

Pengaruh Kegiatan Berusik (Belajar Seru Dan Asik) Terhadap Minat Belajar Anak-Anak RW.19 Perumahan Taman Bukit Lagadar

The Impact Of Berusik (Belajar Seru Dan Asik) Activities On Children Learning Interest At RW.19 Taman Bukit Lagadar Regency

Aniken Yuliana Citra¹⁾, Rini Sulastri²⁾

¹Komunikasi Penyiaran Islam, Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: anikenjuliana@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: rinisulastri10@uinsgd.ac.id

Abstrak

Proses pembelajaran daring mengakibatkan peserta didik mengalami kejenuhan sehingga berkurangnya minat belajar, khususnya di lingkungan RT.03 RW.19. Permasalahan tersebut dibantu pemecahannya melalui kegiatan Berusik (Belajar Seru dan Asik). Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi pengaruh kegiatan Berusik pada anak-anak RW.19. Metode yang digunakan ialah metode pre-experimental design jenis one group pretest-posttest (tes awal-tes akhir kelompok tunggal), dan menganalisisnya menggunakan Skala Likert dan Uji Paired Sample T- Test. Hasil dari penelitian ini ialah terdapat signifikansi (2-tailed) sebesar $<0,05$ sehingga kegiatan Berusik memberikan pengaruh terhadap minat belajar anak-anak RW.19 Perumahan Taman Bukit Lagadar.

Kata Kunci: Minat Belajar, Pendidikan, Penelitian, Pengabdian.

Abstract

Online learning process causes students to become bored. So that there is a lack of interest in learning, especially in RT.03 RW.19. To solving these problems is assisted through activities Berusik (Belajar Seru dan Asik). The purpose of this study was to identify the effect of Berusik activities on the children of RW.19. The method used is a pre-experimental design method of the type of one group pretest-posttest (initial test - single group final test), and analyzes it using a Likert Scale and Paired Sample T-Test. The result of this research is that there is a significance (2-tailed) of <0.05 thus the Berusik activity has an influence on the learning interest of the children of RW.19 Taman Bukit Lagadar Regency.

Keywords : Learning interest, Education, Research, Dedication.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan tertentu. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses transfer ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan yang kompleks. Tak hanya menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien (Mashudi Toha dkk, 2007: 3).

Selama pandemi covid-19, pembelajaran sekolah dilakukan secara *online* atau daring. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease*(Covid-19) poin ke-2 yaitu proses belajar dari rumah dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- b. Belajar dari rumah difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19;
- c. Aktivitas dan tugas pembelajaran dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas di rumah;
- d. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Tentunya proses pembelajaran daring tersebut dimaksudkan untuk menekan angka penyebaran Covid-19 di Indonesia. Selain itu, juga dimaksudkan agar tercipta komunikasi yang baik antara guru dan anak, serta dapat melakukan pembelajaran berbasis teknologi melalui penyebaran gambar, video, *google* classroom, zoom meeting dan sebagainya. Tak hanya itu, orangtua juga dapat memantau kegiatan belajar anak secara langsung sehingga akan terbangun interaksi intens antara orangtua dan anak.

Setelah berjalan selama satu tahun lebih, pembelajaran daring tersebut dirasakan mulai menjadi problematika sosial di lingkungan RT.03 RW.19 Perumahan Taman Bukit

Lagadar. Berdasarkan hasil survei melalui Google Formulir yang dilakukan kepada enam belas warga RT.03 pada 5-7 Agustus 2021 terkait dampak pandemi Covid-19, diperoleh sebesar 44% warga RT.03 memilih pendidikan yaitu pembelajaran daring sebagai masalah utama dari dampak pandemi Covid- 19 selama satu bulan terakhir.

Berdasarkan survei tersebut diketahui pula bahwa alasan pembelajaran daring menjadi problematika yang dihadapi warga RT.03 ialah karena anak-anak sudah mulai jenuh melakukan pembelajaran secara daring. Orangtua yang sekaligus menjadi guru di rumah pun kerap kali kesulitan mengajarkan anak-anaknya sehingga mengakibatkan perdebatan diantara orang tua dan anak. Bahkan semangat dan minat belajar anak juga menurun.

Minat belajar ialah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi di lingkungannya yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik (Slameto, 2015:180).

Hansen (dalam Susanto, 2013: 57) menyatakan bahwa, "minat belajar erat kaitannya dengan kepribadian, ekspresi, motivasi, konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan dorongan dalam diri sehingga dapat menimbulkan rasa semangat dan ketertarikan dalam belajar.

Melalui program KKN dengan tema "Berusik (Belajar Seru dan Asik)" hadir sebagai program pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif. Program Berusik tersebut ditujukan untuk anak-anak SD dan SMP yang berada di RW.19. Kegiatannya berlangsung selama dua minggu yaitu dari 15 s/d 29 Agustus 2021 yang dilakukan di lingkungan RT.03 Perumahan Taman Bukit Lagadar, tepatnya di Gedung Serbaguna RT.03.

Program Berusik diadakan sebagai upaya untuk mengisi waktu luang anak-anak dengan kegiatan bermanfaat di tengah pandemi Covid-19 yang tak kunjung usai. Serta diharapkan dapat menjadi solusi alternatif penyelesaian masalah pendidikan di lingkungan RW.19 khususnya RT.03. Melalui program pembelajaran Berusik ini juga dilakukan penelitian mengenai minat belajar anak- anak dengan tujuan untuk meningkatkan antusias atau semangat serta minat belajar anak-anak.

B. METODE PENGABDIAN

Metode pengabdian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode eksperimen. Metode tersebut digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap orang lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2013: 107). Arikunto (2010: 123) mengungkapkan bahwa *Pre-experimental designs (non-designs)* kerap kali dilihat sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya. Oleh karena itu sering disebut juga dengan istilah *quasi* eksperimen. Disebut demikian, karena eksperimen ini belum

memenuhi syarat seperti cara eksperimen yang ilmiah mengikuti kaidah-kaidah tertentu. Pada penelitian ini, metode eksperimen digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh minat belajar anak-anak RW.19 Perumahan Taman Bukit Lagadar melalui kegiatan pembelajaran Berusik.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-experimental* design jenis *one group pretest-posttest* (tes awal – tes akhir kelompok tunggal). *One group pretest-posttest* yaitu kegiatan penelitian dengan memberikan tes diawal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, kemudian saat telah diberi perlakuan maka dilakukan tes akhir (*posttest*) (Arikunto, 2010:124).

Pola penelitian metode *One group pretest-posttest design* menurut Sugiyono (2018: 74) yaitu sebagai berikut:

| <i>Pretest</i> | <i>Perlakuan</i> | <i>Posttest</i> |
|----------------|------------------|-----------------|
| O ₁ | X | O ₂ |

Keterangan:

O₁ = Skor *pretest*

O₂ = Skor *posttest*

X = Perlakuan yang digunakan

Untuk menentukan skor *pretest* maupun *posttest*, digunakan pengukuran dengan Skala Likert. Menurut Sugiyono (2014: 132), Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, pandangan, dan sikap seseorang maupun sekelompok orang terhadap fenomena sosial yang terjadi.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Program pembelajaran Berusik (Belajar Seru dan Asik) merupakan rangkaian kegiatan yang dilaksanakan selama KKN DR-Sisdamas di lingkungan RT.03 RW.19. KKN DR-Sisdamas dilaksanakan selama satu bulan dari 2 s/d 31 Agustus 2021. Sedangkan untuk pelaksanaan program pembelajaran Berusik ini dilaksanakan selama dua minggu dari 15 s/d 29 Agustus 2021 di Gedung Serbaguna RT.03.

Terdapat beberapa tahapan sebelum pelaksanaan seperti perencanaan program dan perizinan. Perencanaan program Berusik sangat penting dilakukan untuk mencapai suatu tujuan. Hal yang dilakukan meliputi pembuatan jadwal kegiatan, mengidentifikasi peserta kegiatan, mencari relawan untuk berpartisipasi dalam kegiatan, mengumpulkan buku bekas yang masih layak baca untuk ditaruh di pojok baca, membuat surat, proposal kegiatan, *design* logo kegiatan, serta membuat undangan untuk disebarkan kepada warga RT.03 RW.19 melalui grup *WhatsApp* untuk menarik warga berpartisipasi dalam kegiatan.



Gambar 1. Undangan Acara Pembukaan Program Berusik

Disaat rencana telah matang dibuat dan relawan kegiatan telah bersedia membantu, maka dilakukanlah tahapan perizinan tempat serta kegiatan kepada ketua RT.03 serta Petugas Respon Covid RW.19, dengan menyerahkan surat dan proposal yang telah dibuat. Perizinan tersebut menjadi langkah awal dan gerbang untuk dimulainya program pembelajaran "Berusik" di lingkungan RT.03 RW.19 Perumahan Taman Bukit Lagadar.

Saat tahap perencanaan dan perizinan selesai dilaksanakan, masuklah ke tahap pelaksanaan kegiatan. Program atau kegiatan pembelajaran Berusik dimulai pada Minggu 15 Agustus 2021, pukul 09.00 s/d 11.00 WIB. dengan agenda acara pembukaan dan *pretest*. Acara pembukaan tersebut dibuka dengan membaca do'a, tepuk semangat dan perkenalan diri. Setelah itu, dilakukan *pretest* kepada anak-anak peserta Berusik. Lalu kegiatan dilanjutkan dengan permainan edukatif dan memberikan hadiah bagi yang dapat menjawab pertanyaan. Pada acara pembukaan, terdapat delapan anak yang hadir, terdiri dari SD kelas 1,2,6 dan SMP kelas 8.

Pelaksanaan kegiatan Berusik pada minggu pertama telah dimulai melalui acara pembukaan tersebut. Lalu, kegiatan selanjutnya dilakukan pada Senin 16 Agustus 2021 dengan membagi menjadi dua sesi. Sesi ke-1 yaitu pada pukul 12.30-13.30 WIB, terdiri dari anak-anak kelas 1-3 SD. Sesi ke-2 yaitu pada pukul 14.00-15.00 WIB, serta terdiri dari anak-anak kelas 4-6 SD dan SMP. Anak-anak pun datang sesuai sesi yang telah ditentukan. Pada 16 Agustus tersebut terjadi peningkatan jumlah peserta yang hadir yaitu menjadi tujuh belas peserta.

Dalam pelaksanaannya peserta diwajibkan mencuci tangan terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam Gedung Serbaguna RT.03 lalu diarahkan untuk memakai *handsanitizer* untuk mengajarkan kepada anak-anak pentingnya disiplin mematuhi protokol kesehatan. Kegiatan pada hari tersebut dilanjutkan dengan membaca buku serta bedah tugas sekolah. Pada sesi ke-1 anak-anak diarahkan untuk membuat kolase dari daun kering, jagung, dan kulit bawang yang juga merupakan tugas dari sekolah.



Gambar 2. Membuat Kolase dari Daun Kering, Kulit Bawang, dan Biji-Bijian

Pada sesi ke-2, anak-anak diarahkan untuk percaya diri dalam berbicara melalui permainan bola-bola kata. Mereka maju ke depan secara bergantian, dan diarahkan untuk mengambil bola yang berisikan sebuah kata. Secara spontan mereka harus membuat sebuah cerita dari kata tersebut.



Gambar 3. Melatih Rasa Percaya Diri dan Keberanian Berbicara

Pada hari berikutnya yaitu bertepatan dengan hari Kemerdekaan Indonesia ke-73 maka tidak ada pembelajaran di hari itu, melainkan diadakan lomba-lomba 17 Agustus. Kegiatan diawali dengan senam bersama, dan dilanjutkan dengan lomba-lomba seperti lomba *flip bottle*, lomba pusing-pusing, piramid gelas, memindahkan bendera, memasukan spidol ke dalambotol, memindahkan caca dan kelereng, lomba kursiduduk, dan lomba oper tepung. Rangkaian lomba- lomba tersebut didukung dan dibantu oleh relawan, orangtua peserta Berusik dan warga RT.03.



Gambar 4. Perayaan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia Ke-76

Program pembelajaran Berusik dilanjutkan pada Kamis, 19 Agustus 2021. Sama dengan sebelumnya, kegiatan dibagi ke dalam dua sesi sesuai waktu yang telah

ditentukan. Mereka diarahkan untuk mencuci tangan dan memakai *handzanitizer* guna menerapkan disiplin protokol kesehatan kepada anak-anak.



Gambar 5. Mencuci Tangan sebagai Bentuk Disiplin Protokol Kesehatan

Tak lupa juga mereka diarahkan untuk membaca buku sebelum memulai kegiatan. Sedangkan, kegiatan yang dilakukan pada hari itu ialah pembelajaran bahasa Inggris. Anak-anak pada sesi ke-1 mempelajari materi *Greetings*, sedangkan anak-anak pada sesi ke-2 mempelajari materi *Introducing Self*. Kegiatan pun diselingi oleh permainan edukatif untuk memeriksa pemahaman akan materi yang diberikan.

Pada Kamis, 19 Agustus 2021 tersebut, terjadi peningkatan jumlah peserta Berusik, sebanyak dua puluh orang hadir pada hari itu. Anak-anak yang hadir pun tidak hanya dari lingkungan RT.03 maupun RW.19, tetapi mereka datang dari RW yang berbeda, bahkan ada pula yang berasal dari luar perumahan yang letaknya tidak terlalu jauh. Hal tersebut membuktikan bahwa antusias anak-anak untuk mengikuti kegiatan Berusik meningkat dari hari ke hari.

Pembelajaran Berusik dilaksanakan juga pada hari berikutnya yaitu Jumat, 20 Agustus 2021 dengan pembelajaran mewarnai dan menggambar. Mengawali pembelajaran, sebelumnya mereka diarahkan mencuci tangan, memakai *handsanitizer* dan membaca buku. Hal tersebut rutin dilakukan selama kegiatan berlangsung. Kegiatan mewarnai dan menggambar dimulai dengan memperlihatkan contoh karya agar dapat menjadi gambaran peserta Berusik. Kegiatan tersebut ditujukan untuk melatih kreativitas dalam meningkatkan minat belajar dan membangkitkan semangat berkreasi.



Gambar 6. Kegiatan Mewarnai

Pada Sabtu, 21 Agustus 2021 kegiatan Berusik difokuskan untuk mengaji. Kali ini tidak dibagi ke dalam dua sesi pembelajaran, melainkan digabungkan menjadi satu yaitu pada pukul 13.00 WIB. Selama kegiatan mereka juga diarahkan untuk menyusun *puzzle* serta membaca surat pendek sambil menunggu giliran untuk mengaji. Setelah mereka mengaji, maka kegiatan dilanjutkan dengan permainan "Jadi Apa". Mereka diberikan satu buah benda dan diberikan kepada teman disebelahnya secara melingkar, mereka harus merubah benda tersebut seakan-akan menjadi benda lain yang bentuknya sama. Permainan tersebut berguna untuk melatih kecepatan berpikir anak-anak.



Gambar 7. Kegiatan Mengaji

Kegiatan pada minggu pertama ditutup, dilakukan juga sharing pengetahuan keagamaan baik dari relawan maupun dari anak-anak. Seperti memaparkan tata cara berwudhu, dan juga hafalan surat pendek anak-anak. Mereka pun antusias selama mengikuti kegiatan keagamaan yang merupakan rangkaian program pembelajaran dari kegiatan Berusik. Kegiatan pun ditutup dengan membaca doa bersama. Maka berakhir pula kegiatan Berusik pada minggu pertama.

Pada minggu kedua kegiatan pembelajaran Berusik pun masih berlanjut. Jadwal pada minggu kedua ini yaitu terdiri dari lima hari yaitu Senin, Rabu, Kamis, Jum'at, dan Sabtu. Terjadi penambahan hari yaitu pada Kamis, dikarenakan permintaan anak-anak untuk belajar serta antusias yang tinggi untuk mengikuti kegiatan Berusik ini. Waktu pembelajaran pun sesuai dengan konsep awal yaitu dibagi ke dalam dua sesi. Sesi pertama yaitu anak-anak kelas 1-3 SD, pukul 12.30-13.30 WIB. Sedangkan sesi kedua yaitu anak-anak kelas 4-6 SD dan SMP, pukul 14.00-15.00 WIB.

Di minggu kedua ini, pembelajaran yang dilakukan lebih bervariasi. Seperti pada Senin 23 Agustus 2021. Kegiatan yang dilakukan ialah membaca buku dan membedah tugas sekolah untuk kelas 4-5 SD, seperti materi perkalian dan pecahan. Sedangkan anak kelas 1-3 SD diarahkan untuk berlatih menulis sebuah cerita dan membaca buku bersama. Yang berbeda dari minggu sebelumnya ialah pada kegiatan kali ini ada materi mengenai pengoperasian laptop dan berlatih menggunakan software atau aplikasi Microsoft Word secara sederhana agar mudah dimengerti kepada anak-anak kelas 6 SD dan SMP.



Gambar 8. Kegiatan Membaca Buku

Sudah disediakan pula dua buah laptop untuk dipakai peserta Berusik dalam penggunaan dasar *Microsoft Word*. Mereka diberi penjelasan terlebih dahulu sebelum mempraktikannya. Penjelasannya meliputi cara menyalakan laptop, membuka *Microsoft Word*, cara pengaplikasian fitur-fitur yang ada di *Microsoft Word*, cara mengetik di *keyboard*, dan cara menyimpan sebuah dokumen. Bagi beberapa di antara mereka, ini merupakan hal yang baru sehingga mereka senang dapat mencoba hal baru. Melalui pembelajaran ini juga diharapkan peserta Berusik memiliki pengetahuan untuk memanfaatkan teknologi, terutama membantu dalam pengerjaan tugas-tugas sekolah.

Gambar 9. Pembelajaran *Basic Microsoft Word*

Pelaksanaan pembelajaran pun lebih beragam serta inovatif di minggu kedua kegiatan Berusik. Seperti pembelajaran bahasa Inggris pada Rabu, 25 Agustus 2021 yaitu mengenai *Numbers* sambil bermain permainan *Bingo*.



Gambar 10. Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Bingo

Mereka diberi kertas yang berisi angka 1-20 dalam bahasa Inggris dan terdapat tabel permainan *Bingo* yang harus diisi dengan angka 1-20 secara acak. Cara bermainnya ialah jika ada angka yang disebutkan di dalam tabel maka lingkari angka tersebut, jika berhasil membulatkan semua kotak di tabel tersebut dalam satu baris baik secara horizontal atau vertikal maupun menyilang maka dia adalah pemenangnya.

Anak-anak sangat semangat dalam mempelajarinya. Mereka mengacungkan tangan dan berteriak *Bingo*. Bagi yang mendapatkan *Bingo* terbanyak maka diberi hadiah berupa makanan ringan dan juga aksesoris untuk perempuan. Melalui pembelajaran yang menyenangkan, maka hal tersebut dapat membangkitkan semangat anak-anak untuk belajar dan motivasi dalam belajar pun meningkat. Tak hanya itu, pada saat pembelajaran matematika tanggal 26 Agustus 2021 juga dilakukan metode yang sama yaitu belajar sambil bermain.

Metode belajar sambil bermain tersebut dilakukan untuk meningkatkan minat belajar matematika. Pelaksanaannya pun yaitu dengan membagikan soal penjumlahan melalui teka-teki silang kepada anak-anak kelas 1-3 SD dan diselingi oleh permainan menghitung benda yang tercampur secara acak. Dan untuk kelas 4-6 SD serta SMP diberikan soal teka-teki silang perkalian dengan berbagai tingkatan. Hal tersebut untuk melatih kecepatan dan ketelitian peserta Berusik dalam mengerjakan soal.



Gambar 11. Pembelajaran Matematika

Kemudian juga dilakukan *posttest* untuk mengukur hasil pembelajaran selama dua minggu, yaitu dilaksanakan pada Jum'at, 27 Agustus 2021. Kegiatan Berusik ini ditutup pada 28 Agustus 2021 yaitu dengan mengadakan acara penutupan. Pada acara tersebut kegiatannya ialah penampilan peserta Berusik yaitu menari dan bernyanyi, lalu pembagian sertifikat kepada empat peserta terbaik, menuliskan harapan dan kesan pada papan harapan, pembagian hadiah kepada pemenang lomba 17 Agustus, serta membagikan bingkisan kepada seluruh peserta Berusik. Dengan adanya acara penutupan, maka berakhirilah seluruh rangkaian pembelajaran Berusik (Belajar Seru dan Asik).



Gambar 12. Penutupan Berusik (Pembagian Sertifikat, Hadiah, dan Bingkisan)

D. HASIL DAN PEMBAHASAN (Gisha, 12 Pt, Tebal, Kapital Semua)

Sesuai dengan hasil survei kepada enam belas warga RT.03 RW.19, diketahui 44% warga memilih masalah pendidikan sebagai masalah utama yang dihadapi. Untuk mengatasi masalah tersebut dan memberikan solusi alternatif maka dibuatlah program pembelajaran Berusik (Belajar Seru dan Asik) guna membangkitkan motivasi dan minat belajar.

Terdapat beberapa faktor-faktor yang dapat menimbulkan minat belajar menurut Singer (1987: 95) yaitu : Pertama, pembelajaran akan menarik murid jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dengan kehidupan nyata. Kedua, bantuan yang diberikan guru untuk anak didiknya guna mencapai tujuan tertentu. Ketiga, adanya kesempatan yang diberikan guru untuk siswa agar berperan aktif selama pembelajaran. Keempat, sikap yang diperlihatkan guru untuk meningkatkan minat siswa.

Melalui program pembelajaran Berusik, dibuat semenarik mungkin agar menarik anak-anak untuk antusias mengikuti kegiatan. Seperti pembelajaran yang disertai permainan edukatif, diselingi nyanyian, dan lain sebagainya. Tidak hanya itu anak-anak sebagai peserta Berusik juga diarahkan untuk senantiasa disiplin protokol kesehatan, aktif berbicara, aktif bertanya, cepat dalam berpikir, dan berani untuk maju ke depan. Untuk mengapresiasi keberanian peserta, maka kerap kali mereka diberi hadiah.

Program Berusik yang menarik juga didukung melalui pola pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Indrawati dan Wawan Setiawan (2009:24), pembelajaran menyenangkan dapat terjadi jika selama prosesnya terdapat suasana yang santai atau rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, adanya keterlibatan penuh antara peserta didik maupun guru, perhatian peserta didik tercurah, bersemangat, perasaan senang, konsentrasi dan lingkungan belajar yang menarik. Sehingga dapat membangkitkan minat belajar. Dalam hal ini maka dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk melihat pengaruh kegiatan Berusik (Belajar Seru dan Asik) terhadap minat belajar anak-anak RW.19.

Berdasarkan pengukuran menggunakan Skala Likert terhadap 25 peserta Berusik, diperoleh skor *pretest* maupun *posttest*. Skala yang digunakan ialah skala satu sampai

lima dan diperoleh pula rata-rata dari *pretest* sebesar 68 dengan standar deviasi sebesar delapan. Diperoleh nilai rata-rata dari *posttest* yaitu sebesar 82 dengan standar deviasi enam. Diperoleh hasil kategori minat belajar pada *pretest* yaitu kategori sedang dengan persentase 64% dan kategori minat belajar pada *posttest* dapat dilihat dari tabel berikut ini :

| Pretest | Posttest |
|---------|----------|
| 63 | 83 |
| 83 | 88 |
| 80 | 83 |
| 61 | 82 |
| 60 | 89 |
| 69 | 80 |
| 80 | 82 |
| 73 | 75 |
| 70 | 77 |
| 57 | 87 |
| 66 | 88 |
| 83 | 87 |
| 76 | 93 |
| 67 | 81 |
| 73 | 75 |
| 53 | 88 |
| 67 | 73 |
| 73 | 68 |
| 68 | 76 |
| 64 | 77 |
| 69 | 88 |
| 59 | 75 |
| 62 | 90 |
| 67 | 80 |
| 67 | 90 |

Tabel 1. Data Nilai Sebelum Perlakuan (*Pretest*) Dan Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Diperolehnya skor *pretest* dan *posttest* menggunakan Skala Likert, guna mengetahui ada tidaknya pengaruh kegiatan Berusik terhadap minat belajar anak-anak RW.19 Perumahan Taman Bukit Lagadar, maka digunakan metode *one group pretest- posttest design* dengan uji paired sample t-test, dan diperoleh hasil uji-t sebesar 6,58 dan signifikansi (2-tailed) 0,00 atau <0,05 yang membuktikan bahwa terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest* yang signifikan serta adanya pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan. Berikut hasil uji t dengan menggunakan SPSS yang disajikan dalam tabel berikut :

| | Paired Differencers | | | 95% Confidence Interval of The Differences | |
|---------------------------|---------------------|----------------|-----------------|--|-------|
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower | Upper |
| Paired 1 Pretest-Posttest | -13.80 | 10.49 | 2.10 | -18.13 | -9.47 |
| t | | | Sig. (2-tailed) | | |
| -6.58 | | | .000 | | |

Tabel 2. Paired Sampled T-Test

Keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan Berusik (Belajar Seru dan Asik) juga dapat diketahui melalui hasil evaluasi kegiatan. Salah satu keberhasilan dari pengaruh kegiatan Berusik terhadap minat belajar ialah antusias peserta yang dilihat dari kehadiran selama kegiatan yaitu 15 s/d 29 Agustus 2021. Selama kegiatan berlangsung, seluruh peserta ada 25 orang yang terdiri dari anak-anak lingkungan RW.19 dan anak-anak di luar lingkungan RW.19 yang merupakan pelajar kelas 1-6 SD dan kelas 8 SMP.

Indikator lainnya yaitu seluruh peserta telah memperoleh materi sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan sehingga pengetahuan peserta mengenai penerapan 6M guna memerangi virus covid-19, matematika, bahasa Inggris, pelatihan dasar *Microsoft Word* menjadi meningkat. Dalam prosesnya, peserta aktif bertanya dan berkomunikasi dengan pemateri atau pembimbing. Serta selalu antusias mengikuti pembelajaran menyenangkan yang diberikan.

Hasil evaluasi peserta terhadap materi di program Berusik yaitu materi yang diberikan memiliki nilai manfaat dan peserta memberikan apresiasi terhadap pelaksanaan kegiatan Berusik karena mereka merasa mendapat banyak pengetahuan dan pembelajarannya menyenangkan, asik, seru, serta tidak membosankan. Peserta juga memberikan penilaian yang baik terhadap kinerja panitia dan menilai kegiatan ini sangat sukses bahkan tidak ingin berhenti sampai disini dan ingin dilanjut. Hal tersebut disampaikan langsung kepada pembimbing dan relawan lainnya serta disampaikan secara tidak langsung melalui surat yang mereka tulis.

Selaras dengan peserta Berusik, orangtua pun sangat senang diadakannya program pembelajaran Berusik ini serta memberikan respon positif dan sangat baik. Orangtua dari peserta Berusik juga berharap kegiatan ini terus berlanjut karena sangat membantu anak-anak dalam hal pembelajaran serta minat dalam belajar. Anak-anak menjadi semangat belajar dan segera menyelesaikan tugas sekolahnya untuk mengikuti kegiatan Berusik. Hal tersebut disampaikan secara langsung kepada penulis dan relawan lainnya serta tertuang di dalam video testimoni.

Dalam kegiatan pembelajaran Berusik ditemukan ada faktor pendukung maupun penghambat kegiatan. Faktor pendukung kegiatan Berusik ini diantaranya ialah Ketua RW.19, Ketua RT.03, Pengurus RW.19, Petugas Respon Covid RW.19, warga RT.03, dan relawan sangat membantu baik dari hal perizinan maupun selama kegiatan sehingga dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan sebelumnya.

Adapun faktor penghambat dari kegiatan pembelajaran Berusik ini ialah waktu peserta yang di beberapa hari bentrok dengan waktu mengaji mereka serta kesibukan relawan sehingga di tidak bisa datang membantu karena harus menyelesaikan pekerjaannya. Selain itu tidak ada faktor penghambat lainnya. Semua berjalan sesuai dengan rencana dan mendapatkan respon yang sangat baik dari seluruh pihak.

Adanya faktor pendukung maupun penghambat, diharapkan kegiatan pembelajaran Berusik ini dapat dilakukan kembali setelah pengabdian selesai dilakukan. Hal tersebut dikarenakan respon yang sangat baik dari berbagai pihak. Tentunya diperlukan juga Sumber Daya Manusia yang lebih memadai dan konsep yang lebih menarik lagi.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Kegiatan Berusik merupakan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar anak-anak di RW.19 Perumahan Taman Bukit Lagadar dan sebagai salah satu program KKN yang dijalankan oleh Aniken Yuliana Citra selaku peserta KKN kelompok 131 dan juga mahasiswi UIN SGD Semester 7. Secara keseluruhan kegiatan tersebut telah dilaksanakan dengan baik dan lancar. Beberapa kesimpulan dari kegiatan tersebut yaitu:

Pertama, pemateri atau pembimbing di dalam kegiatan "Berusik" yang merupakan relawan dari pemuda di lingkungan RW.19 telah menjalankan tugasnya dengan sangat baik dan maksimal walaupun ada beberapa kendala yang dihadapi namun semuanya dapat teratasi;

Kedua, peserta "Berusik" ada 25 orang. Terdiri dari anak-anak di lingkungan RW.19 maupun di luar lingkungan RW.19 yang merupakan pelajar kelas 1- 6 SD dan kelas 8 SMP.

Ketiga, hasil kegiatan pembelajaran "Berusik" merupakan hasil evaluasi kegiatan yaitu peserta antusias mengikuti kegiatan selama dua minggu, peserta memahami materi yang diberikan, terjalin komunikasi yang baik antara pemateri atau pembimbing dengan peserta yang terjalin melalui permainan dalam pembelajaran maupun melalui sesi diskusi;

Keempat, menurut hasil evaluasi kegiatan, program KKN "Berusik" ini berjalan sesuai yang direncanakan dan mendapatkan respon yang baik dari peserta maupun orangtua peserta bahkan mereka berharap program ini terus berlanjut atau diadakan di lain hari karena sangat membantu anak-anak dalam meningkatkan semangat belajar.

Kelima, berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, kegiatan Berusik ini memberikan pengaruh kepada anak-anak selaku peserta baik dari segi minat belajar, antusias belajar dan lain sebagainya.

Dengan melihat manfaat dan dampak dari kegiatan "Berusik" dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar serta meningkatkan minat baca, maka diharapkan kegiatan "Berusik" ini dapat diadakan kembali di tahun-tahun selanjutnya dengan persiapan yang jauh lebih matang dan dengan SDM pengajar yang lebih banyak lagi.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Terlaksananya kegiatan KKN di lingkungan RW.19 Perumahan Taman Bukit Lagadar tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu kami ucapkan terima kasih kepada:

1. Ketua RW.19 beserta pengurus yang telah memberikan izin pelaksanaan KKN serta mendukung terlaksananya program "Berusik"
2. Bapak Laksana Amisilarso selaku Ketua RT.03 yang telah memberikan izin pelaksanaan program KKN "Berusik" selama dua minggu, serta senantiasa memberikan dukungan;
3. Ibu Lies Maryati selaku petugas respon covid-19 RW.19 yang telah memberikan izin kegiatan dan mendukung selama proses kegiatan berlangsung;
4. Fenti dan Aisyah selaku relawan yang telah membantu kelancaran program "Berusik";
5. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, semoga Allah Swt membalas semua bantuan dan dukungan yang diberikan dengan lebih baik.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Indrawati dan Wawan Setiawan. (2009). *Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Jakarta: PTKIPA Press.

Mashudi, Toha dkk, (2007 :3): Pembelajaran di SD. Diakses dari laman web pada tanggal 3 Agustus 2021 Pukul 16.00 WIB dari: <http://masguruonline.wordpress.com/2013/05/20/karakteristik-umumpembelajarandisekolahdasar/>

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta).

Sugiyono. (2014). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta).

Sugiyono. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta).

Sumber lain

Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid- 1 9)