

## **Efektifitas Ruang Belajar TBM dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak di Desa Cikarang Kota Kp. Pilar**

**Gifan Mudjib<sup>1</sup>, Dedi Supriyadi<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, e-mail: [Gmudjib21@gmail.com](mailto:Gmudjib21@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [dedisupsiyadi@uinsgd.ac.id](mailto:dedisupsiyadi@uinsgd.ac.id)

### **Abstrak**

Pada masa pandemic covid-19, ada banyak masalah terjadi di masyarakat, salah satunya berimbas kepada bidang pendidikan. Pandemic Covid-19 mengakibatkan kegiatan belajar mengajar menjadi sangat terbatas. Hampir seluruh sekolah di berbagai belahan dunia ditutup dan tidak mengadakan kegiatan belajar secara tatap muka, hanya mengandalkan kegiatan belajar mengajar secara online. Penerapan sistem belajar mengajar secara online tentu saja tidak sama efektif dengan kegiatan belajar mengajar secara langsung. Pembelajaran secara online tentu saja membutuhkan fasilitas lebih dalam pelaksanaannya. Hal semacam ini tidak mudah untuk dipenuhi oleh fasilitator sekolah maupun peserta didik. Tujuan dari dilaksanakannya kegiatan TBM adalah untuk memecahkan masalah yang sedang terjadi pada pendidikan anak-anak di masa Pandemic Covid-19. TBM adalah teknik belajar sambil bermain. Pada kegiatan ini, anak-anak peserta didik akan melakukan pembelajaran dengan permainan tradisional sehingga mereka mengetahui bahwa ada permainan yang lebih seru dan menarik ketimbang bermain gadget. Dalam pelaksanaan kegiatan penulis menggunakan empat tahapan metode antara lain, sosialisasi Awal, Pemetaan Sosial dan Pengorganisasian Masyarakat, Perencanaan Partisipatif (Cantif) dan Sinergi Program, Pelaksanaan Program (Pepro) dan Monitoring Evaluasi (Monev)

**Kata Kunci:** TBM, Pendidikan, Pandemi.

### **Abstract**

*During the COVID-19 pandemic, there are problems that occurred in the community. One of them had an impact on the education sector. The Covid-19 pandemic has resulted in very limited teaching and learning activities. Almost schools in around the world are closed and do not hold face-to-face learning activities, relying solely on online teaching and learning activities. The application of an online teaching and learning system is not as effective as direct teaching and learning activities. Online learning requires more facilities in its implementation. This kind of thing is not easy to be fulfilled by*

*school facilitators and students. The purpose of the TBM activity is to solve the problems that are happening in children's education during the Covid-19 Pandemic. TBM is a learning by playing technique. In this activity, the students will learn with traditional games so that they know that there are games that are more exciting and interesting than playing gadgets. In carrying out the activities, the author uses four methods, including Initial socialization, Social Mapping and Community Organizing, Participatory Planning (Cantif) and Program Synergy, Program Implementation (Pepro) and Monitoring Evaluation (Monev).*

**Keywords:** TBM, Education, Pandemic.

## A. PENDAHULUAN

Perguruan tinggi merupakan tahap lanjutan dari pendidikan menengah. Perguruan tinggi memiliki tujuan untuk menjadikan peserta akademik menjadi bagian dari masyarakat dengan kemampuan yang profesional dalam membantu memecahkan masalah yang terjadi di masyarakat (Yuliawati, 2012). Perguruan tinggi memegang teguh Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam proses penyelenggaraannya. Tri Dharma tersebut terdiri atas tiga poin yaitu pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengembangan, serta pengabdian kepada masyarakat.

Salah satu kegiatan akademik yang diselenggarakan di perguruan tinggi di Indonesia adalah Kuliah Kerja Nyata (KKN). Kegiatan ini merupakan kegiatan yang harus diikuti oleh mahasiswa dalam rangka mengaplikasikan ilmu selama perkuliahan dan memecahkan masalah yang ada pada masyarakat. Dengan demikian, adanya kegiatan ini adalah bentuk aplikatif dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat.

Ada banyak yang bisa dilakukan saat mahasiswa melakukan pengabdian ke kalangan masyarakat umum. Dari banyak hal tersebut, kegiatan yang paling sering diangkat adalah kegiatan di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan proses memengaruhi, melindungi, serta membantu anak didik agar dapat melaksanakan kehidupannya sendiri tanpa membutuhkan bantuan orang lain (Levengeld dalam Suriansyah, 2011). Pengertian tersebut mengimplikasikan bahwa peserta didik harus mampu melakukan segala sesuatu berdasarkan ilmu dan pelajaran yang diperoleh untuk menjalankan kehidupannya.

Pada masa pandemic covid-19, ada banyak masalah terjadi di masyarakat, salah satunya berimbas kepada bidang pendidikan. Pandemic Covid-19 mengakibatkan kegiatan belajar mengajar menjadi sangat terbatas. Hampir seluruh sekolah di berbagai belahan dunia ditutup dan tidak mengadakan kegiatan belajar secara tatap muka, hanya mengandalkan kegiatan belajar mengajar secara *online*. Penerapan sistem belajar mengajar secara *online* tentu saja tidak sama efektif dengan kegiatan belajar mengajar secara langsung. Pembelajaran secara online tentu saja

mebutuhkan fasilitas lebih dalam pelaksanaannya. Hal semacam ini tidak mudah untuk dipenuhi oleh fasilitator sekolah maupun peserta didik.

Seperti yang terjadi pada anak-anak di Desa Cikarang Kota. Penulis melakukan observasi dalam rangka kegiatan KKN-DR disana dengan mengangkat tema pendidikan bagi anak-anak di masa Pandemi Covid-19. Melihat kondisi yang terjadi disana, banyak sekali anak-anak yang merasa terhambat dalam pendidikannya. Penyebabnya bermacam-macam seperti fasilitas yang terbatas, kemampuan baca tulis hitung yang masih rendah, dan sebagainya. Maka dari itu, penulis sebagai pelaksana kegiatan KKN-DR mencoba menerapkan kegiatan TBM sebagai solusi untuk mengatasi kendala yang dialami anak-anak di Desa Cikarang Kota.

Tujuan dari dilaksanakannya kegiatan TBM adalah untuk memecahkan masalah yang sedang terjadi pada pendidikan anak-anak di masa Pandemi Covid-19. TBM adalah teknik belajar sambil bermain. Pada kegiatan ini, anak-anak peserta didik akan melakukan pembelajaran dengan permainan tradisional sehingga mereka mengetahui bahwa ada permainan yang lebih seru dan menarik ketimbang bermain gadget.

## **B. METODE PENGABDIAN**

Dalam pelaksanaan kegiatan penulis menggunakan empat tahapan metode antara lain.

Sosialisasi Awal, Rembug warga (Soswal&Rw) dan Refleksi Sosial merupakan proses awal dalam siklus KKN Sisdamas. Siklus ini dilaksanakan karena KKN Sisdamas merupakan upaya penanggulangan masalah-masalah social yang diintervensi oleh pihak luar (pemerintah), sehingga masyarakat harus diberi kesempatan untuk mengambil keputusan berkehendak untuk menerima atau menolak KKN Sisdamas sebagai alternative pemecahan masalah. Salah satu tahap dalam sosialisasi adalah penyusunan kegiatan sosialisasi konsep KKN Sisdamas. Dalam rencana tersebut menyangkut tentang kesepakatan mengenai: Tempat, waktu, undangan, pelaksanaan. Mahasiswa KKN Sisdamas UIN Sunan Gunung Djati Bandung melakukan pelaksanaan KKN di Kp. Pilar RW 001 Desa Cikarang Kota. Waktu pelaksanaan di mulai tanggal 2 Agustus sampai 31 Agustus. Mahasiswa mengundang langsung aparat desa dan terlaksananya KKN-DR Sisdamas ini.

Kedua, pemetaan social (social mapping) didefinisikan sebagai proses penggambaran masyarakat yang sistematis serta melibatkan pengumpulan data dan informasi mengenai masyarakat termasuk di dalamnya profil dan masalah social yang ada pada masyarakat tersebut. Terlihat dari keadaan lingkungan sekitar yang tidak mendukung anak-anak untuk melakukan sekolah secara daring, jadi mahasiswa mengadakan bimbingan belajar.

Ketiga, dokumen perencanaan partisipatif (dorantif) merupakan perencanaan partisipatif warga untuk mengembangkan program penanggulangan social. Kontribusi warga ke mahasiswa sangat baik. Mereka mempercayai anak-anaknya untuk mengikuti pembelajaran bersama mahasiswa KKN. Dan masyarakat memberikan bentuk dukungan terhadap mahasiswa KKN yang telah bersukarela memberikan pembelajaran secara Cuma-Cuma.

Keempat, pelaksanaan program (Pepro) dan monitoring Evaluasi (Monev) Pada tahap ini semua pihak terlibat dalam kegiatan pelaksanaan program sesuai dengan tugas pokok dan fungsi masing-masing panitia. Nilai-nilai luhur kemanusiaan dalam bentuk sikap gotong royong, jujur, peduli, tanggung jawab dan sebagainya diimplementasikan bersama pada tahap ini. Kegiatan dimulai dengan sosialisasi baik secara lisan dan tulisan. Secara lisan dapat dilakukan secara face to face atau melalui pengumuman pengeras milik masyarakat seperti dari masjid atau mushola dengan oleh tokoh masyarakat dan atas persetujuan bersama. Secara tulisan dapat berbentuk surat, pamphlet atau spanduk, papan proyek dll. Kegiatan Taman Belajar Masyarakat (TBM) merupakan salah satu program kerja yang kami jalankan. Sebelum kegiatan dimulai dilakukan terlebih dahulu sosialisasi secara face to face kepada anak-anak yang mengikutinya.

Berdasarkan sifat masalahnya, rancangan Artikel ini menggunakan penelitian (PAR) Participation Action Research. Sebagai tugas laporan KKN, Mahasiswa melakukan observasi/pengamatan langsung pada subjek dampingan. Kegiatan partisipasi dalam penelitian menurut Kemmis dan McTaggart (1990:8), bahwa PAR merupakan penelitian tindakan kegiatan sebagai hasil dari proses penelitian, yaitu penelitian yang diawali dengan merencanakan, melakukan tindakan atau aksi, dan evaluasi dari hasil tindakan.

Dengan menggunakan metode PAR, Mahasiswa KKN Sisdamas UIN Sunan Gunung Djati Bandung melakukan partisipasi dengan cara terjun langsung secara bersama-sama mengobservasi dan dilaksanakan survey sebagai upaya mengumpulkan data dari lapangan. Setelah itu, data yang di dapat di olah dan digunakan untuk membuat program kerja yang berkaitan dengan masalah yang ada. Berdasarkan data aksi yang dapat kita lakukan untuk merespon permasalahan ini yaitu dengan cara mengadakan kegiatan TBM dilaksanakan berdasarkan research sebagai pedoman pelaksanaan.

### **C. PELAKSANAAN KEGIATAN**

Pelaksanaan kegiatan KKN-DR Sisdamas 2021 yang dilaksanakan terletak di Desa Cikarang Kota, Kecamatan Cikarang Utara, Kabupaten Bekasi, tepatnya yang berada di RT03 RW01. Kegiatan KKN-DR ini dimulai sejak tanggal 02 hingga 31 Agustus 2021. Salah satu program yang dijalankan adalah TBM (Taman Belajar Masyarakat), dimana penulis terjun secara langsung untuk mengajar dijenjang pendidikan tingkat SD dengan menggunakan teknik TBM. Inti pokok dari kegiatan

TBM adalah mengedukasi anak-anak dengan konsep bermain sambil belajar. Bermain merupakan sarana belajar anak yang dapat bermanfaat secara fisik, motorik, sosial, dan juga menjadi sarana berkreaitifitas sebagai sumber pengalaman. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai apa yang sudah diajarkan.

Sistem pembelajaran seperti ini dipercaya dapat mengasah berbagai keterampilan anak. Pelaksanaan TBM ini dilakukan dengan cara anak-anak membuat lingkaran dilapangan besar sambil bergandengan tangan kemudian duduk dan salah satu penulis berdiri ditengah-tengah untuk memberikan arahan serta edukasi, sedangkan penulis lainnya ikut bergabung dan duduk bersama dengan anak-anak untuk mengawasi dan mengkoordinir anak-anak agar memperhatikan. Kegiatan ini mencakup beberapa tema, antara lain yaitu pengenalan permainan tradisional, mendongeng, menggambar, pembelajaran bahasa inggris, dan bercocok tanam.

Waktu yang ditentukan untuk kegiatan TBM ialah hari senin, rabu, dan jum'at pada pukul 16.00 hingga 17.30 WIB. Penulis memanfaatkan waktu sore dengan menyediakan aktivitas bermain yang bermanfaat dan mengurangi keterikatan anak terhadap *gadget*. Sebelum kegiatan dimulai, penulis melakukan persiapan dalam menentukan konsep dan materi yang akan dibawa selama kegiatan berlangsung.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Belajar sambil bermain merupakan strategi yang tepat bagi anak-anak dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan, menggembirakan, dan demokratis akan lebih menarik anak untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Anak tidak hanya duduk tenang mendengarkan ceramah gurunya, tetapi mereka aktif berinteraksi dengan berbagai benda dan orang dilingkungannya, baik secara fisik maupun mental.

Bermain adalah bagian hidup yang terpenting dalam kehidupan anak. Karena bermain adalah keinginan anak secara alamiah. Mainan berpengaruh terhadap pertumbuhan anak. Kadang-kadang anak lebih mementingkan bermain dari pada makan dan minum. Kesenangan dan kecintaan anak pada bermain ini dapat digunakan sebagai kesempatan untuk mempelajari hal-hal yang konkret sehingga daya cipta, imajinasi, dan kreativitas anak dapat berkembang.

Menurut Vigotsky seperti yang dikutip oleh Ratna Megawangi, bermain dan aktivitas yang konkret dapat memberikan momentum yang alami bagi anak untuk belajar sesuatu yang sesuai dengan tahap perkembangan umurnya (*age appropriate*), dan kebutuhan spesifik anak (*individual needs*). Dapat disimpulkan bahwa bermain adalah cara yang paling efektif untuk memantapkan perkembangan anak pada usia pra sekolah (*pre operational thinking*), dan pada masa sekolah dasar (*concrete operational thinking*), baik di bidang akademik (*kognitif*), maupun pada aspek fisik dan *social emosi*.

Dengan bermain anak bisa belajar hidup dengan lingkungannya, mengembangkan jiwa sosialnya, bermain peran dengan orang lain dengan disertai perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Untuk itu penulis mengadakan TBM (Taman Belajar Masyarakat) untuk menggabungkan antara belajar dan bermain agar anak tidak terlalu jenuh dalam belajar dan anak tidak hanya bermain tetapi sambil belajar

Program Taman Belajar Masyarakat ini dibuat yaitu supaya minat belajar anak-anak semakin meningkat, tidak hanya menekankan dalam pembelajaran saja tetapi disini juga sambil bermain agar anak-anak tidak terlalu jenuh dalam belajar atau monoton, sehingga ketika anak-anak mulai bosan kita akan melanjutkan dengan bermain sambil belajar. Penulis juga disini menekankan agar anak-anak tidak kecanduan bermain gadget dan bisa mengenal permainan tradisional. Taman Belajar Masyarakat ini sifatnya fleksibel, tidak hanya terpaku disatu tempat saja melainkan bisa di dua tempat yakni didalam ruangan dan diluar ruangan. Taman Belajar Masyarakat ini juga tidak dilaksanakan setiap hari, melainkan seminggu 3 kali yaitu pada hari senin, rabu dan jum'at. Untuk Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dalam program ini adalah pendidikan, dan praktek dengan metode pendampingan, partisipatif, dan terbimbing.

Berikut adalah penjelasan lengkap mengenai materi yang diajarkan oleh penulis kepada anak-anak ketika pelaksanaan kegiatan TBM :

#### 1. Pengenalan Permainan Tradisional

Kegiatan ini bertujuan untuk menghilangkan rasa jenuh, menjaga kekompakkan, menanamkan kepada anak-anak untuk selalu melestarikan budaya yang sudah ada, dan mengurangi kebiasaan anak agar tidak terlalu banyak bermain game online. Pengenalan permainan tradisional dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2021 dengan melakukan beberapa permainan diantaranya yaitu permainan ular naga panjang, kucing dan tikus, donal bebek, dan mama yu bento. Kegiatan ini diawali dengan permainan ular naga panjang, dimana anak-anak menulis lagunya terlebih dahulu dan menghafalnya sebelum permainan dimulai. Setelah itu dua orang menyatukan kedua tangan di atas kepala membentuk sebuah terowongan, sedangkan para pemain lainnya berbaris memanjang seperti ular, bergerak mengitari terowongan sambil menyanyikan lagu ular naga. Ketika lagunya selesai, salah satu anak akan ditangkap dan diberi hukuman berupa kuis atau hafalan.

Permainan yang kedua adalah permainan kucing dan tikus, dimana dua orang anak menjadi kucing dan tikus, sedangkan para pemain lain membentuk lingkaran sambil bergandengan tangan. Pemain yang menjadi tikus berada didalam lingkaran dan pemain yang menjadi kucing berada diluar lingkaran, sementara pemain yang membentuk lingkaran harus menjauhkan kucing dari tikus dengan cara duduk atau mengangkat tangan. Jika tikus tertangkap, maka anak tersebut diberi hukuman menyanyikan lagu Indonesia Raya dan menyebutkan pancasila. Begitupun juga



dengan permainan donal bebek dan mama yu bento, dimana ketika anak tertangkap akan mendapat hukuman untuk meningkatkan keberanian dan mengasah kembali kemampuan atau daya ingat anak.



**Gambar 1.** Proses Belajar Sambil Bermain.

## 2. Mendongeng

Kegiatan TBM selanjutnya diisi dengan materi cerita rakyat nusantara melalui metode mendongeng. Dongeng menjadi alat yang sangat efektif dalam merangsang kemampuan imajinasi dan fantasi anak-anak, karena ketika sedang menyimak pikiran anak akan mengikuti alur dongeng yang disampaikan. Alur cerita dalam sebuah dongeng membuat anak menjadi fokus untuk terus menyimak hingga selesai. Kegiatan mendongeng ini dilakukan dengan dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan di hari Rabu, tanggal 18 Agustus 2021. Cerita yang disampaikan adalah Malin Kundang. Pada pertemuan kedua yaitu Senin, 23 Agustus 2021 kegiatan TBM diisi dengan materi dongeng kancil dan buaya. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan nilai-nilai yang baik kepada anak dengan mengambil hikmah dan pelajaran melalui alur cerita, penggambaran tokoh dan hal lainnya dalam kisah yang telah disampaikan.



**Gambar 2.** Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Dengan Mendongeng.

## 3. Menggambar

Pembelajaran menggambar dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 20 Agustus 2021. Dalam kegiatan ini, anak-anak diarahkan untuk menggambar dengan tema kemerdekaan. Media yang digunakan anak dalam pembelajaran menggambar adalah buku gambar, pensil, penghapus, penggaris, krayon atau pensil warna.

Kegiatan ini menjelaskan langkah-langkah dalam menggambar objek yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan, mewarnai gambar yang sudah dibuat, dan menceritakan hasil karya gambar di depan teman-temannya. Hal ini dapat mengasah kemampuan seni dengan mengekspresikan imajinasi dan kreativitasnya, melatih keberanian dan kepercayaan diri, membantu perkembangan anak dalam kemampuan berbahasa dengan menceritakan hasil karyanya, dan melatih sensitifitas terhadap warna.



**Gambar 3.** Pembelajaran Menggambar Berbasis Cerita

#### 4. Pengenalan Anggota Tubuh Menggunakan Bahasa Inggris

Pada hari Rabu, 18 Agustus 2021 materi kegiatan TBM adalah pengenalan anggota tubuh mulai dari kepala hingga ujung kaki dengan menggunakan bahasa Inggris. Dalam pembelajaran bahasa Inggris membutuhkan metode yang tepat untuk meningkatkan minat dan keinginan anak agar mampu memahami. Metode yang digunakan yakni metode TPR (*Total Physical Response*). **TPR merupakan** salah satu metode pengajaran bahasa asing pada anak yang sangat efektif, karena penerapannya berhubungan antara perintah, ucapan dan gerakan tubuh. Anak-anak diarahkan untuk mengikuti apa yang dicontohkan oleh penulis sambil bernyanyi. Dengan bernyanyi diharapkan anak tidak merasa jenuh dan sulit untuk menguasai kosakata, mampu menarik minat anak untuk mempelajari bahasa Inggris tanpa tekanan sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Setelah itu dilanjutkan dengan kuis guna melatih anak untuk berfikir cepat dan mengasah daya ingat anak terhadap kosakata yang telah diajarkan.



**Gambar 4.** Pengenalan Anggota Tubuh Menggunakan Bahasa Inggris



## 5. Bercocok tanam

Sebelum kegiatan KKN-DR berakhir, program kerja dalam pelaksanaan TBM yang terakhir dilaksanakan pada hari Jum'at, 27 Agustus 2021. Tema yang dibawa dan diajarkan kepada anak-anak adalah bercocok tanam. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada anak dengan cara mengenalkan alam melalui kegiatan bercocok tanam, agar anak lebih dekat dengan alam dan peduli terhadap lingkungannya. Saat ini bercocok tanam tidak harus memiliki halaman yang luas, sehingga penulis berinisiatif untuk mengajarkan cara bercocok tanam menggunakan polybag. Polybag merupakan kantong plastik berwarna hitam dengan lubang-lubang kecil sebagai sirkulasi untuk menanam tanaman. Adapun tanaman yang disediakan adalah pakcoy, selada merah, kangkung dan cabai. Anak-anak dibagi menjadi empat tim, dimana setiap tim menanam tanaman yang berbeda. Dengan adanya pembelajaran ini, anak menjadi tahu perbedaan macam-macam tanaman dengan jelas, bagaimana cara menanam, menyiram dan merawatnya, sehingga diharapkan dapat menimbulkan rasa cinta terhadap lingkungan dan ikut menjaga alam yang ada disekitarnya.



**Gambar 5.** Bercocok Tanam.

**Tabel 1.** Keberhasilan.

Kegiatan	Suka	Tidak suka
Permainan tradisional	35	0
Dongeng	20	15
Menggambar	25	10
Bahasa inggris	19	16

Bercocok tanam	35	0
Jumlah Anak-anak	35 Orang	

Di atas dapat kita ketahui dari 30 anak-anak dan 5 kegiatan, anak-anak lebih condong menyukai kegiatan permainan tradisional dan bercocok tanam daripada kegiatan Bahasa Inggris.

## E. KESIMPULAN

Pada masa pandemic covid-19, ada banyak masalah terjadi di masyarakat, salah satunya berimbas kepada bidang pendidikan. Pandemic Covid-19 mengakibatkan kegiatan belajar mengajar menjadi sangat terbatas. Hampir seluruh sekolah di berbagai belahan dunia ditutup dan tidak mengadakan kegiatan belajar secara tatap muka, hanya mengandalkan kegiatan belajar mengajar secara online. Penerapan sistem belajar mengajar secara online tentu saja tidak sama efektif dengan kegiatan belajar mengajar secara langsung. Pembelajaran secara online tentu saja membutuhkan fasilitas lebih dalam pelaksanaannya. Hal semacam ini tidak mudah untuk dipenuhi oleh fasilitator sekolah maupun peserta didik.

Seperti yang terjadi pada anak-anak di Desa Cikarang Kota. Penulis melakukan observasi dalam rangka kegiatan KKN-DR disana dengan mengangkat tema pendidikan bagi anak-anak di masa Pandemic Covid-19. Melihat kondisi yang terjadi disana, banyak sekali anak-anak yang merasa terhambat dalam pendidikannya. Penyebabnya bermacam-macam seperti fasilitas yang terbatas, kemampuan baca tulis hitung yang masih rendah, dan sebagainya. Maka dari itu, penulis sebagai pelaksanaan kegiatan KKN-DR mencoba menerapkan kegiatan TBM sebagai solusi untuk mengatasi kendala yang dialami anak-anak di Desa Cikarang Kota.

Tujuan dari dilaksanakannya kegiatan TBM adalah untuk memecahkan masalah yang sedang terjadi pada pendidikan anak-anak di masa Pandemic Covid-19. TBM adalah teknik belajar sambil bermain. Pada kegiatan ini, anak-anak peserta didik akan melakukan pembelajaran dengan permainan tradisional sehingga mereka mengetahui bahwa ada permainan yang lebih seru dan menarik ketimbang bermain gadget.

Program Taman Belajar Masyarakat ini dibuat yaitu supaya minat belajar anak-anak semakin meningkat, tidak hanya menekankan dalam pembelajaran saja tetapi disini juga sambil bermain agar anak-anak tidak terlalu jenuh dalam belajar atau monoton, sehingga ketika anak-anak mulai bosan kita akan melanjutkan dengan

bermain sambil belajar. Penulis juga disini menekankan agar anak-anak tidak kecanduan bermain gadget dan bisa mengenal permainan tradisional.

## F. DAFTAR PUSTAKA

A. Aziz Abdul Majid. (2001). Mendidik Anak Dengan Cerita.

Ismail, andang. (2006). Education Games (Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif).

Suyanto, slamet. (2005). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.

Gerhana, Y A, A R Atmadja, D S Maylawati, A Rahman, K Nufus, H Qodim, Busr, and M A Ramdhani. "Computer Speech Recognition to Text for Recite Holy Quran." *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* 434 (December 4, 2018): 012044. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/434/1/012044>.

Hannah, Neng, Husnul Qodim, Ramdani Wahyu Sururie, and Robbi Rahim. "Flash Multimedia Application: An E Learning Arabic Language for Mastering Fluency in Reading the Qur'an." In *2019 7th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)*, 1–4. IEEE, 2019. <https://doi.org/10.1109/CITSM47753.2019.8965412>.

Husna, Hilyatul, and Abdul Wasik. "Mahabbah Al-Ghozali as a Model of Education and Child Care." *Edukasi* 1, no. 1 (2021).

Opipah, Sarah, Husnul Qodim, Deni Miharja, Sarbini, Eki Ahmad Zaki Hamidi, and Tutun Juhana. "Prototype Design of Smart Home System Base on LoRa." In *2020 6th International Conference on Wireless and Telematics (ICWT)*, 1–5. IEEE, 2020. <https://doi.org/10.1109/ICWT50448.2020.9243643>.