



Membangun Semangat Berpendidikan di Era Pandemik Covid-19 kepada Anak-Anak Tingkat Sekolah Dasar Desa Sukamantri

Tiara Syantika Dewi¹, Nano Nurdiansyah²

¹Teknik Elektro, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, e-mail: tiaraasyantika@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, e-mail: nanonurdiansyah@uinsgd.ac.id

Abstrak

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Teknologi Informasi adalah segala bentuk teknologi yang bertujuan untuk membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan menyebarkan informasi. Dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwasannya pendidikan dan pengetahuan teknologi informasi sama-sama berperan penting dalam kehidupan. Namun apa daya jika semangat tiap individu masihlah redup. Tujuan diperkenalkannya teknologi ialah untuk mempermudah proses pembelajaran siswa SD secara online, dan juga menambahkan rasa semangat antusiasme siswa dalam berpendidikan. Metode yang digunakan adalah pertemuan KBM secara offline di salah satu rumah warga setempat. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan dengan 4 materi pembelajaran dengan diselingi oleh permainan seperti kuis yang masih berkaitan dengan materi pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu siswa SD meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Kegiatan pengabdian ini telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan target tujuan dengan terlihatnya peningkatan kemampuan dalam hal dasar seperti membaca, menulis, berhitung, dan sedikit paham mengetahui teknologi informasi seperti Google dan Microsoft Word serta kelebihan dan kekurangan dari adanya teknologi di jaman ini.

Kata Kunci: Teknologi Informasi, Pendidikan, Antusiasme.

Abstract

Education is the learning of knowledge, skills, and habits of a group of people passed down from one generation to the next through teaching, training, or research. Information Technology is any form of technology that aims to assist humans in creating, changing, storing, communicating and disseminating information. From both notions it can be concluded that

education and knowledge of information technology both play an important role in life. But what's the point if the spirit of each individual is still dim. The purpose of the introduction of technology is to facilitate the learning process of elementary students online, and also add a sense of enthusiasm of students in educated. The method used is an offline KBM meeting in one of the local residents' homes. This activity is carried out as many as 4 times meeting with 4 learning materials by interspersed by games such as quizzes that are still related to learning materials. This activity aims to help elementary students improve their abilities. This devotional activity has been successfully carried out in accordance with the target goal with the visible improvement of the ability of basic things such as reading, writing, counting, and a little understanding of information technology such as Google and Microsoft Word and the advantages and disadvantages of technology in this era.

Keywords: *Information Technology, Education, Enthusiasm.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam hidup yang harus dibangun sebaik mungkin. Secara umum, pendidikan adalah suatu proses dari banyak aspek, seperti pembelajaran pengetahuan, pengembangan potensi diri, keterampilan serta kebiasaan yang dilakukan oleh suatu individu dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui metode pembelajaran, pelatihan, ataupun penelitian. Pada hakikatnya, Pendidikan didefinisikan sebagai usaha manusia untuk membentuk karakter dan kepribadiannya selaras dengan norma yang ada dalam masyarakat dan kebudayaannya. Dengan kata lain, Pendidikan merupakan suatu usaha manusia dalam melestarikan hidupnya.

Sejak menyebarnya virus Covid-19 di dunia sehingga menimbulkan pandemik, semua orang serta segala bentuk kegiatan sosial yang dilakukannya dipaksa untuk menyesuaikan dengan keadaan yang ada, dimana hal ini didasari oleh keputusan pemerintah untuk menghentikan kegiatan sosial yang mengikutsertakan banyak individu dengan maksud agar terputusnya rantai penyebaran virus Covid-19. Salah satu bentuk kegiatan sosial yang harus dihentikan ialah Pendidikan bersekolah secara bertatap muka yang kemudian harus diubah metodenya menjadi kegiatan secara dalam jaringan. Hal ini banyak menimbulkan keuntungan juga kerugian untuk masyarakat. Salah satu bentuk keuntungan yang didapat ialah, masyarakat menjadi lebih terbuka dengan teknologi dan informasi yang ada. Dan bentuk kerugian yang didapat ialah menurunnya minat belajar dan tidak maksimalnya proses pembelajaran, pengenalan potensi diri, dan pembentukan karakter suatu individu.

Sesuai dengan surat Dirjen Dikti No. B-713/DJ.I/Dt/I.III/ TL.00/04/2020, bahwa KKN DR (Kuliah Kerja Nyata dari Rumah) merupakan KKN yang merdeka yang dapat diwujudkan dengan cara melakukan penguatan atas kesadaran dan kepedulian terhadap wabah Covid-19, relasi agama dan kesehatan (sains) dengan tepat,

moderasi beragama, dan pendidikan serta dakwah keagamaan Islam dengan memanfaatkan media sosial.(LP2M,2021)

Kemudian diperkuat dengan terbitnya Surat Edaran Rektor No.1216/Un/II.4/HM.01/06/2021 tanggal 15 Juni 2021 perihal Kuliah Kerja Nyata dari Rumah (KKN DR). Model dari KKN-DR Sisdamas sendiri ialah KKN yang diselenggarakan dalam semangat kampus merdeka, diwujudkan dengan pemberdayaan masyarakat melalui refleksi dan perencanaan serta pelaksanaan program sesuai kompetensi Peserta KKN dan disesuaikan dengan hasil refleksi sosial tentang kondisi dan potensi masyarakat di daerah masing-masing.(LP2M,2021)

Kegiatan KKN DR ini dilakukan secara *offline* dengan tetap memperhatikan banyak aspek juga peraturan yang diberikan oleh pemerintah juga warga sekitar. Kegiatan ini dilaksanakan di Desa Sukamantri, Kecamatan Sukamantri, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat. Sukamantri merupakan suatu kecamatan paling utara di Kabupaten Ciamis, Jawa Barat, Indonesia yang dibentuk pada tanggal 23 Januari 2004, dimana sebelumnya Sukamantri merupakan perwakilan kecamatan (kemantren) di Kecamatan Panjalu.

Kecamatan tersebut pernah dijuluki sebagai “Panjalu Utara” secara tidak resmi. Mayoritas penduduk Sukamantri bermata pencaharian dibidang pertanian, jasa, dan pegawai negeri sipil (PNS). Masyarakat Desa Sukamantri yang bergerak dibidang perdagangan banyak yang berurbanisasi ke kota-kota di Jawa Barat, seperti Jakarta, Bandung, Tasikmalaya, Bekasi, Bogor, dan Cirebon. Daerah ini dilalui oleh jalan raya lintas kabupaten yang menjadi pintu masuk ke Kabupaten lain. Wisata yang disajikan oleh Sukamantri ialah wisata “off-road” dimana daerah ini berpotensi untuk mengembangkan pegunungan untuk dijadikan jalan off-road. Selain itu, terdapat juga kebudayaan yang masih sangat dilestarikan, yaitu kebudayaan kesenian Bebegig yang sering ditampilkan pada acara perayaan hari kemerdekaan Indonesia.

Di Desa Sukamantri, terdapat 4 Sekolah Dasar yaitu SD 1 Sukamantri, SD 2 Sukamantri, SD 3 Sukamantri dan SD 4 Sukamantri. Kegiatan pembelajaran di setiap SD ini dilakukan secara *semi-offline*, dengan kegiatan *online* melalui *WhatsApp Group* yang berisikan kontak orang tua murid dan guru yang mengajar, dan kegiatan *offline* dengan membagi sesi KBM di sekolah berdasar tingkatan kelasnya.

Beberapa anak-anak tingkat Sekolah Dasar yang ada di Desa Sukamantri ini mendapatkan dampak dari kerugian yang ditimbulkan oleh adanya pandemik Covid-19. Dimana kurangnya kemampuan membaca, menulis, dan menghitung jika dibandingkan dengan kondisi Pendidikan di kota-kota besar. Maka dari itu, tujuan dari dilaksanakannya KKN DR ini ialah untuk membantu anak-anak untuk menumbuhkan semangat berpendidikan di era pandemik Covid-19.

B. METODE PENGABDIAN

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) ini dilaksanakan secara *offline* di Desa Sukamantri, tepatnya di salah satu rumah warga setempat, dengan tujuan untuk membantu warga sekitar yang tidak sempat membantu dan membimbing anak-anak nya yang bersekolah di tingkat SD untuk mengerjakan tugas dari sekolah, serta bertujuan untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan yang dimiliki anak-anak tingkat SD dalam hal-hal dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung. Hal ini didasari oleh keluhan dari orang tua murid, dimana mereka tidak sempat membantu dan membimbing putra-putri nya dalam hal mengerjakan banyaknya tugas yang diberikan sekolah melalui *WhatsApp Group* dikarenakan bentroknnya dengan jadwal bekerjanya, sehingga orang tua merasa kewalahan dan berakhir orang tua murid lah yang mengerjakan tugas, bukan muridnya sendiri. Selain itu, karena metode pembelajaran yang digunakan sekolah adalah metode *semi-offline*, maka kemampuan hal dasar yang diterima oleh anak-anak SD kurang maksimal.

Kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa tahapan, diawali dengan a) tahapan observasi lapangan, dimana tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi pendidikan yang ada di Desa Sukamantri dengan metode bersosialisasi dengan warga setempat serta pihak sekolah. Selanjutnya adalah b) tahapan persiapan, dimana pada tahapan ini dipersiapkannya tempat untuk kegiatan belajar mengajar dilaksanakan, metode serta jadwal untuk melaksanakan kegiatan ini, dan mendata berapa murid yang akan mengikuti kegiatan ini. Didapatkan data yang berpartisipasi dalam kegiatan ini ialah SD kelas 2 dan 3. Metode dan jadwal yang didapat ialah Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) ini dilakukan setiap 3 hari sekali dalam seminggu. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode anak-anak SD membawa buku pelajaran beserta alat tulis, jika mempunyai tugas yang diberikan, maka boleh dibawa ketempat kegiatan ini berlangsung. Terakhir adalah c) tahap pengajaran dan pembelajaran, dimana pada tahapan ini dilaksanakannya pengajaran secara langsung dengan materi masing-masing tingkatan kelas. Pembelajaran yang dilakukan untuk tingkatan kelas 2 ialah materi mengeja kata dengan menyebutkan huruf alfabetnya, menulis kalimat yang disampaikan oleh pengajar, dan berhitung penjumlahan, pengurangan dan sedikit materi perkalian.

Pembelajaran untuk tingkatan kelas 3 ialah materi membaca, menulis, dan berhitung penjumlahan, pengurangan, dan perkalian yang lebih kompleks dibandingkan dengan materi kelas 2. Pembelajaran ini dilakukan secara bertahap di tiap pertemuannya. Pada pembelajaran pertama, dilakukan analisis terhadap kemampuan murid dalam hal membaca, menulis, dan berhitung. Pada pembelajaran kedua, dilakukan dengan lebih fokus pada kemampuan membaca. Pada pembelajaran ketiga, dilakukan dengan lebih fokus pada kemampuan menulis. Pada pembelajaran keempat, dilakukan dengan lebih fokus pada kemampuan berhitung dengan melakukan metode kuis berhadiah. Dan pada pembelajar kelima, dikenalkannya Teknologi Informasi seperti cara menulis pada *Microsoft Word*, cara

mencari tau informasi melalui *Google*, dan mengenalkan pada aplikasi LDD (*Lego Digital Designer*) dengan tujuan meningkatkan kreatifitas dan menambah wawasan mengenai teknologi komputer. Kegiatan ini diakhiri dengan pemberian hadiah sebagai bentuk apresiasi kepada anak-anak yang sudah berpartisipasi dan berusaha sebaik mungkin dalam kegiatan belajar mengajar ini.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian pada masyarakat ini dilakukan pada saat bulan Agustus 2021 yang diawali dengan melakukan survey kepada masyarakat di Desa Sukamantri juga survey ke Sekolah Dasar yang ada di Dusun Sukamantri 1 dan 3. Survey ini dilaksanakan dengan berkunjung langsung ke SD dan bertemu dengan kepala sekolah. Survey ini membawa hasil metode pembelajaran yang dilakukan adalah *semi-offline*, dengan penjelasan bahwa sekolah *offline* dilakukan dengan pembagian jadwal, seperti SD Kelas 2 dilaksanakan pada hari Senin dan Kamis, pukul 09.00 WIB sd. 10.00 WIB dan SD Kelas 3 dilaksanakan pada hari Selasa dan Jum'at, pukul 08.00 WIB s.d 09.00 WIB. Selanjutnya survey dilaksanakan dengan berdiskusi bersama masyarakat mengenai kondisi pembelajaran yang ada di Desa Sukamantri.

Hasil survey tersebut didapatkan bahwa banyaknya keluhan warga mengenai keadaan pendidikan selama pandemik Covid-19 berlangsung. Keluhan yang didapat berisikan bahwa beberapa orang tua tidak memiliki waktu luang yang banyak di pagi hingga sore hari dikarenakan tuntutan pekerjaan, sedangkan anak-anak masih sangat butuh dibimbing yang membutuhkan waktu yang cukup banyak. Selain itu, anak-anak pun masih banyak yang kurang mampu atau telat dalam aspek membaca, menulis, dan berhitung, sedangkan tugas yang diberikan oleh pihak sekolah melalui *WhatsApp Group* sangat banyak. Hal ini membuat para orang tua murid merasa kesulitan, sehingga pada akhirnya tugas yang diberikan oleh pihak sekolah pada murid, mereka yang kerjakan karena tidak adanya waktu luang yang banyak untuk membimbing dan menjelaskan perihal materi yang ditugaskan kepada anak-anak nya.

Setelah dilakukannya survey dan ditentukannya tema pengabdian, berkunjunglah ke rumah Bapak/Ibu RT Dusun Sukamantri 1 untuk menyampaikan maksud dan tujuan dari program kerja "KBM" yang akan dilaksanakan oleh tim pengabdian untuk anak-anak SD di Sukamantri. Hasil berkunjung ini mendapatkan respon yang sangat baik dan didukung oleh Bapak/Ibu RT. Kemudian untuk perihal tempat pelaksanaan ini, dibantu oleh salah satu warga yang bersedia untuk menyediakan tempat dan turut mendata anak-anak SD yang akan bergabung dalam kegiatan belajar mengajar ini. Kegiatan belajar mengajar terlaksana sebanyak 4 kali pertemuan di hari Sabtu, Rabu, Kamis, dan Rabu dengan 4 materi pembelajaran. Dan dilaksanakan setiap pukul 14.00 WIB sd. 17.30 WIB.

Pada pertemuan pertama di hari Sabtu, melakukan perkenalan dan pendekatan dengan anak-anak yang akan mengikuti kegiatan belajar mengajar, sambil menganalisis kemampuan menulis, membaca, dan berhitung yang dimiliki oleh

mereka. Cara yang dilakukan dalam menganalisis kemampuan menulis ialah dengan menuliskan huruf alfabet, kemampuan membaca dengan cara meminta anak-anak untuk membaca dan mengeja kata atau kalimat yang ada didalam buku materi, kemampuan berhitung dengan cara bermain kuis menghitung yang dilakukan dengan pemberian hadiah permen apabila dapat menebak soal yang diberikan, dan kemampuan dalam mengenal teknologi dengan cara menanyakan perihal Google, Youtube, LDD, dan Microsoft Word.

Pada pertemuan kedua di hari Rabu, kegiatan belajar mengajar lebih difokuskan ke dalam materi membaca. Untuk kelas 2 dengan cara mengeja suatu kata di dalam kalimat terlebih dahulu kemudian kembali membaca satu kalimat penuh tanpa dieja. Untuk kelas 2 dengan cara membaca suatu cerita tanpa mengejanya. Cara mengeja yang dilakukan adalah menyambungkan huruf konsonan dan huruf vocal, tidak hanya dengan menyebutkan alfabetnya saja.

Pada pertemuan ketiga di hari Kamis, kegiatan belajar mengajar lebih difokuskan ke dalam materi menulis. Kegiatan ini disama ratakan untuk kelas 2 dan 3, yang berbeda hanyalah panjangnya suatu kalimat yang akan didiktekan oleh tim pengabdian. Cara pendiktean yang dilakukan adalah mengeja huruf alfabet satu persatu selama 2 kali, kemudia menyebutkan kata yang dimaksud.

Pada pertemuan keempat di hari Rabu, kegiatan belajar mengajar lebih difokuskan ke dalam materi berhitung dan pengenalan IT. Kegiatan ini dilakukan dengan cara kuis berhadiah, dimana murid dibagi menjadi 2 kategori. Kuis berhadiah ini dilakukan dengan upaya menumbuhkan rasa semangat dan antusias dalam hal berhitung. Selanjutnya kegiatan yang dilakukan ialah pengenalan teknologi informasi kepada anak-anak, dimana anak-anak dikenalkan dengan Internet seperti Google dan Youtube, Microsoft Word, dan LDD (Lego Digital Designer). Pengenalan tersebut dibarengi dengan penjelasan mengenai fungsinya dan mengenai kelebihan juga kekurangan dari apa yang telah diperkenalkan. Kegiatan pengenalan Teknologi dan Informasi ini membuat anak-anak lebih semangat dan tertarik.

Pertemuan keempat menjadi pertemuan terakhir dari program KBM yang diselenggarakan oleh tim pengabdian. Dipenghujung acara, tim pengabdian berpamitan kepada anak-anak dilanjut dengan memberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi dari tim terhadap semangat anak-anak dalam berpendidikan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Belajar merupakan suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan yang lainnya.

Dari definisi diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan hal yang sangat penting dan dibutuhkan dalam kehidupan. Dimana seperti yang dijelaskan diatas bahwa belajar merupakan proses perubahan dari banyak aspek yang akan dibutuhkan dalam hidup, seperti pengetahuan, sikap, daya pikir, peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku. Kegiatan Belajar Mengajar yang dilakukan oleh tim pengabdian pada bulan Agustus 2021 dengan 4 kali pertemuan, tepatnya pada tanggal 12, 18, 21, dan 26 Agustus. Kegiatan ini berjalan secara baik dengan partisipasi sebanyak 5 orang anak tingkat SD yang berada di Desa Sukamantri, tepatnya di Dusun Sukamantri 1.



Gambar 1. Kegiatan Belajar Mengajar.



Gambar 2. Kegiatan Pengenalan IT.

Kegiatan ini mendapatkan respon dan antusiasme yang baik, dari anak-anak yang mengikuti KBM maupun dari orang tua murid. Secara garis besar, tujuan dari kegiatan pengabdian ini sudah tercapai. Dapat dikatakan sudah tercapai dikarenakan anak-anak yang berpartisipasi pada KBM ini menunjukkan peningkatan kemampuan dalam hal membaca, menulis, berhitung, dan mengetahui beberapa manfaat dan kekurangan dari materi mengenai teknologi informasi.

Dalam kegiatan ini, didapatkan indikator keberhasilan kegiatan berupa jumlah kehadiran, peningkatan kemampuan hal dasar seperti menulis, membaca, dan berhitung, serta pemahaman mengenai teknologi informasi. Karena minimnya interaksi pihak sekolah dengan murid dalam kegiatan pembelajaran selain dengan datang ke

sekolah ataupun melalui *WhatsApp Group* orang tua, tim pengabdian merekomendasikan program kerja pengabdian dengan materi penyuluhan aplikasi yang dapat membantu berjalannya kegiatan pembelajaran secara *online* apabila kondisi pandemik masih terus berlangsung seperti *Google Meet* ataupun *Zoom Meeting*.

E. KESIMPULAN

Sejak melandanya pandemik Covid-19, bidang pendidikan yang ada di Indonesia mengalami penurunan kualitas dikarenakan beberapa faktor, seperti penyesuaian metode yang digunakan saat pandemik seperti daring (Dalam Jaringan), kurang maksimalnya dalam pemberian materi, tidak ratanya pembagian koneksi internet serta penyuluhan mengenai aplikasi penunjang pembelajaran daring di seluruh Indonesia, dan kesadaran masing-masing individu mengenai Pendidikan. Sehingga beberapa wilayah belum bisa menyesuaikan dengan keadaan saat ini karena minimnya pengetahuan mengenai teknologi informasi. Diharapkan setelah dilaksanakannya pengabdian masyarakat di Dusun Sukamantri 1, dapat membantu anak-anak tingkat SD dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis, berhitung, dan pengenalan terhadap teknologi informasi.

Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada hakikatnya merupakan sarana mahasiswa untuk belajar dan mengabdikan pada masyarakat. Terlaksananya pemaksimalan potensi diri dalam mengabdikan dan mencintai masyarakat akan terlihat pada kegiatan KKN ini. Suatu pembelajaran, pengalaman, dan pertemuan baru yang tidak akan pernah terlupakan dan akan selalu menjadi cerita dan kenangan.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada banyak pihak yang terlibat dalam suksesnya kegiatan pengabdian masyarakat ini. Banyak terima kasih kepada Kepala Desa Sukamantri, Kepala Camat Sukamantri Kepala Dusun Sukamantri 1, Ibu/Bapak RT, dan masyarakat Desa Sukamantri yang telah membantu tim pengabdian sehingga terlaksananya program kerja pengabdian KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yang telah berjalan dengan baik.

G. DAFTAR PUSTAKA

Hakim Thursan. 2000. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara

Tim Penulis KKN-DR UIN SGD Bandung, 2021. *Petunjuk Teknis Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah Berbasis Pemberdayaan Masyarakat (KKN-DR Sisdamas) Pengabdian di Masa Pandemi Bermitra dengan Satgas Covid-19*. Bandung: LP2M UIN SGD Bandung

Edunitas.com. 2009. "Panjalu Utara, Ciamis (Sukamantri, Ciamis)".

http://p2k.itbu.ac.id/en1/3063-2950/Panjalu-Utara_98229_panjalu-utara-itbu.html.

Diakses pada 6 September 2021 pukul 15.06 WIB

Kadir,A., T.Ch.Triwahyuni. 2005. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi

John Dewey. 2018. "*Pengertian Pendidikan dan Makna Pendidikan Menurut Para Ahli*".

<https://www.silabus.web.id/pengertian-pendidikan-dan-makna-pendidikan/>. Diakses pada 7 September 2021 pukul 20.11 WIB.