

## **Pemberdayaan, Pengenalan Budaya dan Pengetahuan Berbasis Alam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Taraf Hidup Pelajar Kampung Cimanis**

**Sintia Lisnawati<sup>1</sup>, Solihin<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: sintialisna21@gmail.com

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: Solihin@uinsgd.ac.id

### **Abstrak**

Kuliah kerja nyata (KKN) merupakan sebuah kegiatan yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi dengan tujuan tercetaknya mahasiswa berkualitas yang dapat mengkorelasikan ilmu yang telah didapatkan dengan realitas masyarakat. KKN dilaksanakan atas dasar Tridharma perguruan tinggi (Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian) yang mana pengabdian pun perlu diimplementasikan setelah pendidikan dan penelitian dilaksanakan. Pelaksanaan KKN tahun 2021 dinamai dengan KKN - DR (Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah) dimana dalam pelaksanaannya seluruh kegiatan yang ada dilakukan dalam bentuk daring atau bertempat disekitar tempat mahasiswa tinggal yang dirasa cukup strategis dengan tujuan seluruh mahasiswa dapat memberikan kebermanfaatan bagi masyarakat. Pandemi covid-19 merupakan peristiwa menyebarnya penyakit yang menjadi sebuah wabah yang banyak memberikan dampak bagi semua aspek dalam kehidupan. Indonesia merupakan salah satu negara yang juga ikut terdampak. Hal ini menjadikan banyaknya peraturan atau kebijakan baru yang timbul dan dicanangkan oleh pemerintah, dimulai dari sekolah dari rumah (daring), panduan 5M, aturan PPKM yang sampai saat ini masih berjalan dan hal lainnya yang tentu berdampak pada segala sektor terutama pendidikan, sosial budaya, kesehatan dan lingkungan. Di Kampung Cimanis yang juga turut mengikuti aturan sekolah dari rumah menimbulkan beragam problematika, fasilitas belajar dari rumah yang kurang memadai, aturan sekolah dari rumah yang terus diperpanjang membuat para pelajar mengalami kejenuhan selama proses belajar berlangsung, ini juga berakibat pada motivasi belajar yang semakin menurun. Hal ini tentu saja menjadi sebuah masalah bersama yang harus segera ditanggulangi karna para pelajar inilah yang akan menjadi penerus kemajuan peradaban di bumi ini selanjutnya. Masalah inilah yang membuat penulis tergugah untuk menggali lebih jauh mengenai permasalahan dan potensi kegiatan lainnya yang dimiliki untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan.

**Kata Kunci:** KKN DR, Problema Masyarakat, Solusi.

### **Abstract**

*Real work lectures (KKN) are activities organized by universities with the aim of producing quality students who can correlate the knowledge they have acquired with the realities of society. KKN is carried out on the basis of the Tridharma of higher education (Education, Research and Service) in which any service needs to be implemented after education and research are carried out. The implementation of KKN in 2021 is called KKN - DR (Real Work From Home Lectures) where in its implementation all existing activities are carried out in online form or located around where students live which are considered quite strategic with the aim of all students being able to provide benefits to the community. The COVID-19 pandemic is an event that spreads a disease that becomes an epidemic that has many impacts on all aspects of life. Indonesia is one of the countries that are also affected. This has resulted in many new regulations or policies that have emerged and been launched by the government, starting with school from home (online), 3M guidelines, PPKM regulations that are still running and other things that certainly have an impact on all sectors, especially education, socio-cultural, health and environment. In Cimanis Village, which also follows the rules of school from home, it causes various problems, inadequate learning facilities from home, school rules from home that continue to be extended make students experience boredom during the learning process, this also results in decreased learning motivation. This of course becomes a common problem that must be addressed immediately because these students will be the next successors to the progress of civilization on this earth. It is this problem that makes the author intrigued to explore further about the problem and its other potentials to produce a relevant research.*

**Keywords:**KKN DR, Soicety Problems, Solution

## **A. PENDAHULUAN**

Maju mundurnya suatu Bangsa ditentukan dari tingkat Pendidikannya, begitulah pepatah berkata, namun pepatah tersebut cenderung formalistik dan tidak melihat realitas yang ada. Indonesia merupakan bangsa yang sangat "kaya", sumber daya alam yang begitu melimpah ruah menjadikan bangsa ini banyak dilirik oleh bangsa-bangsa lain. Lirikian tersebut bisa kita maknai dengan dua persepsi, pertama persepsi positif bahwasannya bangsa lain begitu kagum dan takjub melihat Indonesia dengan segala sumber daya alam yang ada, dan yang kedua persepsi negatif, dimana mereka ingin mengeruk dan mengeksploitasi sumber daya tersebut dengan dalih investasi.

Selain sumber daya alam yang melimpah ruah, bangsa Indonesia-pun memiliki sumber daya manusia yang begitu banyak, terhitung 250 juta jiwa penduduk Indonesia. Akan tetapi miris rasanya ketika sumber daya manusia yang begitu banyak belum bisa mengelola (sendiri) sumber daya alam yang ada. Banyak faktor yang mempengaruhi sehingga kita belum bisa mengelola sumber daya alam tersebut, dimulai dari modal, alat produksi, dukungan pemerintah, dan lain sebagainya. Mengingat beberapa hal diatas semestinya Pendidikan bisa menunjang kita, baik di

tingkat dasar, menengah, maupun di perguruan tinggi seharusnya menyediakan dan memfasilitasi proses pembentukan karakter dan potensi dari peserta didik.

Pembelajaran yang berkarakter dan berwawasan luas akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang unggul dan berkualitas. Selain Pendidikan yang bersifat formal/apriori, Pendidikan non-formalpun sejatinya bisa menunjang pembentukan karakter dan mengembangkan potensi. Akan tetapi ditengah situasi pandemi seperti ini, mau tidak mau proses berlangsungnya pendidikanpun sedikit terganggu, dimana para pendidik dan peserta didik harus melangsungkan kegiatan belajar mengajar didalam ruang virtual yang sama kita ketahui kurang optimal.

Pendidikan non-formal yang dimaksud adalah ruang bermain anak yang bebas, seperti bermain bola bersama teman dari siang sampai sore, bermain congklak, kelereng, karet dan lain sebagainya sebagai budaya yang mirisnya hari ini sudah jarang kita temui bahkan di desa sekalipun. Banyak sekali konten di media sosial yang mengabarkan bahwasannya anak zaman sekarang tidak akan kenal dengan permainan-permainan tersebut, akan tetapi pandangan tersebut kurang objektif, ada beberapa faktor yang menjadikan anak zaman sekarang tidak kenal dengan permainan-permainan tersebut, seperti lahan bermain yang kini sudah menjadi bangunan, juga tidak ada yang memperkenalkan permainan tersebut kepada mereka.

Dari dasar pemikiran tersebut kami bermaksud untuk menciptakan ruang belajar yang bebas dengan latar alam disekitar seperti kebun, sawah, pinggiran sungai, atau disekitaran hutan dengan tujuan supaya proses belajarpun terasa bebas, segar, juga arif. Selain belajar mengenai ilmu pengetahuan, kamipun bermaksud mengaplikasikan hasil belajar tersebut kedalam permainan-permainan tadi, agar peserta didikpun tidak merasa jenuh karena monotonnya pemaparan materi, semoga dengan terealisasinya program kegiatan ini, kami bisa untuk sedikitnya membantu anak-anak terkhusus tingkatan sekolah dasar mengulang kembali pelajaran yang didapat dari sekolah, juga membantu untuk sedikit mengembangkan potensi, dan membentuk karakter anak.

Penulis melakukan kegiatan KKN DR di Kampung. Cimanis RW 08 Desa. Mangunjaya Kecamatan. Arjasari Kabupaten. Bandung. Dalam tahap permulaan mengenai situasi dan kondisi yang terjadi di masyarakat. Cimanis memiliki potensi dan masalahnya tersendiri. Seperti halnya dalam pendidikan, kebudayaan dan kesehatan yang dibenturkan dengan permasalahan internasional yang terjadi sampai saat ini yaitu covid 19 yang belum kunjung usai. Permasalahan yang terjadi akibat dari pandemi berdampak sangat signifikan bagi masyarakat kampung Cimanis yang mayoritas kurang peka terhadap pendidikan dan abai terhadap kesehatan tetapi memiliki potensi dalam hal kebudayaan. Sehingga sasaran yang penulis arahkan itu kepada anak-anak, pemuda dan orang tua yang saat ini berperan sangat inti dalam menyikapi kini, nanti dan seterusnya.

## 1. Analisis Situasi

Kampung Cimanis merupakan salah satu kampung yang berada di Desa Gajah Mekar Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung. Secara geografis kampung Cimanis terletak di sekitar pegunungan yang menjadikan kampung ini kaya akan sumber daya alam. Kampung Cimanis Rw 08 terbagi menjadi 3 RT yaitu (RT 01, RT 02, dan RT 03).

Kebudayaan di Kampung cimanis ini masih sangat melekat, hal tersebut membuat kampung cimanis memiliki berbagai macam potensi khususnya dalam bidang budaya seperti; pencak silat, barongsai, singa depok dan kesenian lainnya. Namun dibalik semua potensi yang ada di kampung cimanis ini masih terdapat masalah yang harus segera ditanggulangi seperti pada sektor pendidikan, yang mana mayoritas penduduk di kampung tersebut rata-rata hanya dapat menyelesaikan pendidikan sampai dengan jenjang SD/SMP. Maka tidak heran jika angka pernikahan dini di kampung relative banyak. Begitupun dengan kondisi para pelajar yang tingkat motivasi belajarnya sangatlah rendah.

## 2. Khalayak Sasaran

Terdapat dua sasaran yaitu pelajar dan juga umum untuk pemuda dan pemudi.

## 3. Identifikasi Masalah dan Tujuan Penelitian

### a) Sosial Budaya

- Sikap warga yang individualis.
- Kurangnya sikap gotong royong.
- Kurangnya kesadaran pemuda akan peran dan fungsinya.
- Pernikahan diusia dini.
- Anak kecanduan gadget.
- Kurangnya pengakuan dan apresiasi mengenai kesenian yang ada.

### b) Pendidikan

- Tingkat pendidikan yang masih rendah, dengan rata-rata hanya lulusan SD dan SMP.
- Para siswa sangat kesulitan dengan melakukan metode pembelajaran secara daring.
- Fasilitas MDTA (sekolah agama) yang tidak memadai dan kurangnya pengetahuan keagamaan.
- Kurang nya tingkat motivasi belajar

Adapun Penulis memiliki tujuan sebagai berikut :

- a. Menciptakan pendidikan yang bebas berkreasi tanpa adanya diskriminasi dan penyamarataan pengetahuan dengan menciptakan pendidikan yang lebih egaliter
- b. Menjembatani permasalahan agar terciptanya solusi yang solutif untuk digunakan.

- c. Melakukan pemberdayaan untuk membangun sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif.
- d. Mengangkat kembali permainan tradisional yang mulai hilang.
- e. Menciptakan pemuda yang memiliki pengetahuan yang unggul dan berkualitas dimasa kompetitif
- f. Mengoptimalkan Pembelajaran (Pemaparan Materi) di situasi Pandemi.

#### **4. Rangkuman Kajian Teoritik**

##### **1. Pendidikan**

Pendidikan (Inggris:instruction) mempunyai arti proses interaktif antara pendidik serta partisipan didik. Paradigma "pendidikan" sedikit berbeda dengan paradigma 'mengajar'. Paradigma "pendidikan" sebetulnya merubah kedudukan pendidik dalam proses pendidikan. Pendidik tidak cuman "mengajar" namun "membelajarkan" partisipan didik. Karena pendidik tidak cuma bertugas mengantarkan data serta pengetahuan kepada partisipan didik, hendak namun melakukan tugas- tugas pembelajaran/ pendidikan secara utuh serta komprehensif.

Pembelajaran berlangsung seumur hidup serta dilaksanakan dalam area rumah, sekolah serta warga, sebab itu pembelajaran merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, warga serta pemerintah serta tanggung jawab pembelajaran di selenggarakan dengan kewajiban mendidik. Bila mempersoalkan batas- batas pembelajaran, hingga yang di maksudkan merupakan pembatasan nyata dari proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.

Secara universal pembelajaran di artikan bagaikan upaya meningkatkan mutu individu manusia serta membangun kepribadian bangsa yang di landasi nilai- nilai agama, filsafat, psikologi, sosial budaya, serta ipteks yang bermuara pada pembuatan Hakikat pembelajaran tidak hendak terlepas dari hakikat manusia, karena urusan utama pembelajaran merupakan manusia Pengetahuan yang dianut oleh pendidik dalam perihal ini guru, tentang manusia hendak pengaruhi strategi ataupun tata cara yang digunakan dalam melakukan tugas- tugasnya. Disamping itu konsep pembelajaran yang dianut silih berkaitan erat dengan hakikat pembelajaran. Individu manusia bermoral serta berakhlak mulia dan berbudi luhur.

Pembelajaran di artikan pula bagaikan upaya buat meningkatkan sumber energi manusia yang mempunyai idealisme nasional serta keunggulan handal, dan kompetensi yang di dimanfaatkan buat kepentingan bangsa serta negeri. secara resmi, bagi undang- undang sistem pembelajaran, pembelajaran merupakan usaha siuman buat mempersiapkan partisipan didik lewat aktivitas tutorial, pengajaran, serta latihan untuk kedudukannya di masa yang hendak tiba ( Undang- undang RI Nomor. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pembelajaran Nasional,( Depdiknas, 2003).

Pembelajaran di bagikan kepada seluruh masyarakat negeri atas dasar kemampuan serta kekuatan yang di milikinya dengan memperhatikann asas

pemerataan serta keadilan secara sosial, murah serta geografis. Pembelajaran berlangsung sejauh hayat dalam tiap unit kehidupan serta di bagikan dalam bermacam jalan, tipe, jenjang, serta satuan pembelajaran. Pembelajaran dibesarkan serta di kelola dalam suasana pedagogis- akademik oleh organisasi kelembangaan yang sehat, otonom, serta akuntabel, degan menggunakan evaluasi- diri bagaikan perlengkapan manajemen berlandaskan baku kualitas nasional serta internasional bagaikan acuan penjaminan kualitas internal dal eksternal.( Dikti, 1996).

Sebagian anggapan dasar yang berkenaan dengan dengan hakikat pembelajaran tersebut dinyatakan oleh Raka Joni bagaikan berikut:

- Pembelajaran ialah proses interaksi manusia yang diisyrati oleh penyeimbang antara kedaulatan subjek didik dengan kewibawaan pembelajaran.
- Pembelajaran ialah usaha penyiapan subjek didik mengalami area hidup yang hadapi pergantian yang terus menjadi pesat.
- Pembelajaran tingkatan mutu kehidupan individu serta warga.
- Pembelajaran berlangsung seumur hidup.
- Pembelajaran ialah kiat dalam mempraktikkan prinsip- prinsip ilmu pengetahuan serta teknologi untuk pembuatan manusia seutuhnya. ( Raka Joni, T., Strategi Belajar- Mengajar, Sesuatu Tujuan Pengantar,(Jakarta:P2LPTKDepdikbud, 1985).



## 2. Kebudayaan

Kata kebudayaan yang berasal dari bahasa sangsakerta yaitu buddhaya atau kata lain dari budhi memiliki arti akal atau budi. Konsep kebudayaan pertama kali di gunakan dalam bahasa Jerman pada tahun 1843 di buku karangan C.E.Klem istilah kebudayaan ini merupakan sebuah tingkatan perubahan kearah yang lebih maju dalam segi pengerjaan dan pengolahan yang dilakukan oleh umat manusia. Dalam buku yang ditulis oleh Koentjoroaningrat (1983:181) kebudayaan memiliki 2 definisi yaitu definisi luas yang bermakna semua sistem gagasan yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan bermasyarakat dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Sedangkan dalam definisi sempit kebudayaan bermakna keindahan yang dihasilkan oleh manusia dalam bentuk hasil kegiatan manusia yang memiliki estetika.

Untuk menganalisis kebudayaan manusia ataupun isi kebudayaan suatu masyarakat tertentu menurut Koentjoroaningrat (1985 : 101) sebaiknya dipergunakan konsep unsur-unsur kebudayaan universal, yaitu unsur kebudayaan yang ada diseluruh dunia. Adapun konsep unsur universal tersebut adalah : 1) bahasa, 2) sistem teknologi 3) sistem ekonomi, 4) organisasi sosial, 5) sistem pengetahuan dan agama, 6) kesenian.

Setiap unsur kebudayaan terbagi lagi menjadi unsur yang lebih kecil yaitu sub-sub unsur yang menjabarkan empat tahapan yaitu 1) cultural activities, 2) complexes, 3) traits dan 4) item.

Selain daripada konsep, adapun wujud dari suatu kebudayaan yang dapat ditinjau dari sebuah istilah yang menyebut untuk maksud yang sama dalam aspek-aspek kebudayaan yang dapat ditinjau dari tiga aspek, yaitu aspek sistem kebudayaan, sistem sosial dan benda-benda hasil karya manusia.

Terkait sistem Budaya. Aspek pertama dalam kebudayaan adalah berupa didtem gagasan yang mencakup nilai-nilai, norma-norma, hukum dan peraturan khusus. Gagasan-gagasan atau ide-ide dalam masyarakat sebagian besar diaut masyarakat yang berada dalam pikiran manusia sebagai pendukung kebudayaan. Gagasan ini tentu sangat abstrak sekali karena tidak ada di benak kepala manusia tidak diketahui dengan pasti, kecuali telah dituangkan kedalam wadah yang nyata, baik secara lisan ataupun tertulis.

Sistem Sosial. Aspek kedua ini mengenai norma-norma dimana jauh bersifat lebih konkrit dari nilai. Norma merupakan *rules* atau aturan yang di gunakan dalam kehidupan masyarakat. Manusia yang memiliki segala aktivitas memiliki peranan masing-masing dalam kehidupan sehingga norma dijadikan sebagai pembatas manusia itu untuk tidak melakukan aktivitas diluar konteks.

Sistem Hukum . Sistem hukum merupakan sistem yang lebih kongkrit dari sistem norma baik hukum yang tertulis maupun tersirat. Hal ini berkaitan dengan hukum yang mempertimbangkan segala aspek yang tidak sesuai aturan memiliki *funismen* atau

hukuman sesuai dengan perbuatannya. Hukum tertulis biasanya disebut undang-undang dan hukum tersirat biasanya adalah hukum adat.



## **B. METODE PENGABDIAN**

Metodelogi pengabdian yang digunakan oleh penulis adalah metodolgi sisdasmas (berbasis pemberdayaan masyarakat) dimana metode ini merupakan sebuah aktivitas pembelajaran pengabdian yang dilakukan oleh mahasiswa untuk mengkolaborasikan pengetahuan menjadi penelitian dan pengabdian di daerah tertentu guna dapat memberdayakan masyarakat sekitar menjadi msyarakat yang unggul dan kompetitif untuk menyelesaikan segala permasalahan yang terjadi di lingkungannya.

### **1. Rancangan Kegiatan**

Rancangan kegiatan ini diawali dengan tahap persiapan yaitu dengan mensurvei lokasi dan pendalaman masalah yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Kemudian mendiskusikan solusi untuk permasalahan yang ada. Selanjutnya mengkoordinasikan usulan solusi kepada pihak setempat dan membuat perencanaan pelaksanaan kegiatan. Dalam hal ini pengabdi melakukan sebuah perencanaan kegiatan yang terbagi menjadi tiga sektor utama yaitu; Sektor Pendidikan, Sektor Lingkungan dan Kesehatan, dan Sektor Sosial dan Budaya.

### **2. Rancangan Evaluasi**

Tahap ini dilakukan pada akhir kegiatan pengabdian untuk mengevaluasi apakah capaian atau harapan dari kegiatan pengabdian ini dapat terpenuhi atau tidak.

Evaluasi dilakukan dengan cara rapat bersama Anggota Kelompok dan Masyarakat setempat.

### **C. PELAKSANAAN KEGIATAN**

Kegiatan KKN-DR SISDASMAS UIN Sunan Gunung Djati Bandung dimulai pada tanggal 02 sampai 30 Agustus 2021. Penulis melaksanakan kegiatan di daerah Kampung. Cimanis RW 08 Desa Gajah Mekar Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung.

#### **1. Kegiatan Siklus I**

Ditengah wabah pandemi Covid – 19. Pada tahap Refleksi sosial ini tidak dilakukan dengan mengadakan kumpulan warga (rembug warga), karena dikhawatirkan akan adanya penyebaran virus walaupun memang di wilayah yang menjadi tempat pelaksanaan KKN-DR ini aman dan termasuk kedalam zona hijau. Pada tahap ini penulis menggunakan alternative lain yaitu dengan mendatangi tokoh masyarakat sekitar serta terjun langsung kebeberapa warga yang bertujuan untuk bersilaturahmi dan mengeksplorasi kebutuhan warga, masalah, warga dan potensi warga serta harapan-harapan warga.

Adapun Rincian Kegiatan pada siklus I ( 2-8 Agustus 2021) yakni sebagai berikut:

- a. Pelepasan Peserta KKN oleh Rektor Universitas serta Pembukaan dengan Anggota Kelompok dan do'a bersama.
- b. Melaksanakan rapat perdana bersama anggota kelompok
- c. Membahas letak geografis tempat pelaksanaan KKN.
- d. Menjalin komunikasi dengan pejabat setempat (RT / RW / Tokoh Masyarakat)
- e. Mengadakan pertemuan dengan pejabat setempat (RT / RW / Tokoh Masyarakat)
- f. Mengadakan sosialisasi bersama masyarakat sekitar tempat pelaksanaan KKN
- g. Memetakan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat setempat.

#### **2. Kegiatan Siklus II**

Dalam Siklus Perencanaan Program ini penulis merencanakan sekaligus mulai melaksanakan program berdasarkan hasil analisis dari permasalahan yang terjadi dikampung Cimanis RT 08. Dalam pencarian masalah penulis beserta rekan-rekan menemukan beberapa masalah yang identik dan kemudian diklasifikasikan. Adapun Rincian Kegiatan pada siklus II ( 9-15 Agustus 2021) yakni sebagai berikut :

Melaksanakan rapat harian, mengunjungi tempat potensial yang bisa dikembangkan, rapat dan Persiapan Acara Hari Kemerdekaan pada 17 Agustus 2021, santunan Anak Yatim, mengajar mengaji anak-anak di Kp. Cimani, menonton Latihan Kesenian Sunda untuk Persiapan Acara 17 Agustus, melakukan rapat kembali untuk kegiatan perlombaan 17 Agustus, Senam Pagi, Melaksanakan Kegiatan Pembelajaran Sekolah Alam Raya kepada anak-anak. (Season 1), Persiapan 17 Agustusan dan melakukan Gladi Resik

### **3. Kegiatan Siklus III**

Dalam siklus ini program yang sudah direncanakan mulai di kerjakan secara bersama-sama. Adapun Rincian Kegiatan pada siklus III ( 16-22 Agustus 2021) yakni sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan Kegiatan Peringatan Hari Kemerdekaan pada 17 Agustus 2021
- b. Membentuk Teras Baca dan Open Donasi Buku untuk Kampung Cimanis
- c. Bermain Tok Tak Bersama Warga
- d. Melakukan Kegiatan Nonton Bareng dan Bedah Film bersama anak-anak
- e. Melakukan Sharing Session Kepemudaan di Situ Cimeuhmal
- f. Melaksanakan Kegiatan Pembelajaran Sekolah Alam Raya (Season 2)/Lomba Memasak anak-anak
- g. Edukasi Sikat Gigi Bersama anak-anak
- h. Penyuluhan Kesehatan
- i. Diskusi dengan Masyarakat mengenai kepemudaan.

### **4. Kegiatan Siklus IV**

Selama kegiatan KKN-DR di Kp. Cimanis RW.08 Program-program yang sudah direncanakan bisa diselesaikan dengan baik. Tetapi masih ada beberapa hambatan yang kurang mendukung.

Adapun Rincian Kegiatan pada siklus IV ( 23-31 Agustus 2021) yakni sebagai berikut :

- a. Rapat Bersama Anggota Kelompok
- b. Rapat Bersama Warga setempat

- c. Latihan kesenian untuk acara penutupan
- d. Penutupan KKN-DR

## **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pendidikan**

Dalam permasalahan pendidikan penulis melakukan program kegiatan belajar mengajar dengan cara yang lebih menarik diantaranya adanya program alam raya sekolahku dan metode game yang digunakan untuk memberikan semangat belajar bagi anak-anak di MDTA Al Furqon Kampung, Cimanis. Dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dibidang pendidikan penulis melakukan segala kegiatan dan menumbuhkan kegiatan literasi dengan mengadakan Teras Baca Cimanis berjangka panjang. Sehingga dapat menumbuhkan daya literasi masyarakat termasuk anak-anak dalam membaca buku sebagai mana slogan yang sering terdengar "apabila kau ingin mengenal dunia maka membacalah". Hal ini merujuk penulis untuk mengasah dan mengembangkan minat baca terkhusus pada anak-anak yang nantinya akan menjadi generasi selanjutnya meneruskan perjuangan. Walaupun tingkat pendidikan di kampung cimanis masih terbilang rendah setidaknya masyarakatnya dapat mengenal dunia dengan membaca karena membaca tidak hanya bagi orang-orang yang berpendidikan tetapi membaca adalah keharusan yang harus dilakukan oleh manusia.

### **2. Kebudayaan**

Kebudayaan kampung cimanis yang masih menjadi ciri khas akan keberagaman adat istiadat orang sunda ini menjadikan potensi yang dapat di branding kepada masyarakat luar. Masih adanya kepekaan terhadap budaya masyarakat cimanis masih menjadikan kebudayaan tradisional sebagai kegiatan sehari-hari maupun momentum dalam melakukan kehidupan. Seperti halnya kegiatan nikahan atau khitanan warga cimanis sudah mampu menjadi talent sehingga menghasilkan kegiatan ekonomis dari kebudayaan. Contoh lain ketika kegiatan memperingati HUT RI yang ke 76 warga cimanis menggelar festival arak-arakan singa depok dan pencak silat di sekitar RW 08. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat cimanis mampu menjaga kelestarian dan kebudayaan sunda sampai saat ini untuk menunjukkan bahwa adat istiadat sunda masih ada dan belum termakan oleh arus zaman. Adapun keunggulan lain dalam hal kebudayaan masyarakat cimanis mampu mengembangkkn potensi kebudayaan kepada generasi muda seperti anak-anak dan pemuda yang setiap minggunya melakukan latihan rutin untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuannya segala aspek kebudayaan.

## **E. PENUTUP**

Selama Kegiatan KKN DR yang penulis lakukan dalam kurang lebih 1 bulan yang terbagi kedalam 3 siklus banyak kegiatan yang saya lakukan.

Siklus pertama dimana penulis melakukan silaturahmi ke beberapa elemen masyarakat sembari mencari tahu kendala dan potensi apa saja yang ada di masyarakat.

Siklus kedua setelah penulis melakukan refleksi sosial dilanjutkan dengan merumuskan bagaimana mencari solusi dari kendala yang penulis dapatkan ditengah masyarakat.

Point inti yang penulis dan teman – teman dapatkan dari permasalahan di masyarakat yakni mengenai sampah dan cara membaurnya yang menyebabkan gumpalan asap yang mengenai jemuran masyarakat. Sehingga kami berinisiatif untuk membangun tungku pembakaran sampah yang ramah lingkungan dan alhamdulillah kami berhasil mencapai goals tersebut sebagai bentuk peninggalan serta solusi dari pembauran sampah yang mudah-mudahan bermanfaat bagi masyarakat kedepanya.

Setelah melaksanakan kegiatan KKND-DR di Kampung Cimanis banyak potensi-potensi yang dapat dikembangkan dengan didukung oleh sumber daya alam yang melimpah. Setelah dilaksanakannya program-program semoga dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada di Kp. Cimanis dan semoga dapat mewujudkan peningkatan kualitas hidup masyarakat tersebut mulai dari segi lingkungan, pendidikan, kesehatan, dan aspek lainnya. Kegiatan KKN-DR ini sangat bermanfaat bagi penulis karena dengan pelaksanaan KKN dilingkungan sendiri penulis sedikitnya dapat ikut berpartisipasi dalam membangun tempat asalnya.

## **F. DAFTAR PUSTAKA**

Koentjaraningrat.1983. Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta : Aksara Baru.

Raka Joni, T., Strategi Belajar- Mengajar, Sesuatu Tujuan Pengantar. Jakarta: P2LPTK Depdikbud, 1985 Dikti, 1996

Undang- undang RI Nomor. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pembelajaran Nasional. Depdiknas, 2003

Undang-undang NO. 23 tahun 1992