

## **Pendampingan Belajar Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Terhadap Anak Ra dan Madrasah Ar-Ridho**

**Putri Ayu Larasati<sup>1</sup>, Ricky Agung Mulyana<sup>2</sup>, Siti Nur Latifah<sup>3</sup>, Yusti Hayuningtias<sup>4</sup>,  
Inne Marthyane Pratiwi<sup>5</sup>.**

<sup>1</sup> Akuntansi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Sunan Gunung Djati;  
e-mail: [putriayula936@gmail.com](mailto:putriayula936@gmail.com)

<sup>2</sup> Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah dan Hukum, UIN Sunan Gunung Djati;  
e-mail: [rickyagung732@gmail.com](mailto:rickyagung732@gmail.com)

<sup>3</sup> Biologi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung;  
e-mail: [sitinurlatifah852@gmail.com](mailto:sitinurlatifah852@gmail.com)

<sup>4</sup> Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung;  
e-mail: [yustihay20@gmail.com](mailto:yustihay20@gmail.com)

<sup>5</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung; e-mail: [inne.mp@uinsgd.ac.id](mailto:inne.mp@uinsgd.ac.id)

### **Abstrak**

*Setiap orang mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan, terkhususnya bagi kaum pelajar (anak-anak). Kegiatan pembelajaran setiap individunya tak selalu berjalan dengan ekspetasi, terkadang lancar, kadang kala pun tidak lancar. Kondisi seperti ini tentunya bukanlah hal yang baru namun ini merupakan sudah marak sekali terjadi pada setiap pelajar dalam kehidupan sehari-hari kaitannya dengan kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan ini, metodologi pengabdian pemberdayaan ini menggunakan eksperimen kualitatif. Pengabdian pemberdayaan dengan Eksperimen kualitatif merupakan metode pengabdian pemberdayaan dengan mengembangkan pendekatan atau keterampilan baru, menerapkannya secara langsung melalui program-program yang telah disusun, dan mengkaji hasilnya. Kegiatan pemberdayaan ini telah dilaksanakan langsung terjun ke lokasi pemberdayaan. Untuk pelaksanaan kegiatan pemberdayaan, terbagi menjadi beberapa waktu dan agenda kegiatan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan cara pendampingan belajar terhadap anak tingkat RA Ar-Ridho dengan tujuan meningkatkan kreativitasnya dan pendampingan belajar terhadap anak tingkat Madrasah Ar-Ridho dengan tujuan meningkatkan hasil belajar.*

**Kata Kunci:** Belajar, Pemberdayaan, Pengabdian.

### **Abstract**

*Learning is an obligation for everyone, especially for students (children). The learning activities of each individual do not always run naturally, sometimes smoothly, sometimes not smoothly. Conditions like this we often encounter in every student in everyday life in relation to learning activities. In this*

*activities, this empowerment service methodology uses qualitative experiments. Empowerment service with qualitative experiments is a method of empowerment service by developing new approaches or skills, applying them directly through programs that have been prepared, and reviewing the results. This empowerment activity has been carried out directly to the empowerment location. For the implementation of empowerment activities, it is divided into several times and activity agendas. The practice of activities is performed by mentoring children at the RA Ar-Ridho level with the aim of increasing their creativity and mentoring learning for children at the Madrasah Ar-Ridho level with the aim of improving learning outcomes.*

**Keywords:** Learning, Empowerment, Service.

## A. PENDAHULUAN

Situasi pandemic Covid-19 ini membuat kita di uji dalam keadaan yang serba susah serta belum pernah terjadi sebelumnya. Lalu dari hari ke hari menempatkan kondisi yang dramatis dan global yang daya kekuatannya mengacaukan semua rencana yang telah kita miliki untuk mencapai kehidupan yang lebih baik lagi. Berjangkit dari ancaman tersebut mengancam beberapa aspek kebiasaan hidup kita yang telah diterima begitu saja. Kita sedang menyelami suatu kondisi yang mengguncangkan yang tidak dapat kita bayangkan sebelumnya, untuk mencegah diri kita dari virus Covid-19 ini, kita harus tetap menjaga diri dari banyak orang atau tetap di dalam rumah kita satu sama lain, melihat hal tersebut membuat kita menyadari akan pentingnya untuk tetap menunaikan tanggung jawab dengan terus belajar.

Belajar adalah suatu metode yang dilakukan suatu individu guna mencapai suatu perkembangan perilaku yang baru secara utuh menjadi pengaruh terhadap pengalaman interaksi dengan lingkungannya. (Muhamad, Evi, & Wardani, 2013)

Setiap orang mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan, terkhususnya bagi kaum pelajar (anak-anak). Dalam suatu kegiatan belajar dan mengajar, pelajar merupakan subjek dan objek dari kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu tujuan Pendidikan harus diperhatikan sebab hal tersebut merupakan tolak ukur dari hasil pembelajaran siswa yang efektif baik di lingkungan sekolah ataupun di lingkungan rumahnya sendiri.

Aktivitas pembelajaran kegiatan pembelajaran setiap individunya tak selalu berjalan dengan ekspetasi, terkadang lancar, kadang kala pun tidak lancar. Kondisi seperti ini tentunya bukanlah hal yang baru namun ini merupakan sudah marak sekali terjadi pada setiap pelajar dalam kehidupan sehari-hari kaitannya dengan kegiatan pembelajaran.

Melihat kondisi dan situasi tersebut, kemudian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan kebijakan dalam penerapan aktivitas pembelajaran secara daring sebagai bentuk pencegahan dan kewaspadaan terhadap penyebaran Covid-19. Bidang Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang terdampak oleh Covid-19 ini. Dengan ini Lembaga Pendidikan harus menerapkan aktivitas pembelajaran dengan sistem jarak jauh, walaupun siswa dan guru di rumah aktivitas pembelajaran tetap harus dilakukan. Namun dampaknya, tenaga pendidik dan siswa dituntut mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan sistem daring (online). (Basar, 2021)

Dengan adanya kebijakan dalam penerapan aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara daring menuntut siswa untuk dapat menguasai teknologi dalam menunjang aktivitas pembelajaran secara daring. Selain itu siswa pun dituntut untuk kreatif dan memiliki motivasi belajar yang tinggi agar mampu melakukan inovasi-inovasi baru dengan target menghadapi tantangan di era global dan milineal saat ini.

Dalam keadaan pandemi saat ini, ketertarikan dan antusiasme siswa terhadap belajar mengalami penurunan. Proses pembelajaran yang monoton dan mandiri membuat para siswa menjadi malas untuk belajar. Sehingga, diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa terhadap belajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan suatu media pembelajaran.

Secara umum nasionalisme yang tertanam dalam pelajar dinilai minim dan telah mulai tergores dengan bersamaan berkembangnya masa menuju era 5.0. Perihal ini tampak dari anak-anak yang kian menggemari budaya asing ketimbang dengan budaya aslinya sendiri dan menganggap dirinya hebat jika menggunakan barang yang berasal dari luar negeri. Dengan ini menandakan bahwa telah terjadi suatu kemerosotan terhadap rasa nasionalisme sebagai tonggak dari integritas bangsa telah kikis dan luntur dengan bersamaan berkembangnya masa. (Sukri , 2019)

Karena terkikisnya rasa nasionalisme yang dimiliki oleh pelajar penulis mulai membangkitkan semangat nasionalisme dengan cara video animasi sejarah pahlawan Indonesia. Karena pentingnya untuk menumbuhkan rasa nasionalisme atau cinta terhadap tanah air yang harus dimiliki oleh setiap anak dan diajarkan sedari dini.

Selain untuk meningkatkan hasil belajar, siswa juga dituntut memiliki kreativitas. Kreativitas merupakan suatu kemampuan anak yang sangatlah penting untuk ditumbuhkan supaya dapat menaikkan prestasi akademik anak. Lalu dengan dioptimalkannya potensi kognitif, potensi afektif, dan potensi psikomotorik anak yang seimbang dan berkesinambungan mampu menumbuhkan dan menunjang kreativitas anak, salah satu caranya yaitu melalui kegiatan bermain.

Dalam hal tersebut, perlu diperhatikan bahwasannya kreativitas yang tinggi di sekolah sepatutnya tidak diabaikan oleh tenaga pendidik, melainkan potensi tersebut harus terus ditumbuhkan dan didukung maksimum di lingkungan sekolah ataupun di lingkungan keluarga, sehingga anak dapat mengeksplor potensi yang dimiliki anak tersebut.

Berdasarkan uraian dari permasalahan diatas, pengabdian yang dilakukan oleh peneliti dilakukan melalui eksperimen kualitatif dan focus pendampingan belajar anak tingkat Madrasah Ar-Ridho yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar anak.

## **B. METODOLOGI PENGABDIAN**

Metode KKN DR Sisdamas adalah pemberdayaan masyarakat, memadukan penelitian dan pengabdian, menggunakan tahapan Refleksi sosial, pemetaan/perencanaan sosial, pelaksanaan dan evaluasi program. Adapun yang menjadi objeknya adalah lingkungan terdekat dari rumah masing-masing, bermitra dengan Satgas COVID-19 setempat. (Qodim, 2021)

Pelaksanaan kegiatan pemberdayaan ini dilakukan secara luring dan memperhatikan aspek protokol kesehatan sesuai dengan anjuran dari Satgas COVID-19 dan Kementerian Kesehatan . Adapun metode pengabdian pemberdayaan ini adalah Eksperimen kualitatif. Pengabdian pemberdayaan dengan Eksperimen kualitatif merupakan metode pengabdian pemberdayaan dengan mengembangkan pendekatan atau keterampilan baru terkait dengan edukasi dan melakukan penguatan atas kesadaran dan kepedulian terhadap wabah COVID-19, relasi agama dan Kesehatan (sains), menerapkannya secara langsung melalui program-program yang telah disusun, dan mengkaji hasilnya.

Peserta KKN disini berperan sebagai instrumen kunci. Data diperoleh melalui teknik observasi, Peserta KKN melakukan pengamatan langsung terhadap siswa di RA dan Madrasah Ar-Ridho untuk diamati melalui penerapan program-program yang telah disusun untuk siswa di RA dan Madrasah Ar-Ridho kemudian dianalisis secara kualitatif.

## **C. PELAKSANAAN KEGIATAN**

Kegiatan pemberdayaan ini telah dilaksanakan langsung terjun ke lokasi pemberdayaan. Untuk pelaksanaan kegiatan pemberdayaannya sendiri terbagi pada beberapa tahap, yakni sebagai berikut:

## 1. Tahap I: Refleksi Sosial

Tahap refleksi sosial adalah tahapan pertama pada prosedur pelaksanaan KKN DR Sisdamas, yang sesuai jadwal dilaksanakan pada tanggal 02 – 07 Agustus 2021. Pada tanggal 02 Agustus 2021 anggota kelompok KKN DR 68 mendatangi kantor Kementerian Agama Kabupaten Purwakarta untuk konfirmasi perizinan kerja sama dalam pelaksanaan KKN DR Sisdamas kelompok 68. Setelah berbincang bincang bersama Kasubag TU, beliau menyatakan bahwa kelompok 68 mendapatkan izin kerja sama dengan KUA dan madrasah yang berada di bawah binaan Kementerian Agama Kabupaten Purwakarta.



**Gambar 1** Konfirmasi Perizinan

Kemudian pada tanggal 03 Agustus 2021, salah satu anggota kelompok KKN 68 mendatangi ketua satgas harian Covid-19 Kabupaten Purwakarta untuk meminta izin terkait pelaksanaan KKN DR Sisdamas kelompok 68 di KUA dan madrasah setempat. Setelah melampirkan surat keterangan pelaksanaan KKN DR Sisdamas dan berdiskusi dengan satgas harian Covid-19, akhirnya kelompok KKN 68 diberikan izin untuk menyelenggarakan kegiatan KKN DR Sisdamas dengan ketentuan tetap menerapkan protokol kesehatan.



**Gambar 2** Perizinan Satgas harian Covid-19

Selanjutnya, setelah mendapatkan izin dari beberapa pihak terkait, pada tanggal 04 Agustus 2021 kelompok KKN 68 melakukan pembukaan dan pembekalan bersama dengan Kasubag TU.

Setelah itu kelompok KKN 68 dikelompokkan lagi ke dalam kelompok kecil, masing masing kelompok terdiri dari 2-3 orang untuk ditempatkan di KUA yang berada di Kabupaten Purwakarta. Kelompok KKN 68 juga diberi pilihan untuk mendatangi madrasah madrasah di bawah binaan Kemenag Purwakarta sebagai lokasi penyelenggaraan KKN DR Sisdamas kelompok 68.



**Gambar 3** Pembukaan dan Pembekalan KKN

Karena kelompok KKN 68 harus menyelesaikan beberapa program di KUA yang telah ditugaskan sebelumnya. Refleksi sosial untuk program kegiatan di madrasah baru dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2021. Pada hari itu, perwakilan kelompok 68 mengunjungi RA/MDTA Ar Ridho dan berdiskusi dengan kepala madrasah terkait permasalahan yang kerap terjadi di madrasah dalam kondisi pandemi belakangan ini.

Setelah berdiskusi akhirnya kelompok KKN 68 menemukan beberapa permasalahan, yaitu mengenai pembelajaran daring yang menuntut siswa untuk menguasai teknologi, kreatif dan memiliki motivasi belajar yang tinggi sedangkan dampak dari pembelajaran daring itu sendiri malah mengakibatkan penurunan motivasi, performa dan hasil belajar siswa.

## **2. Tahap II: Perencanaan Program**

Setelah pada tahap refleksi sosial peneliti menemukan beberapa permasalahan. Selanjutnya peneliti mulai menyusun rencana program yang akan dilaksanakan sebagai upaya menyelesaikan permasalahan tersebut.

Pada 13 Agustus 2021 peneliti mengunjungi MDTA/RA Ar Ridho untuk melakukan pengabdian sekaligus membahas rencana pelaksanaan program bersama dengan kepala madrasah.

Peneliti mulai memaparkan program yang akan dilaksanakan, Salah satunya ialah penerapan metode eksperimen (membuat *play-dough*) untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar pada siswa serta penerapan metode *video based learning* melalui media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar dan menanamkan nasionalisme pada siswa.

Pada 15 Agustus 2021 peneliti mulai mempersiapkan alat dan bahan untuk membuat *play-dough*. Kemudian peneliti uji coba membuat terlebih dahulu untuk memastikan bahan aman digunakan oleh siswa. Pada tanggal 17 Agustus 2021 peneliti mulai menyiapkan media dan alat untuk pemutaran video animasi kepada siswa.

### 3. Tahap III: Pelaksanaan Program

Pada tahap ini pelaksanaan program terbagi pada dua waktu yang berbeda yaitu sebagai berikut:

- a. Pendampingan pembelajaran terhadap siswa RA Ar Ridho  
Hari : Senin  
Jam : 07.30-10.00 WIB  
Tanggal : 16 Agustus 2021

Aktualisasi kegiatan KKN-DR UIN Sunan Gunung Djati Bandung ini menerima kesan yang sangat baik dari guru yang mengajar terutama para siswa yang sangat antusias saat mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran siswa RA Ar Ridho ini merupakan salah satu metode eksperimen berupa pembuatan *play-dough* warna warni. Kegiatan ini dilakukan untuk melatih sensor motorik dan meningkatkan kreativitas siswa RA Ar Ridho. Selain itu juga, dapat memupuk kecerdasan dan potensi anak dalam meluapkan dan menciptakan sesuatu yang baru.



**Gambar 4** Hasil kreasi *play-dough* siswa

Pelajaran yang didapatkan siswa Ar Ridho adalah mengenali berbagai macam warna dan tekstur suatu benda, selain itu siswa mendapatkan pengalaman baru yaitu dapat bereksperimen atau menghasilkan sebuah karya sesuai dengan daya

imajinasinya. Sedangkan bagi peserta KKN ialah pengalaman mengenai bagaimana seharusnya pendidikan di usia dini itu diterapkan, dan bagaimana menjalin keakraban atau hubungan yang baik dengan masyarakat, siswa dan guru di lingkungan RA Ar Ridho.

b. Pendampingan pembelajaran terhadap siswa MDTA Ar Ridho

Hari : Rabu

Jam : 13.00-15.00 WIB

Tanggal : 18 Agustus 2021

Aktualisasi kegiatan KKN-DR UIN Sunan Gunung Djati Bandung ini menerima kesan yang sangat baik dari guru dan tentunya para siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran tersebut. Kegiatan pembelajaran ini menggunakan metode pembelajaran *video based learning* dengan media audio-visual sebuah video animasi, siswa diberikan pemahaman terkait biografi tokoh pahlawan Ir. Soekarno dan Moh. Hatta serta detik detik kemerdekaan RI. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, sekaligus dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air dan menyadari pentingnya sikap nasionalisme pada siswa.



**Gambar 5** Pemutaran video animasi sejarah

Pelajaran yang didapatkan para siswa MDTA Ar Ridho berupa pembelajaran dari peristiwa sejarah dan tokoh pahlawan Negara. Selain itu, dapat membantu siswa mengembangkan pembicaraan, daya ingat dan pikirannya serta memperluas jangkauan pengamatan siswa. Sedangkan bagi peserta KKN ialah mendapatkan pengalaman baru dalam dunia pendidikan, bukan sebagai pelajar melainkan pengajar. Selain itu, peserta KKN belajar memahami dan menghadapi karakteristik setiap siswa yang berbeda beda.

#### **4. Tahap IV: Monitoring dan Evaluasi Program**

Tahap terakhir ialah monitoring dan evaluasi untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap penerapan metode yang telah dilakukan. Tahap ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan. Pada kegiatan pendampingan pembelajaran terhadap siswa RA Ar Ridho siswa diminta mendemonstrasikan kembali cara pembuatan dan pencampuran warna *play-dough*.



**Gambar 6** Demonstrasi pembuatan play-dough

Pada kegiatan pendampingan pembelajaran terhadap siswa MDTA Ar Ridho, siswa diminta menceritakan kembali informasi sejarah yang didapatkan dari video animasi serta dilakukan kuis untuk mengetahui pemahaman siswa terkait informasi sejarah dari video animasi tersebut.



**Gambar 7** Menceritakan ulang video animasi sejarah

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

Pemberdayaan pada intinya berusaha menumbuhkan kemampuan yang terdapat dalam diri setiap individu ataupun kelompok dengan memberikan dorongan, memberikan pemahaman berkenaan dengan kemampuan yang dimiliki setiap individu ataupun kelompok tersebut. Pemberdayaan membidik pada suatu kondisi atau jangkauan yang hendak dibangun kearah perbaikan masyarakat yang berdaya guna dan memiliki potensi dalam menyempurnakan kehidupan sosial ekonomi masyarakat. (Kiki, 2020)

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan cara pendampingan belajar terhadap anak tingkat RA Ar-Ridho dengan tujuan meningkatkan kreativitasnya dan pendampingan belajar terhadap anak tingkat Madrasah Ar-Ridho dengan tujuan meningkatkan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran audio-visual.

Kegiatan pendampingan belajar anak tingkat RA yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas mereka adalah bermain warna, membuat mainan *play-dough* dari tepung terigu, dan membuat suatu bentuk menggunakan *play-dough* yang sudah dibuat. Karena kreativitas adalah kemampuan penting yang dapat dikembangkan untuk menunjang kehidupan anak di masa depannya nanti. Fakhriyani (2016) menyatakan bahwa kreativitas penting untuk ditumbuhkan sejak dini karena dapat memupuk prestasi akademik seseorang. Kreativitas bukanlah sifat bawaan dari lahir, sehingga dapat diasah dan dikembangkan sejak usia dini. Karena, ketika usia dini adalah kala *golden age*, yaitu pilar dari tingkatan usia berikutnya. Kreativitas juga termasuk buah dari stimulus essensial pengetahuan dan kapabilitas seseorang pada kemampuan tertentu. Keseluruhan kepribadian kita yang muncul dan bersifat unik ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitar adalah perilaku yang kreatif.



**Gambar 8** Proses pembuatan *play-dough*

Kegiatan pembuatan *play-dough* menggunakan tepung terigu, air, pewarna makanan, dan garam dapat meningkatkan proses belajar anak dalam mengenali warna dan tekstur suatu benda. Karena dalam kegiatan ini, anak akan diajak untuk mencampur, menguleni dan membentuk. Wahyuni et al (2016) menyatakan bahwa bermain dapat memberikan peluang bagi siswa guna mengkaji dengan pandangan-pandangan modern mereka baik dengan memanfaatkan alat bermain maupun tidak. Potensi memahami warna termasuk ke dalam potensi kognitif. Potensi ini sangatlah penting untuk perkembangan otak anak. Hal tersebut dikarenakan, warna dapat mendorong kemampuan penglihatan dan sensibilitas penglihatan anak terkhusus ketika warna tersebut terkena cahaya matahari secara langsung ataupun tidak langsung. Potensi memahami warna sering kali diabaikan oleh para tenaga pendidik dan orangtua siswa, sementara itu potensi memahami warna adalah salah satu hal yang sangatlah penting untuk perkembangan otak anak, lantaran pemahaman warna pada anak sejak usia dini dapat mendorong indera penglihatan dan menstimulus potensi anak dalam memahami serta mengungkapkan warna yang mereka temukan di lingkungan seperti menyebutkan warna daun hijau, apel merah, dan sebagainya.



**Gambar 9** Hasil kreasi anak dari *play-dough*

Kegiatan berikutnya adalah membuat suatu bentuk dari *play-dough* yang telah dibuat. Anak-anak terlihat antusias ketika bermain *play-dough* untuk dibentuk menjadi berbagai bentuk, seperti membentuknya menjadi bunga, buah pisang, buah jeruk dan lainnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wahyuni et al (2016) bahwa dengan bermain *play-dough*, anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka dan dapat meningkatkan kecerdasan ruang mereka melalui proses membuat suatu bentuk tiga dimensi sesuai dengan imajinasi mereka. Kemudian, (Sri & Sukmawijaya, 2013) menyatakan bahwa fungsi dari mengembangkan kreativitas anak adalah bisa meningkatkan kecerdasan dan potensi anak dalam mengimplementasikan hingga menghasilkan sesuatu yang baru.



**Gambar 10** Proses pembelajaran

Kemudian, kegiatan pendampingan belajar anak tingkat Madrasah Ar-Ridho yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar anak adalah menyimak perjalanan hidup dan perjuangan dua tokoh Proklamator Indonesia yaitu Ir. Soekarno dan Drs. Mohammad Hatta menggunakan media pembelajaran audio-visual. Salah satu metode yang dapat menyokong kualitas proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran yang dilakukan secara efektif. Purwono et al (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran audio-visual memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi akademik yang dikemas dalam suatu instrumen yang mengandung komponen audio (suara, mendengar) dan komponen video (gambar, melihat). Audio-visual juga dapat memperbanyak ruang belajar, memelihara mengupayakan

pendalaman dan kreasi, serta memotivasi anak untuk dapat meluaskan bahasan dan pikirannya. Utami & Julianto (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran audio-visual memiliki beberapa keunggulan seperti dapat mengembangkan minat dan stimulus belajar anak, lebih menjelaskan sesuatu yang masih bersifat abstrak, dan memberikan gambaran yang lebih nyata kepada anak. Implementasi instrumen audio-visual dalam suatu pembelajaran "moral" sangat cocok diterapkan untuk menumbuhkan moral anak, dengan hal ini, anak akan mendapatkan pemahaman tersendiri mengenai pesan-pesan moral yang didapatkan melalui tontonan video, mendengarkan kisah-kisah, maupun bentuk lainnya yang dapat dipahami panca indera.

Parameter yang digunakan untuk menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar anak tingkat Madrasah Ar-Ridho melalui media pembelajaran audio-visual adalah melakukan kuis kepada anak tentang apa yang sudah mereka dapatkan selama video pembelajaran berlangsung. Dan saat proses kuis berlangsung, anak-anak nampak antusias dan saling berburu mengacungkan tangan mereka untuk menjawab kuis. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rupawati et al (2017) bahwa melalui media pembelajaran audio-visual, anak menjadi lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Selain itu, media pembelajaran audio-visual dapat meningkatkan ketertarikan dan antusias belajar siswa karena menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton atau lebih santai, kemudian karena melibatkan siswa secara langsung dan memperluas jangkauan pengamatan siswa. Hal ini terlihat dari bagaimana anak mengungkapkan pendapat mereka tentang pelajaran yang dapat diambil dari sejarah perjalanan dan perjuangan Ir. Soekarno dan Drs. Mohammad Hatta. Sehingga, penggunaan media pembelajaran audio-visual dalam meningkatkan hasil belajar anak cukup efektif.

## **E. KESIMPULAN**

Aktualisasi kegiatan KKN-DR UIN Sunan Gunung Djati Bandung ini menerima kesan yang sangat baik dari guru yang mengajar terutama para siswa yang sangat antusias saat mengikuti pembelajaran. Kegiatan ini memberikan pemahaman kepada siswa terkait biografi tokoh pahlawan Ir. Soekarno dan Moh. Hatta serta detik detik kemerdekaan RI menaikkan antusiasme dan capaian belajar siswa, sekaligus dapat memunculkan rasa cinta kepada tanah air serta menyadari pentingnya sikap nasionalisme pada siswa. Lalu meningkatkan kecerdasan ruang mereka melalui proses membuat suatu bentuk tiga dimensi sesuai dengan imajinasi mereka. Dalam kegiatan ini, metodologi pengabdian pemberdayaan ini menggunakan eksperimen kualitatif. Pengabdian pemberdayaan dengan Eksperimen kualitatif merupakan metode pengabdian pemberdayaan dengan mengembangkan pendekatan atau keterampilan baru, menerapkannya secara langsung melalui program-program yang telah disusun, dan mengkaji hasilnya. Pemberdayaan pada intinya berusaha

menumbuhkan kemampuan yang terdapat dalam diri setiap individu ataupun kelompok dengan memberikan dorongan, memberikan pemahaman berkenaan dengan kemampuan yang dimiliki setiap individu ataupun kelompok tersebut.

## F. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih Kepada Kepala Madrasah Ar-Ridho yang telah menerima dan memberikan izin kepada Kelompok 68 KKN-DR UIN Sunan Gunung Djati Bandung sehingga dapat melakukan kegiatan KKN-DR Sisdamas di tempatnya. Lalu terimakasih juga kami ucapkan kepada seluruh pendidik di Madrasah Ar-Ridho atas kesempatannya untuk mengajar anak-anak yang ada disana.

## G. DAFTAR PUSTAKA

- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 4 (2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. A. (2013). Meningkatkan Kreativitas pada Anak. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 2(2), 124–129.
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Rupawati, D., Noviani, L., Nugroho, J. A. (2017). *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual*. 1–8.
- Utami, K., & Julianto. (2019). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 2 (2), 76–81. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3029>
- Wahyuni, I., Khutobah, K., & Yuliati, N. (2016). Peningkatan Kreativitas dalam Membuat Bentuk pada Anak Kelompok B2 melalui Bermain Play Dough di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edukasi*, 3(2), 1–4. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v3i2.3520>
- Basar, Afip. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri –Cikarang Barat –Bekasi). *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol 2 No 1*, 209.
- Kiki. E. (2020). Pemberdayaan Masyarakat : Menggali Potensi Lokal Desa. *Jurnal Moderat, Volume 6, Nomor 1*, 137.

Muhamad. A., Eva. C., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Sultan Ageng Press.

Qodim. (2021). *Petunjuk Teknis KKN DR*. Bandung: LP2M.

Sukri. B. (2019). Penanaman Nasionalisme Pada Siswa (Studi pada SMP Negeri di Kabupaten Jeneponto). *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Ilmu-ilmu Sosial, Hukum, & Pengajarannya, Volume XIV Nomor 1*, 51.

Sri. M., & Sukmawijaya, Amalia. A. (2013). Meningkatkan Kreativitas pada Anak. *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*, 124-129.

### [Chicago Manual of Style 17th edition \(full note\)](#)

**INLINE CITATION** John L. Campbell and Ove K. Pedersen, "The Varieties of Capitalism and Hybrid Success," *Comparative Political Studies* 40, no. 3 (March 1, 2007): 307–32, <https://doi.org/10.1177/0010414006286542>.

**BIBLIOGRAPHY** Campbell, John L., and Ove K. Pedersen. "The Varieties of Capitalism and Hybrid Success." *Comparative Political Studies* 40, no. 3 (March 1, 2007): 307–32. <https://doi.org/10.1177/0010414006286542>.