

Pendampingan Belajar Bagi Siswa SDN 03 Curug dalam Meningkatkan Minat Belajar di Masa Pandemi COVID-19

Chaerunisa Maulida Fitri¹, Mufid Ridlo Effendi²

¹ Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: maulidachaerunisa@gmail.com

² Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: mufid.ridlo@uinsgd.ac.id

Abstrak

Metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode yang kurang menarik minat siswa sangat berpengaruh terhadap kualitas dan pengetahuan siswa. Siswa di dalam kelas menjadi berperan kurang aktif dan pasif. Akibatnya membuat kegiatan belajar mengajar kurang efektif sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Untuk pengembangan pembelajaran secara kontekstual yaitu dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran ini diharapkan mampu membuat peserta didik lebih semangat belajar dan tidak merasa bosan, karena model pembelajaran TGT memuat adanya game/turnamen di dalam kelas yang dimana pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan, maka peserta didik akan terpacu untuk menjadi yang terbaik. Dengan adanya turnamen yang menciptakan suasana persaingan sehat, diharapkan dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Kegiatan pendampingan belajar ini membantu siswa dalam mengatasi kesulitan dalam belajar yang dilihat dari perkembangan prestasi belajar siswa yang rata-rata menunjukkan perkembangan yang positif.

Kata Kunci: Pendidik, Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Abstract

The methods used by teachers still use methods that are less attractive to students' interests and have a profound impact on students' quality and knowledge. Students in the classroom become less active and passive. The result is that learning activities are less effective so that student learning

results are low. The cooperative learning model is easy to apply, involves the activities of all students without any differences in status, involves the role of students as tutors of all ages and contains elements of game and reinforcement. For the development of the learning context, using the Team Games Tournament. This model is expected to make the students more eager to learn and not get bored, because the TGT learning model puts a game in a class where the winner of this tournament will be awarded, then the student will be invited to be the best. With a tournament that creates a healthy competitive atmosphere, it is hoped to motivate the participants so that it can achieve optimal learning results. This learning companion activity helps students overcome difficulties in learning that are seen from the progress of learning the average student shows positive development.

Keywords: Education, TGT (Teams Games Tournament) Learning Mode

A. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) berbasis pemberdayaan masyarakat ini merupakan kegiatan kolaborasi atau gotong royong yang dilakukan oleh civitas akademik disuatu perguruan tinggi yakni mahasiswa, dosen, dan lembaga atau unit penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan secara DR atau dari rumah. Kegiatan ini sangat bermanfaat, baik bagi mahasiswa itu sendiri juga bagi masyarakat pada umumnya.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis Desa Wirajaya, Kampung Barangbang Hilir RW 04, Kecamatan Jasinga, Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat. Desa Wirajaya memiliki luas wilayah 1.170 Ha, dikelilingi oleh kebun sawit milik PT. Perkebunan Nusantara VIII yang berbatasan langsung dengan Provinsi Banten. Berdasarkan laporan tahunan, sebagian besar warga Kampung Barangbang Hilir memiliki pendidikan akhir di tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama.

Pendidikan tampaknya dapat mempengaruhi beberapa aspek kehidupan di Kampung Barangbang Hilir. Misalnya dalam kehidupan pendidika dan keagamaan, kesehatan, ekonomi, sosial, dan lingkungan. Pendidikan berkaitan dengan pengetahuan, wawasan, serta kesadaran masyarakat. Menurut Mulyani (2020:422) pendidikan adalah salah satu usaha dalam membangun kemampuan dan kepribadian anak menjadi lebih baik. Dengan kata lain, rendahnya tingkat pendidikan berpengaruh terhadap kesehatan, ekonomi, sosial, dan lingkungan. Karena rendahnya tingkat pendidikan, sebagian besar warga Kampung Barangbang Hilir bekerja sebagai petani dan buruh.

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia di berbagai aspek, baik pribadi, keluarga, maupun dalam berbangsa dan bernegara. Sehingga pendidikan tidak hanya digunakan sebagai sarana untuk mempersiapkan masa

depan, tetapi juga masa sekarang dimana ketika individu sedang berkembang menuju tingkat kedewasaan.

Pendidikan tidak hanya didapatkan dari lembaga formal, juga dapat dilakukan di lembaga non-formal (lembaga kursus), dan lembaga indormal (keluarga). Hal tersebut bahwa keluarga, sekolah, dan masyarakat adalah tiga lingkungan pendidikan tempat anak belajar dan mengembangkan diri, kemudian kepribadian anak akan terbentuk dan berkembang melalui interaksi dengan ketiga lingkungan tersebut sebagai Tritunggal Lingkungan Pendidikan.

Untuk mencapai kecerdasan yang diinginkan, setiap individu dituntut untuk belajar. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang berasal dari diri sendiri dari hasil pengalaman dan latihan. Belajar bukanlah hal yang instan dan belajar memerlukan banyak waktu.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang yang bersifat relative positif dan menetap, berdasarkan interaksi antara individu dengan lingkungan yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimal. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar seseorang, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor dalam diri seseorang itu sendiri yang meliputi keadaan jasmani dan psikologis. Selain itu faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang, seperti lingkungan, keluarga, masyarakat, motivasi, dan lain-lain.

Saat ini, sedang terjadi pandemi salah satunya Indonesia dikejutkan dengan adanya wabah penyakit yang disebabkan oleh virus corona atau dikenal dengan covid-19 (*Corona Virus diseases-19*). Dalam masa Pandemi Covid-19 ini, memberikan dampak yang cukup serius pada pelaksanaan kegiatan pendidikan. Dimana sebagian besar kegiatan pendidikan dilakukan secara *daring*, namun dalam pelaksanaannya terkadang mengalami hambatan dan kesulitan seperti orang tua yang tidak dapat mendampingi anaknya selama pembelajaran online karena harus bekerja, susahny jaringan, kurangnya motivasi siswa dalam belajar, serta ketiadaan gadget yang dimiliki sehingga sulit untuk mendapatkan informasi.

Kesulitan belajar yang dihadapi seorang siswa akan membuat mereka menjadi malas belajar dan menganggap pelajaran itu sulit dan tidak penting untuk dipelajari. Motivasi belajar anak dapat menurun karena kurangnya bimbingan dan arahan dari orang tua saat proses belajar di rumah. Perlu adanya bantuan pendampingan belajar bagi siswa Sekolah Dasar untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dan membantu kesulitan yang ada pada siswa Sekolah Dasar.

Di lihat dari latar belakang permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan orang tua di masa Pandemi Covid-19 saat ini, penulis melaksanakan program bimbingan

belajar bagi siswa Sekolah Dasar. Hasil prariset menunjukkan bahwa siswa SDN 03 Curug memiliki motivasi belajar yang kurang. Oleh sebab itu penulis berupaya untuk membantu siswa Sekolah Dasar dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar siswa SDN 03 Curug.

B. METODE PENGABDIAN

Sesuai dengan surat Dirjen Diktis No. B-713/DJ.I/Dt/I.III/TL.00/04/2020, bahwa KKN-DR (Kuliah Kerja Nyata dari Rumah) adalah KKN yang merdeka, diwujudkan dengan cara melakukan penguatan atas kesadaran dan kepedulian terhadap wabah Covid-19, relasi agama dan kesehatan (Sains) dengan tempat, moderasi beragama, dan pendidikan serta dakwah keagamaan Islam dengan memanfaatkan media social (Qodim, 2021:4).

Berdasarkan kutipan di atas, metode kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Wirajaya Kampung Barangbang Hilir dilakukan secara *offline*, di SDN 03 Curug dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Dapat dijelaskan sebagai berikut,

Tahap pertama, yaitu refleksi sosial yang dilakukan bersama Kepala Desa dan Kepala Sekolah. Pada tahap refleksi sosial ini melakukan perizinan kepada satgas Covid-19 dan perizinan ke sekolah.

Tahap ke dua adalah perancangan program. Dimana pada tahap ini Menyusun program yang akan dilaukan setelah menemukan permasalahan yang didapat.

Pada tahap ke tiga adalah pelaksanaan program. Pada tahap pelaksanaan program pendampingan belajar menggunakan model TGT yang telah dirancang pada tahap awal.

Dan tahap terakhir adalah evaluasi, dimana pengecekan dan hasil pelaksanaan program yang telah dilakukan selama KKN berlangsung.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan KKN-DR SISDAMAS 2021 yang dilakukan penulis adalah dengan melakukan kerjasama bersama Kantor Desa Wirajaya Kabupaten Bogor dan ditempatkannya penulis pada SDN 03 Curug. Pelaksanaan KKN di Kampung Barangbang Hilir ini berlangsung sejak 02 Agustus – 24 Agustus 2021. Adapun tahapan kegiatan yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

Tahap refleksi sosial merupakan tahapan awal dalam melaksanakan KKN-DR yang dilaksanakan pada tanggal 02 07 Agustus 2021.

Sebelum memulai kegiatan KKN, pada tanggal 02 Agustus 2021, penulis bersama anggota kelompok KKN mengunjungi Kantor Desa Wirajaya yang bermitra

dengan Satgas Covid-19 terkait kerjasama dan perizinan dalam pelaksanaan KKN-DR SISDAMAS seperti pada Gambar 1. Penulis diberikan izin untuk melaksanakan KKN, namun tetap dengan memperhatikan protokol Kesehatan



Gambar 1. Perizinan Satgas Covid-19

Setelah mendapatkan izin Satgas Covid-19, keesokan harinya pada tanggal 03 Agustus 2021, penulis bersama sebagian anggota kelompok KKN mengunjungi SDN 03 Curug, Kecamatan Jasinga Kabupaten Bogor terkait kerjasama dalam pelaksanaan KKN-DR SISDAMAS. Setelah berbincang dengan guru, penulis mendapatkan izin dan penjelasan mengenai teknis pelaksanaan KKN-DR seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Perizinan Mengajar Kepada Pihak Sekolah

Setelah mendapatkan izin, berdasarkan kesepakatan dengan SDN 03 Curug maka pada tanggal 04 Agustus 2021 sebagian anggota kelompok KKN diberi pengarahan oleh guru. Kegiatan ini dilaksanakan di ruang guru SDN 03 Curug, Kecamatan Jasinga Kabupaten Bogor.

Tahap perencanaan program merupakan tahap ke dua dilakukan setelah penulis menemukan permasalahan yang terjadi dan menyusun rencana yang akan dilakukan untuk penyelesaian masalah tersebut. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 08-09 Agustus 2021. Sebelum peneliti memulai pengumpulan data, pada 09 Agustus

2021 penulis menyusun kerangka materi sebagai pegangan dalam pengumpulan data.

Pada 10 Agustus 2021, penulis memulai mengumpulkan data yang dibutuhkan di SDN 03 Curug sesuai dengan kerangka materi yang telah disusun sebelumnya. Proses pengumpulan data ini melalui wawancara dengan Kepala Sekolah, Staff Administrasi, dan Guru seperti pada berikut:



Gambar 3. Koordinasi Bersama Guru

Setelah melaksanakan tahap perencanaan, maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan dari rencana yang telah ditetapkan. Tahap ini merupakan tahap ke tiga dilaksanakan pada 10-24 Agustus 2021.

Pada tanggal 10-12 Agustus 2021 penulis memulai mengolah data yang sudah dikumpulkan sebelumnya dan melakukan koordinasi dengan pihak SDN Curug 03 seperti pada Gambar 4. Hasil dari pengolahan data tersebut berupa data primer yang diperoleh langsung oleh peneliti di lokasi tanpa perantara melalui wawancara dengan responden.



Gambar 4. Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah didapatkan melalui wawancara yang dilakukan di SDN 03 Curug, Kecamatan Jasinga Kabupaten Bogor. Penulis

memperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran, metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode yang kurang menarik minat siswa. Oleh karena itu, siswa kurang memiliki motivasi belajar dan kurang berperan aktif dalam membangun dan menemukan sendiri pengetahuannya. Hal ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Oleh sebab itu penulis menggunakan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan minat belajar siswa seperti pada gambar-gambar berikut:



Gambar 5. Aplikasi Model Pembelajaran TGT



Gambar 6. Pelaksanaan Model TGT



Gambar 7. Pelaksanaan Model TGT



Gambar 8. Pengaplikasian Model Pembelajaran TGT

Kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan sharing bersama guru terkait model pembelajaran dan keunggulan serta hasil yang muncul dari model pembelajaran TGT. Hasil yang di dapatkan cukup memuaskan, anak dapat menangkap pembelajaran yang diberikan dan anak lebih termotivasi dalam belajar. Bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan senang dalam proses pembelajaran.

Monitoring dan Evaluating dilakukan pada minggu ke empat. Pada tahapan ke empat ini kami melaporkan hasil program kerja yang telah dilaksanakan oleh anggota KKN selama kegiatan KKN berlangsung kepada perangkat desa dan para tenaga pengajar SDN 03 Curug untuk mengecek dan mengevaluasi kembali hasil pelaksanaan program seperti pada Gambar 9. Pelaksanaan kegiatan cukup efektif karena adanya bantuan dari pihak tersebut. Selain itu kami masih tetap berkomunikasi jarak jauh untuk mengetahui sejauh mana program kami berjalan.



Gambar 9. Evaluasi Bersama Aparatur Desa

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan belajar ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa selama pandemi Covid-19.

Pendampingan belajar ini dilakukan secara luring di SDN 03 Curug, Kecamatan Jasinga, Kabupaten Bogor dengan menerapkan protokol kesehatan.

Dalam pelaksan, pendampingan belajar ini menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*). Menurut Widhiastuti (2014:50) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, dan keterlibatan belajar.

Pada beberapa tahap proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT siswa terlihat termotivasi pada saat games atau tournament berlangsung. Menurut Hikmah (2018:53) menyatakan bahwa dengan adanya games di dalam kelas yang dimana nantinya pemenang games ini akan diberikan suatu penghargaan, maka siswa terpacu untuk menjadi yang terbaik bagi timnya.

Berbeda dengan menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah, dimana peran pengajar sangat dominan sementara siswa hanya menjadi objek untuk mendengarkan, sehingga hanya sebagian kecil siswa saja yang mampu memahami dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

Kegiatan ini membantu siswa dalam mengatasi kesulitan dalam belajar yang dilihat dari perkembangan prestasi belajar siswa yang rata-rata menunjukkan perkembangan yang positif. Selain itu perkembangan motivasi belajar siswa menunjukkan hasil yang positif. Hal ini dibuktikan dari antusiasme dan kegembiraan siswa dalam mengikuti bimbingan belajar.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari kegiatan pendampingan belajar yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa SDN 03 Curug, Kecamatan Jasingan, Kabupaten Bogor. Dengan menggunakan model pembelajaran (*Teams Games Tournament*) menunjukkan hasil perkembangan belajar yang positif dari siswa, sehingga model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pembelajaran dimasa pandemi Covid-19.

2. Saran

Pada proses pembelajaran perlu dilakukan pengelolaan waktu yang baik sesuai dengan sarana dan prasarana dalam mengajar agar dapat menjalankan tahap-tahap pada model pembelajaran TGT dengan efektif.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dihaturkan kepada semua pihak yang telah membantu melancarkan KKN-DR SISDAMAS 2021 ini: Dosen Pembimbing Lapangan Bapak Mufid, Kepala Desa Wira Jaya beserta jajarannya, Satgas Covid-19, Kepala Sekolah Bapak Sumitra, S.Pd., beserta Pendidik SDN 03 Curug, teman-teman KKN. Serta nama-nama yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah mengizinkan dan mendukung acara kegiatan KKN-DR SISDAMAS 2021 dengan baik.

G. DAFTAR PUSTAKA

Hikmah, dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA UNGGUL Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*. 5(1): 46-56.

Mulyani & Eva. 2020. Pemberdayaan Masyarakat Melalui Bidang Pendidikan, Kesehatan, Dan Ekonomi Dalam Rangka Mewujudkan Masyarakat Yang Berkualitas Di Desa Sadeng Kolot. *JPPM*. 4(4): 421-426.

Qodim, Husnul. 2021. *Petunjuk Teknis Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah Berbasis Pemberdayaan Masyarakat 2021*. Bandung: Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Widhiastutu, R & Fachrurrozie. 2014. Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. 9(1): 48-56.