

## **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN FUN SCHOOL DALAM MENDAMPINGI BELAJAR SECARA DARING SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH DI DESA KALANGANYAR SEDATI SIDOARJO**

**Achmad Anwar Abidin**

STAI Daruttaqwa Gresik

E-mail: anwarabidin@staidagresik.ac.id

**Haniyah**

Universitas Sunan Giri Surabaya

E-mail: haniyahkarsa99@gmail.com

**Ella Dining Agustin**

Universitas Sunan Giri Surabaya

E-mail: elladining@gmail.com

**Abstract:** *Online learning, which has been implemented for a long time during the pandemic, is very boring for students, making it difficult for parents and detrimental to teachers and schools. To motivate students in learning, a fun learning model is indispensable. Fun school's learning model is to combine learning and play at the same time that can help and improve the online teaching system and the mindset of children, that online learning is a fun activity. The method used in this service is action research or often known as PAR or Participatory Action Research. The assisted people chosen were the parents of students in Kalanganyar Sedati Sidoarjo Village. This Fun School activity is intended to help children in facing the difficulties of subject matter that they face during the online-based school period with this Fun School activity, children will be more enthusiastic in learning in their daily lives, and children will be more helped in carrying out the online learning process. The sustainability of the Fun School model can motivate students to study hard, complete study tasks well and correctly.*

**Keywords:** *Fun School, MI students, online learning*

### **PENDAHULUAN**

Salah satu implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, sebagai dosen yang berasal dari program studi pendidikan, kurang lengkap jika pengabdian kepada masyarakat tidak terjun langsung di masyarakat terlebih dalam situasi pada saat ini sedang pada masa pandemic Covid-19, keadaan virus corona atau covid-19 yang mulai menyebar kemana-mana. Jumlah pasien COVID-19 yang terus meningkat tanpa terkendali menjadikan Presiden Joko Widodo memutuskan mengambil



kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar atau PSBB dalam menangani pandemi virus Corona atau COVID-19 di Tanah Air. Kebijakan tersebut diambil setelah pemerintah menilai penyakit ini merupakan penyakit yang dengan faktor risiko tinggi. Sebagai tindak lanjut atas kebijakan PSBB, maka beberapa arahan yang harus ditaati diantaranya 1) Kegiatan sekolah dan bekerja dilakukan di rumah; 2) Pembatasan kegiatan keagamaan; 3) pembatasan kegiatan di tempat/fasilitas umum; 4) Pembatasan kegiatan sosial dan budaya; 5) Pembatasan moda transportasi; 6) Pembatasan kegiatan aspek lainnya khusus terkait aspek pertahanan dan keamanan. Kondisi perang melawan COVID-19 yang dialami saat ini menuntut masyarakat harus beraktivitas di rumah, menjaga jarak dengan orang lain dan menghindari kerumunan. Semua aktivitas dan komunikasi dilakukan secara online termasuk dengan proses belajar mengajar, tanpa harus keluar rumah. Hal ini dilakukan agar kita segera dapat menahan laju penyebaran yang terinfeksi virus Corona (COVID-19).

Bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan berlandaskan pada prinsip-prinsip: (1) kompetensi akademik; (2) kewirausahaan; dan (3) professional; sehingga dapat menghasilkan program pengabdian kepada masyarakat yang bermutu, relevan, dan sinergis dalam meningkatkan pemberdayaan masyarakat<sup>1</sup> Juga secara spesifik dicirikan dengan: (1) relevan dengan program pembangunan daerah atau pemerintah pusat; (2) relevan dengan kebutuhan masyarakat; dan (3) relevan dengan visi, misi, renstra, dan kepakaran dari dosen.

Saat ini, dengan diadakannya sistem Pembatasan Sosial Berskala Besar atau PSBB yang mana membatasi semua aktivitas diluar rumah termasuk proses belajar mengajar, mengakibatkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan surat edaran dengan nomor 36962/MPK.A/HK/2020 perihal pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan COVID-19 bagi guru maupun siswa untuk semua jenjang diseluruh Indonesia. Sehingga secara tidaklangsung sekolah dalam waktu singkat harus memiliki strategi pembelajaran jarak jauh. Strategi yang diterapkan sekolah tentunya beragam dan bukanberarti tanpa kendala salah satunya adalah ketika pelaksanaan pembelajaran berbasis digital atau daring berlangsung cenderung banyak anak yang kurang memperhatikan sehingga berpengaruh kepada nilai akademiknya.

Dengan latar belakang yang sudah saya paparkan diatas, saya memiliki program kerja dalam bidang pendidikan yakni implentasi Fun School (Belajar sambil Bermain). Program kerja ini dilaksanakan untuk membantu anak-anak SD/MI Desa Kalanganyar Khususnya RT/RW I I/03 untuk meringankan kendala proses belajar mengajar yang dilakukan dikala pandemi Corona dan memberikan pengalaman untuk membantu masyarakat desa Kalanganyar.<sup>2</sup>

Terdapat beberapa permasalahan yang ingin juga diurai, yakni apa penyebab kurang efektifnya pembelajaran dengan metode Daring dan Bagaimana peran orang tua saat anak sedang melakukan Daring. Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan diatas, saya memiliki program Fun School (Belajar sambil Bermain). Program ini diharapkan dapat terjun secara langsung untuk membantu dan memperbaiki sistem pengajaran daring dan mindset anak, bahwa belajar daring itu suatu kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada anak-anak SD/MI di desa kalanganyar khususnya RT/RW I I/03 terkait penerapan metode atau model pembelajaran di kelas yang inovatif, efektif dan efisien agar siswa tidak jenuh atau bosan dengan metode lama yang diterapkan oleh guru.

<sup>1</sup> Mulyani, dkk, KEMANDIRIAN DESA MELAWAN COVID-19 SECARA EKONOMI BERBASIS POTENSI DESA, BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol.1 No. 4, October 2020, pp. 481-490

<sup>2</sup>Sebuah desa yang terletak di kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo



Kondisi ini membuat pengamat pendidikan merancang berbagai metode pendidikan jarak jauh, hal ini dilakukan agar pelaksana pendidikan memiliki berbagai cara alternatif dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka atau biasa disebut pembelajaran daring atau online. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah media yang menarik, mudah, dan dapat digunakan di mana saja, sehingga pembelajaran akan bervariasi, tidak monoton, tidak membosankan, dan tidak menghambat transfer pengetahuan.<sup>3</sup>

## METODE

Metode Pengabdian dalam penerapan model pembelajaran fun school ini memakai pendekatan riset aksi. Atau dikenal dengan Participatory Action Research. Adapun pengertian riset aksi menurut Corey (1953) adalah proses di mana kelompok sosial berusaha melakukan studi masalah mereka secara ilmiah dalam rangka mengarahkan, memperbaiki, dan mengevaluasi keputusan dan tindakan mereka. Pada dasarnya, PAR merupakan penelitian yang melibatkan secara aktif semua pihak-pihak yang relevan (stakeholders) dalam mengkaji tindakan yang sedang berlangsung (di mana pengamatan mereka sendiri sebagai persoalan) dalam rangka melakukan perubahan dan perbaikan ke arah yang lebih baik. Untuk itu, mereka harus melakukan refleksi kritis terhadap konteks sejarah, politik, budaya, ekonomi, geografis, dan konteks lain-lain yang terkait. Yang mendasari dilakukannya PAR adalah kebutuhan kita untuk mendapatkan perubahan yang diinginkan<sup>4</sup>

Bagi para praktisi riset aksi, teori menginformasikan praktek, dan praktek menyempurnakan teori menuju upaya transformasi yang terus menerus. Dalam lingkungan apa pun, aksi tiap orang didasarkan pada asumsi, teori, dan hipotesis yang secara implisit dipegang teguh, dan dengan tiap hasil observasi pengetahuan teoritik akan bertambah. Selain prinsip-prinsip di atas, PAR mengharuskan adanya pemihakan baik bersifat epistemologis, ideologis, maupun teologis dalam rangka melakukan perubahan yang signifikan. Pemihakan epistemologis mendorong peneliti untuk menyadari bahwa banyak cara untuk melihat masyarakat.

Adapun riset awal yang dilakukan Dalam kegiatan instrumen penelitian yang diperoleh menggunakan Observasi Terstruktur dan Wawancara Terstruktur. Observasi Terstruktur, adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti variabel apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti menggunakan instrumen peneliti yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Pedoman wawancara terstruktur atau angket tertutup dapat juga digunakan sebagai pedoman untuk melakukan observasi.

Wawancara Terstruktur, Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti/pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan – pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan. Dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama dan pengumpulan data mencatatnya.. Dengan wawancara terstruktur ini pula, pengumpul

<sup>3</sup> Dewi, N., Murtinugraha, R. E., Dan Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Mata Teori dan Praktik Kuliah Plambing dalam Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Teknik Pendidikan Sipil*, 7(2),25–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>

<sup>4</sup> LPM IAIN Sunan Ampel Surabaya, Modul Pelatihan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Transformatif IAIN Sunan Ampel Surabaya (Surabaya : LPM IAIN Sunan Ampel, 2008), hal. 27



data dapat menggunakan beberapa wawancara sebagai pengumpul data. Dalam melakukan wawancara, selain harus membawa instrumen sebagai pedoman untuk wawancara, maka pengumpul data juga dapat menggunakan alat bantu seperti tape recorder, hand phone (camera) , gambar, brosur, dan material lain yang dapat membantu pelaksanaan wawancara menjadi lancar.

Tabel data dari Observasi dan Wawancara

No	Nama Anak	Kelas	Umur	Peran Orang tua
1.	Natasya Fajriya	4	10	Didampingi orang tua saat proses pembelajaran daring
2.	Halwa Azmi	5	12	Tidak didampingi dalam belajar daring karena orang tuanya memang bekerja diluar rumah.
3.	Salwa Mahira	5	11	Didampingi orang tua saat proses pembelajaran daring
4.	Zainu Rofiq	3	9	Tidak didampingi dalam belajar daring karena orang tuanya tidak memahami IT
5.	Anis Mufidah	2	8	Tidak didampingi dalam belajar daring karena orang tuanya tidak memahami IT
6.	Ahmad Panji	4	10	Didampingi orang tua saat proses pembelajaran daring
7.	Ahmad Barito	6	13	Tidak didampingi dalam belajar daring karena orang tuanya memang bekerja diluar rumah.
8.	Alma Nur Syarifah	2	8	Didampingi orang tua saat proses pembelajaran daring
9.	Bella Puspita	4	10	Didampingi orang tua saat proses pembelajaran daring
10.	Firda Nur Aini	6	13	Tidak didampingi dalam belajar daring karena orang tuanya tidak memahami IT
11.	Muhammad taufiq	3	9	Tidak didampingi dalam belajar daring karena orang tuanya memang bekerja diluar rumah.
12.	Mirta Mulyasaroh	1	7	Didampingi orang tua saat proses pembelajaran daring
13.	Putri Maharani	3	9	Tidak didampingi dalam belajar daring karena orang tuanya tidak memahami IT
14.	Zakiyatun Nafsiyah	2	8	Tidak didampingi dalam belajar daring karena orang tuanya memang bekerja diluar rumah.
15.	Ahmad Burhan	3	9	Tidak didampingi dalam belajar daring karena orang tuanya memang bekerja diluar rumah.

Strategi pencapaian program kerja ini dilakukan melalui tiga tahapan, Tahapan pertama adalah persiapan, yang dimulai dengan perizinan dan menganalisis situasi di lapangan. Pada tahapan ini, semua informasi mengenai sasaran dan program yang akan dijalankan sudah ditelusuri. Termasuk juga pembuatan poster kegiatan Fun School (Belajar sambil Bermain). Tahapan kedua pelaksanaan program dan tahap ketiga evaluasi capaian program.

## HASIL

### Pengenalan Fun School (Belajar sambil Bermain)

Sebelum saya mengupas kalimat belajar sambil bermain, mari kita pahami terlebih dahulu kata bermain dan kata belajar, belajar diartikan sebagai sebuah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari sebuah pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini, dalam belajar yang paling penting adalah adanya input yang berupa stimulus serta adanya output yang berupa respons yang ditimbulkan.

Dengan kata lain, definisi belajar secara singkat adalah upaya dan berusaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Kegiatan belajar bisa dilakukan di mana saja, misalnya di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, di laboratorium, di hutan dan lain-lain.

Pengertian Belajar Menurut Para Ahli: Menurut Winkel, Pengertian belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman;<sup>5</sup> Menurut Ernest R. Hilgard (1984), Belajar diartikan sebagai proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.<sup>6</sup> Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya;

Menurut Gagne (1977), Definisi belajar menurut Gagne merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleks atau perilaku yang hanya bersifat naluriah. Menurut Moh. Surya (1981), Definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Kesimpulan yang bisa diambil dari kedua pengertian di atas, bahwa pada prinsipnya, belajar adalah perubahan dari diri seseorang.

Menurut Bell-Gredler (2008), Pengertian belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (competencies), keterampilan (skills), dan sikap (attitude), yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2003:697) disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Dengan bermain disebabkan karena adanya sisa kekuatan di dalam dirinya yang sedang berkembang dan tumbuh. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang demikeseenangan tanpa tujuan dan sasaran yang hendak dicapai (M. Hariwijaya, 2009 : 103).

<sup>5</sup> W.S. Winkel, Psikologi Pengajaran,

<sup>6</sup> Hilgard, Ernest R, 1984. Psikologi Pembelajaran. Bandung : Bumi Aksara. Luzadder, (1986).



Garvey (2002 : 110) dalam salah satu tulisannya mengemukakan adanya lima pengertian yang berkaitan dengan bermain yaitu :Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak; Bermain tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik; Bermain bersifat spontan dan sukarela. Tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak; Bermain melibatkan peran aktif keikutsertaan anak; Bermain memiliki hubungan sistematis khusus dengan sesuatu yang bukan bermain misalnya : kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan lain sebagainya.

Dalam penyelenggaraan pendidikan metode pembelajaran ada berbagai metode yang dilakukan oleh para pendidik. Diantaranya adalah metode belajar sambil bermain. Pada hakikatnya metode tersebut sama-sama saling mendukung dalam proses belajar anak didik. Pada umumnya dalam proses pendidikan pada anak usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Maka para pendidik memanfaatkan hal ini untuk mendidik mereka dengan cara bermain sambil belajar yaitu disamping mereka bermain mereka sekaligus mengasah ketrampilan dan kemampuan. Cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya karena pada usia dini adalah masa-masa perkembangan memori otak sangat pesat.

Jadi belajar sambil bermain merupakan aktivitas bermain yang mana menyisipkan materi pembelajaran atau yang mengandung pengetahuan dalam pelaksanaannya. Hasil dari Kegiatan Fun School (Belajar sambil Bermain). Program ini berjalan dengan lancar dengan bantuan dari bapak ketua RT beserta warga desa Kalanganyar RT/RW 11/03.

Sebelum diadakannya Fun School : Daring merupakan metode yang harus diterapkan disaat pandemi seperti ini, akan tetapi banyak juga kekurangan pada metode ini. Salah satunya yaitu yang telah terjadi didesa Kalanganyar RT/RW 11/03 semua kegiatan belajar mengajar dialihkan dengan metode Daring, memang sangat cocok melihat keadaan bumi yang seperti ini. Tetapi dalam persoalan memahami murid/siswa metode ini saya rasa kurang tepat. Tapi apabila digunakan hanya untuk memberi tugas metode ini sangatlah cocok.

Sebelum Fun School dilakukan saya terlebih dahulu menanyai satu persatu anak tentang mata pelajaran apa yang disukai, dan mayoritas dari mereka menjawab bahwa menyukai pelajaran matematika. Ternyata setelah saya berikan soal matematika sesuai dengan kelas mereka banyak diantaranya yang masih keliru dalam menghitung perkalian, terbalik dalam menyebut pembilang dan penyebut, dan tidak hapal urutan satuan panjang.

Sesudah diadakannya Fun School : Pertemuan pertama dikegiatan Fun School semua anak satu persatu saya berikan pemahaman dan teknik agar lebih mudah memahami soal dengan mengumpamakan benda sebagai objek perkalian dan membuat singkatan “kalo hantu datang malam-malam di culek matanya” seperti ini yang mana setiap kata dari kalimat ini merupakan awalan huruf dalam urutan satuan panjang.

Kalo : Km

Hantu : Hm

Datang : Dam

Malam-malam: m dstnya.

Pertemuan ke dua saya tidak menengkan lagi, melaikan saya beri soal yang sama dengan penjelasan saya di pertemuan kedua. Hasilnya tidak ada satupun anak yang bertanya atau



kesulitan saat mengerjakan soal. Dan menurut saya anak-anak lebih memahami apabila proses pemahaman dilakukan dengan bertatap muka secara langsung.

Kegiatan Fun School ini dimaksudkan untuk membantu anak dalam menghadapi kesulitan-kesulitan materi pelajaran yang mereka hadapi di masa sekolah berbasis online (Daring). Dengan diadakannya kegiatan Fun School ini anak akan lebih semangat dalam belajar di keseharian mereka, dan anak lebih terbantu dalam menjalankan proses pembelajaran daring. Program ini perlu kontrol dari pihak sekolah dalam kegiatan bimbingan belajar, serta keikutsertaan orang tua dalam memperhatikan anak-anak dalam proses pembelajaran daring

## DISKUSI

Pembelajaran dengan sistem online memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi secara fleksibel tanpa terbatas waktu dan tempat. Istilah “belajar online” (online learning) istilah yang sering digunakan pada saat ini adalah Daring. Istilah tersebut merujuk pada adanya jarak antara peserta didik dan pendidik atau instruktur, dimana peserta didik memanfaatkan teknologi yang berupa internet untuk mengakses materi pelajaran, berinteraksi dengan pendidik dan peserta didik lainnya, dan memperoleh beberapa bentuk bantuan yang tersedia untuk peserta didik. Penerapan pembelajaran online bukan tanpa masalah. Di beberapa negara, dilaporkan bahwa di antara mereka yang mengadopsi pembelajaran online, manfaat rata-rata sebenarnya jauh lebih kecil dari yang diharapkan. Masalah jaringan, kurangnya pelatihan, dan kurangnya kesadaran dinyatakan sebagai tantangan utama yang dihadapi oleh pendidik. Kurangnya kesadaran dinyatakan sebagai alasan paling penting oleh mereka yang tidak mengadopsi pembelajaran online diikuti oleh kurangnya minat dan keraguan tentang kegunaan pembelajaran online. Kurangnya kehadiran, kurangnya sentuhan pribadi, dan kurangnya interaksi karena masalah konektivitas ditemukan menjadi kelemahan yang signifikan dari pembelajaran online.<sup>7</sup>

Simmons (2002) menyatakan bahwa secara berangsur-angsur, banyak organisasi mengadopsi Online Learning sebagai metode penyampaian utama untuk melatih para pegawai. Meskipun penggunaan sistem belajar online merupakan suatu yang relative mahal, namun dapat ditarik suatu manfaat yang sangat besar dari strategi tersebut baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik. Dalam Asynchronous Online Learning pebelajar dapat mengakses materi pelajaran kapan saja, sedangkan Synchronous Online Learning memungkinkan interaksi nyata (real time) antara pebelajar dengan pengajar (Ally, 2007). Para pebelajar dapat menggunakan internet untuk mengakses materi-materi yang barudan relevan, dan dapat berkomunikasi dengan para ahli dalam bidang yang mereka pelajari.

Dengan demikian peserta didik dapat melakukan pembelajaran atau mengakses materi pelajaran tanpa terbatas waktu dan tempat, memungkinkan melakukan interaksi nyata dengan pendidik dan peserta didik lainnya dan dapat mengkontekstualisasi pembelajaran. Bagi pendidik juga memperoleh manfaat yang serupa yaitu dapat melakukan pembelajaran setiap saat dan dari manapun, dapat memperbaharui materi yang dengan segera dapat diketahui oleh pesertadidik, mengarahkan peserta didik kepada informasi sesuai kebutuhan mereka, dan jika didesain secara

---

<sup>7</sup> Arora, A.K., & Srinivasan, R. (2020). Dampak pandemi COVID-19 terhadap proses belajar mengajar: Studi guru pendidikan tinggi. Prabadhanjurnal Manajemen India, 13(4). <https://doi.org/10.17010/pijom/2020/v13i4/151825>



tepat dapat digunakan untuk menentukan kebutuhan dantingkat keahlian peserta didik serta memberi materi yang tepat kepada peserta didik untuk dipilih dalam rangka mencapai outcome yang diinginkan, dan sangat cocok diterapkan pada saat pandemi COVID-19 seperti ini.

Terdapat beberapa penyebab Kurang Efektifnya Pembelajaran dengan Metode Daring, selama wabah corona menjangkit hampir di seluruh dunia pembelajaran secara dalam jaringan (daring) dianggap menjadi solusi kegiatan belajar mengajar. Meski berbagai instansi pendidikan telah menyepakati, cara ini menuai banyak kontroversi di masyarakat. Bagi tenaga pengajar, sistem pembelajaran daring hanya efektif untuk penugasan. Mereka menganggap untuk membuat siswa memahami materi, cara daring dinilai sulit. Selain itu, kemampuan teknologi dan ekonomi setiap siswa berbeda-beda. Tidak semua siswa memiliki fasilitas yang menunjang kegiatan belajar jarak jauh ini. Koneksi lemah, gawai yang tidak mumpuni, dan kuota internet yang mahal menjadi hambatan nyata. Ini juga berlaku bagi para pendidik atau guru yang mengemban tugas negara.

C.L. Dillon and C.N Gunawardena (1995) menyebutkan, terdapat tiga hal yang akan menentukan efektivitas dalam pembelajaran jarak jauh. Pertama teknologi, dalam hal ini pelajar harus punya akses yang mudah terhadap jaringan dengan waktu seminim mungkin. Kedua karakteristik pengajar, pengajar memegang peranan penting dalam efektivitas pembelajaran secara daring. Dan yang ketiga adalah karakteristik siswanya sendiri.

Sistem pembelajaran daring memang efektif, tapi hanya efektif untuk memberi penugasan saja tidak untuk bisa memahami peserta didik. Terkadang di dalam kelas dengan proses belajar secara tatap muka saja masih banyak yang bingung dan bertanya berulang-ulang apalagi jika harus melalui gawai. Melihat banyaknya faktor yang dialami oleh para guru maupun siswa. Selain itu tugas yang diberikan kepada siswa seringkali menumpuk dan membuat para siswa dapat menjadi stres.

Peran Orang Tua Saat Anak Sedang Melakukan Daring, Sebagai bagian dari upaya menghentikan penyebaran virus korona (Covid-19) pemerintah telah mengalihkan kegiatan pembelajaran dari sekolah ke rumah masing-masing siswa. Agar tak disalahartikan sebagai hari libur, siswa pun diberi tugas-tugas pembelajaran agar mereka tetap dalam suasana belajar. Karena itu, para guru diwajibkan mendesain sedemikian rupa tugas-tugas bagi peserta didik selama di rumah.

Untuk itu, guru perlu membangun komunikasi dengan orang tua/wali murid agar pembelajaran secara daring (online) ini tetap terlaksana secara intens dengan hasil yang tak terpaut jauh dengan pembelajaran tatap muka (di kelas). Selain itu, guru juga harus membawa budaya belajar di sekolah ke dalam rumah (ruang keluarga) para peserta didik. Artinya, dengan berbagai tugas yang disiapkan itu, para guru harus mengondisikan para orang tua siswa seperti halnya di sekolah, yakni melaksanakan kegiatan pembelajaran dari pukul 07.00 sampai pukul 16.00. Jika ini terkondisikan secara baik, akan membawa peserta didik ke dalam suasana pembelajaran di lingkungan sekolah.

Hal seperti itulah yang perlu dikomunikasikan dengan orang tua siswa. Para orang tua siswa perlu memahami bahwa meski di rumah, anak mereka tetaplah harus konsentrasi pada proses pembelajaran yang tengah berlangsung. Di sinilah dukungan dan pengertian para orang tua sangat dibutuhkan. Dari sini juga akan diketahui bagaimana seharusnya orang tua memberikan pendidikan kepada anak sekaligus memahami apa saja yang menjadi tugas para guru. Karena itu, orang tua juga perlu mendampingi bagaimana anak-anak mereka dalam belajar. pembelajaran dengan mengembangkan dan mengelola pembelajaran dalam sistem fun

school dengan baik serta didukung perencanaan yang dilakukan guru yang baik pula yang mengikuti model desain pembelajaran Dick, Carey, and Carey.<sup>8</sup>

## KESIMPULAN

Pelaksanaan program ini di Desa Kalanganyar Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo berjalan dengan baik dan lancar. Program yang telah dilaksanakan yaitu kegiatan Fun School (Belajar sambil Bermain). Partisipasi dan dukungan masyarakat cukup tinggi, tetapi karena memang bertepatan dengan pandemi Covid- 19 banyak yang membatasi kegiatan diluar rumah. Walaupun Program ini berjalan secara lancar, namun ada beberapa kendala dan hambatan dalam pelaksanaan program, seperti susahny mengumpulkan anak-anak ketika Kegiatan Fun School (Belajar sambil Bermain), serta persiapan yang kurang ketika kegiatan dilaksanakan. Program kerja ini semoga dapat memberikan banyak manfaat bagi warga Desa Kalanganyar terutama RT/RW 11/03.

## DAFTAR REFERENSI

- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka 2007)
- Jurnal Islamic Review “JIE” (Jawa Tengah: Staimafa Press 2012), Vol. I
- Abdul Chaer dan Leonie Agustina, Sociolinguistik, (Jakarta: PT Rineka Cipta 2004)
- Abdul Mu’in, Analisis Kontraktif Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia, (Jakarta: Pustaka Al-Husna Baru, 2004)
- Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan, (Bandung: PT Rmaja Rosdakarya, 1998)
- T Mulyani, dkk, KEMANDIRIAN DESA MELAWAN COVID-19 SECARA EKONOMI BERBASIS POTENSI DESA, BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. I No. 4, October 2020, pp. 481-490
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., Dan Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Mata Teori dan Praktik Kuliah Plambing dalam Program Studi SI PVKB UNJ. Jurnal Teknik Pendidikan Sipil, 7(2), 25–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- LPM IAIN Sunan Ampel Surabaya, Modul Pelatihan Kuliah Kerja Nyata (KKN)
- Transformatif IAIN Sunan Ampel Surabaya (Surabaya : LPM IAIN Sunan Ampel, 2008), hal. 27
- W.S. Winkel, Psikologi Pengajaran, Jakarta; Gramedia (2009)
- Hilgard, Ernest R, 1984. Psikologi Pembelajaran. Bandung : Bumi Aksara. Luzadder, (1986).

---

<sup>8</sup> Ida Nurhayati Setiyarini, Sutarno Joyoatmojo & Sunardi, PENERAPAN SISTEM PEMBELAJARAN “FUN & FULL DAY SCHOOL” UNTUK MENINGKATKAN RELIGIUSITAS PESERTA DIDIK DI SDIT AL ISLAM KUDUS, JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN Vol.2, No.2, hal 231 – 244, Edisi April 2014



Arora, A.K., & Srinivasan, R. (2020). Dampak pandemi COVID-19 terhadap proses belajar mengajar: Studi guru pendidikan tinggi. *PrabadhanJurnal Manajemen India*, 13(4). <https://doi.org/10.17010/pijom/2020/v13i4/151825>

Ida Nurhayati Setiyarini, Sutarno Joyoatmojo &Sunardi, PENERAPAN SISTEM PEMBELAJARAN “FUN & FULL DAY SCHOOL” UNTUK MENINGKATKAN RELIGIUSITAS PESERTA DIDIK DI SDIT AL ISLAM KUDUS, *JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN* Vol.2, No.2, hal 231 – 244, Edisi April 2014

