, hal ini dapat membuat mereka menjadi malas belajar dan sibuk bermain game online. Adapun fokus permasalahan pada penelitian ini merupakan tentang penerapan pembelajaran yang berkualitas bagi anak-anak di kompleks Perumahan Persero Kelurahan Tanjung Sengkuang Kecamatan Batu Ampar Kota Batam. Perumahan Persero memiliki sebuah program pembelajaran secara gratis bagi anak-anak Perumahan Persero dengan menyediakan segala fasilitas untuk menunjang pembelajaran mereka namun anak-anak Perumahan Persero lebih sering menggunakan fasilitas kepada hal yang tidak berguna seperti bermain game online dan menonton hal tidak pantas ditonton. Apa saja kendala yang dihadapi oleh Perumahan Persero dalam melaksanakan program yang sudah dibuat serta bagaimana solusi terhadap penerapan pembelajaran yang berkualitas bagi anak-anak perumahan persero. Metode penelitian ini menggunakan penelitian empiris dengan objek teknik pengumpulan data dengan pendekatan kualitatif dan metode analisis data secara yuridis kualitatif. Pada kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan penyuluhan, memperlihatkan video pembelajaran kepada anak-anak Perumahan Persero. Dengan penelitian ini penerapan pembelajaran melalui video belajar yang menarik dan mudah dipahami anak-anak Perumahan Persero bisa belajar dengan baik dan tidak membuang waktu mereka dengan hal yang tidak berguna lagi.

Kata Kunci: Anak-Anak, Game Online, Pembelajaran.

Abstract

In the current pandemic period, Indonesia has stopped all community activities from work to school, so schools must implement online learning which is carried out from their respective students' homes. In Batam City also implement distance learning from home. Online or online learning makes all activities done through the internet, this can make them lazy to study and busy playing online games. The focus of the problem in this research is on the application of quality learning for children in the Persero Housing complex, Tanjung Sengkuang Village, Batu Ampar District, Batam City. Housing Persero has a free learning program for the children of Housing Persero by providing all facilities to support their learning but the children of Housing Persero more often use the facilities for useless things such as playing online games and watching things that are not worth watching. What are the obstacles faced by Housing Persero in implementing the programs that have been made and what are the solutions to the implementation of quality learning for the children of housing companies. This research method uses empirical research with the object of data collection

techniques with a qualitative approach and qualitative juridical data analysis methods. This activity was carried out by providing counseling, showing learning videos to the children of Housing Persero. We hope that by researching the application of learning through learning videos that are interesting and easy to understand, the children of Housing Persero can learn well and not waste their time with things that are no longer useful.

Keywords : *Children, Learning, Technology*

PENDAHULUAN

Corona Virus Disease atau Covid-19 adalah penyakit yang penyebarannya begitu masif, mencapai hampir seluruh negara di dunia. Di Indonesia sendiri sekarang sudah memakan korban jiwa hampir 90.552 ribu orang. Pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan yaitu melarang warganya untuk melakukan semua aktivitas mereka diluar rumah, agar wabah virus ini tidak menyebar setiap orangnya atau ke masyarakat lain. (Britt Yip and Valeria Perasso 2021) Dengan berhentinya semua aktivitas maka sekolah pun tutup sehingga anak-anak yang bersekolah diharuskan melaksanakan pembelajaran secara daring atau online dari rumah dengan duduk di depan laptop mereka atau smartphone mereka sambil mendengarkan suara dari guru yang menjelaskan materi yang sedang dipelajari. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Kemudian hal ini yang membuat anak-anak jenuh dan malas belajar sehingga hilangnya motivasi mereka dalam belajar dan lebih mementingkan bermain game online yang ada di smartphone mereka.

Terutama anak usia dini hingga sekolah menengah belum merata ketersediaan fasilitas teknologi sebagai media belajar mengajar di sekolah. Meskipun sebagian besar sudah mengenal digital, sisi operasionalnya belum diterapkan optimal dalam media pembelajaran. Bagi guru sekolah PAUD/TK, dituntut sesuatu yang menyenangkan dengan kreativitasnya. Fasilitas video, voice note, dan Youtube dapat dijadikan media pembelajaran. Namun

perlu pendampingan penuh dari orangtua. Anak Sekolah Dasar. (KH. Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani 2020)

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar dan kreatifitas anak-anak dalam belajar lewat video pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Perumahan Persero Kelurahan. Tg. Sengkuang, Kecamatan Batu Ampar sendiri memiliki sebuah program yang dibuat oleh RT setempat yaitu pembelajaran gratis dipergustakaan yang ada di Perumahan tersebut, dengan menyediakan fasilitas belajar mereka seperti komputer, wifi, meja dan kursi dan lain-lain.

MASALAH

Pandemi Covid-19, menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19 di Indonesia. Salah satunya adalah menghimbau masyarakat untuk melakukan physical distancing atau menjaga jarak diantara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang. Kebijakan ini mengharuskan dilakukannya pembelajaran daring agar pendidikan tetap berjalan. Menurut (Gulo et al. 2021) sistem pembelajaran secara online memiliki kendala dalam mengakses informasi yang terkendala oleh sinyal. Selain itu terlambat mengumpulkan tugas dan ruang penyimpanan gadget penuh juga merupakan kendala dari pembelajaran daring. Meskipun demikian, pembelajaran daring membuat siswa maupun guru dituntut untuk menguasai teknologi untuk menunjang pembelajaran secara online. Bagi guru dalam meminimalisir hambatan pembelajaran daring, terdapat beberapa solusi yang bisa

diterapkan, yaitu: a) guru hendaknya menyiapkan materi pembelajaran semenarik mungkin, seperti penyajian materi dalam slide powerpoint disertai video pembelajaran agar materi lebih hidup dirasakan oleh peserta didik; b) dalam hal keterbatasan penguasaan IT, guru dapat menggunakan teknologi yang pengoperasiannya lebih sederhana, seperti aplikasi whatsapp. (Asmuni 2020)

Tuntutan tersebut, membuat mereka dapat mengetahui media online yang dapat menunjang sebagai pengganti pembelajaran di kelas secara langsung, tanpa mengurangi kualitas materi pembelajaran dan target pencapaian dalam pembelajaran. Berbagai media pembelajaran jarak jauh pun digunakan. meliputi e-learning, aplikasi zoom, google classroom, youtube, maupun media sosial whatsapps. Penggunaan media pembelajaran online secara terus menerus dan kemudahan mengakses internet membuat anak-anak merasa jenuh sehingga mencari hiburan melalui game online. Mitra dari Penulis Perumahan Persero memiliki sebuah kendala atau permasalahan dalam melaksanakan program yang sedang dijalankan. Permasalahannya yaitu anak-anak perumahan tersebut tidak menggunakan fasilitas yang disediakan untuk hal-hal yang berguna dan baik, sehingga anak-anak tersebut lupa akan kewajiban mereka sebagai murid sekolah yaitu belajar.

Maka dari itu, proyek ini sangat membantu RT Perumahan Persero dalam menjalankan program yang sedang dilakukannya agar anak-anak Perumahan Persero dapat kembali menggunakan fasilitas yang disediakan oleh RT setempat ke arah yang lebih baik.

METODE

1) Teknik Menguraikan Masalah

Metode kegiatan yang kami laksanakan yaitu berupa pendidikan masyarakat. Pendidikan berbasis masyarakat merupakan mekanisme yang memberi peluang bagi setiap orang dalam masyarakat untuk

memperkaya ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pembelajaran seumur hidup atau sementara. Masyarakat mempunyai kesempatan untuk mengembangkan dan memberdayakan dirinya sendiri melalui pendidikan yang dikembangkan oleh masyarakat. Pada aspek tertentu Pendidikan berbasis masyarakat hanya dapat eksis dan berjalan dengan baik manakala suasana kehidupan yang demokratis telah tumbuh dan berkembang dengan baik serta masyarakat mampu dan memiliki kesadaran pentingnya pemberdayaan.

2) Teknik Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data di proyek ini, kami menggunakan metode pendekatan kualitatif. Dalam metode ini kami menggunakan cara wawancara kepada RT setempat, observasi langsung ke lapangan.

3) Teknik Analisis Data

Setelah dilaksanakannya pengumpulan data secara langsung, data yang telah di dapatkan dan di analisis terlebih dahulu untuk merancang sebuah program yang sesuai dengan kondisi.

4) Lokasi dan Waktu

Keterangan	(Bulan Juni-Juli)							
	Minggu ke-							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Mencari mitra dan permasalahannya	■	■	■					
Mengobservasi permasalahannya				■				
Menyusun modul: PPT, video pembelajaran					■	■	■	
Evaluasi modul						■	■	■
Implementasi Proyek								■

Tabel 1.1 Kegiatan

Permasalahan dari program yang dibuat oleh RT Perumahan Persero membuat kami kelompok 9 berinisiatif melakukan inovasi dimana kami ingin membuat video pembelajaran yang mudah mereka pahami dan menarik bagi anak-anak

SD yang sedang belajar diperpustakaan Perumahan Persero. Hal ini bertujuan agar mereka tidak bosan saat belajar secara daring atau online dan kami juga mengajarkan mereka cara menjaga mata saat melihat smarthphone atau laptop yang terlalu lama, dan selalu makan-makanan yang mengandung vitamin A untuk kesehatan mata mereka serta kami juga melakukan konsultasi dengan guru yang mengajar di perpustakaan Perumahan Persero. Hal yang dibahas yaitu terkait materi – materi apa saja yang bagus dan baik untuk di sampaikan kepada anak-anak Perumahan Persero agar semangat dan motivasi mereka dalam belajar tumbuh kembali. Kami membuat video pembelajaran kami berisikan 5 video beserta temanya yaitu :

1. Video pembelajaran metode menjaga kesehatan mata pada saat penggunaan smarthphone yang terlalu sering.
2. Video pembelajaran menunjukan bahaya akan penggunaan smarthphone yang terlalu lama.
3. Video pembelajaran memberi edukasi terhadap pentingnya mengkomsumsi vitamin A untuk kesehatan mata.
4. Video pembelajaran memberikan edukasi terkait pembelajaran daring saat ini.
5. Video pembelajaran memberikan edukasi terhadap protokol kesehatan.

Link video pembelajaran :
[https://www.youtube.com/watch?v=JnoiCkByZv8,](https://www.youtube.com/watch?v=JnoiCkByZv8)
[https://www.youtube.com/watch?v=t4RAMk6E9fc,](https://www.youtube.com/watch?v=t4RAMk6E9fc)
[https://www.youtube.com/watch?v=A2i-gMK_25Y,](https://www.youtube.com/watch?v=A2i-gMK_25Y)
[https://www.youtube.com/watch?v=oBfuAyeY0Vo,](https://www.youtube.com/watch?v=oBfuAyeY0Vo)

[https://www.youtube.com/watch?v=xxk_P5qNsU4.](https://www.youtube.com/watch?v=xxk_P5qNsU4)

Selain itu, penulis juga membuat brosur yang berisikan kata-kata bijak dalam menggunakan smarthphone dimasa pandemi dengan menganjurkan mereka membaca dapat menambahkan ilmu mereka dan wawasan mereka dalam menggunakan smarthphone yang lebih baik dan meningkatkan minat baca pada anak-anak Perumahan Persero.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada hari Minggu, 18 juli 2021 pada pukul 09.15 WIB, dengan mengundang anak-anak Perumahan Persero berumur 5 tahun sampai 10 tahun atau kisaran kelas 3 SD dan 5 SD yang ikut dalam program pembelajaran gratis yang dibuat oleh RT Perumahan Persero dengan tetap menerapkan protokol kesehatan, seperti memakai masker dan mencuci tangan terlebih dahulu. RT Perumahan Persero memberikan kesempatan bagi Mahasiswa Universitas Internasional Batam untuk mengimplementasikan hasil inovasi yang dibuat kepada anak-anak Perumahan Persero, dengan memberikan penyuluhan terlebih dahulu menggunakan Power Point, kemudian memperlihatkan video pembelajaran kepada anak-anak Perumahan Persero serta brosur yang bisa mereka baca dan terapkan dalam proses pembelajaran mereka. Selain itu juga, kami menjelaskan kepada mereka isi dari video pembelajaran yang kami buat, sehingga mereka paham dan semangat dalam belajar daring atau online. Dan kami juga membuat sukses kegiatan atau implementasi ini adalah anak-anak Perumahan Persero dapat mengerti apa yang kami sampaikan terkait video pembelajaran dan brosur. Dengan begitu, anak-anak tersebut ternyata dapat mengerti apa yang kami sampaikan dengan menjawab pertanyaan yang kami buat terkait video pembelajaran yang telah mereka tonton.



Gambar 1 Anak-anak mendengarkan penyuluhan



Gambar 2 Anak-anak membaca brosur penyuluhan



Gambar 3 Foto Bersama Anak-Anak Perumahan Persero



Gambar 4 Foto Bersama RT Perumahan Persero

Setelah kegiatan atau implementasi ini kami laksanakan, kami mendapat berapa kendala yang terjadi yaitu anak-anak Perumahan Persero lebih fokus dengan tontonan video pembelajaran dari pada membaca, hal ini juga menjadi catatan kepada kami bahwa anak-anak sekarang lebih menyukai menonton dari pada membaca padahal. Melihat tingkat kesulitan kegiatan atau implementasi kami dapat diukur dari pemahaman anak-anak Perumahan Persero dalam menonton dan membaca dari sebuah inovasi yang kami buat sehingga kami juga dapat mengevaluasi kegiatan atau implementasi kami agar kedepannya lebih baik dan bisa berdampak kesemua kalangan,

SIMPULAN

Pemberian penyuluhan, memperlihatkan video pembelajaran dan brosur kepada anak-anak Perumahan Persero sangat berdampak bagi anak-anak Perumahan Persero, sehingga RT setempat dapat melaksanakan program yang dibuat dengan baik. Pihak RT Perumahan Persero sangat berterimakasih atas pengabdian yang diberikan oleh mahasiswa Universitas Internasional Batam. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada RT Perumahan Persero yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. kami dan sekaligus juga RT Perumahan Persero melihat anak-anak lebih mepedulikan kewajiban mereka dari pada membuang waktu mereka kepada hal-hal yang tidak berguna bagi mereka agar masa depan mereka yang ingin dicapai dapat tercapai. Dengan penelitian yang akan dilakukan selanjutnya bisa dapat menggabungkan antara minat menonton dan membaca bagi anak-anak karena dengan hal itu mereka dapat memperluas pemahaman tentang materi yang dipelajari, agar mereka tau tentang dunia pendidikan sangat penting bagi mereka dan membuat masa depan yang lebih baik. Link Video Youtube Implementasi Pengabdian Kepada

Masyarakat Perumahan Persero Oleh Mahasiswa Universitas Internasional Batam : <https://www.youtube.com/watch?v=g2GOqqIZN-E>

DAFTAR PUSTAKA

- Asmuni. 2020. "Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dan Solusi Pemecahannya." Vol. 7 No.
- Britt Yip and Valeria Perasso. 2021. "Asal Covid-19: Apakah Kita Perlu Tahu Dari Mana Asal Virus Corona Ini?". diakses pada 25 juni 2021
- Gulo, Yorizal Tri M., Ahmad Kevin Nasution, Beby Masitho Batubara, and Servista Waruwu. 2021. "Koncokelas: Aplikasi Video Pembelajaran Berbasis Animasi Sebagai Usaha Pemberdayaan Anak Putus Sekolah Melalui Rumah Belajar." *Pelita Masyarakat* 2(2):83–94. doi: 10.31289/pelitamasyarakat.v2i2.4419
- KH. Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani. 2020. "TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19." (Volume 1 Nomor 1 Tahun 2020, Terbitan Januari-Maret).
- Luh Devi Herliandry, Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, Heru Kuswanto. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22,