

Pengaruh Metode *Fun Learning* di Masa Pandemi pada Kelompok Belajar Anak-Anak di Rw 01 Kampung Setu Kecamatan Jasinga

Detasya Salsabiela¹, Fiqi Ameliya Bastomi², Muhammad Caesar Arfa'in³, Risda Arba Ulfa⁴

¹ Prodi Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung e-mail: detasya@gmail.com

² Prodi Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung e-mail: fiqiameliyab10@gmail.com

³ Prodi Aqidah dan Filsafat Islam, Fakultas Ushuluddin, UIN Sunan Gunung Djati Bandung e-mail: ardacaesarunisa@gmail.com

⁴ Prodi Biologi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: risdaarbaulfa@uinsgd.ac.id

Abstrak

Dalam kurun waktu yang singkat, pandemi covid-19 telah mengubah tatanan kehidupan di Indonesia salah satunya pada aspek pendidikan. Siswa dan guru dipaksa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dari rumah atau secara *online* dan muncul istilah PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Sehingga peran orang tua bertambah harus menjadi sosok pengganti guru bagi anaknya di rumah. Namun fakta di lapangan, beberapa orang tua merasa kesulitan dalam mendampingi anaknya, terlebih harus membagi waktu untuk bekerja, kesulitan dalam menggunakan teknologi ditambah dengan memerlukan kuota internet, dan latar belakang pendidikan yang kurang tinggi. Maka dengan begitu dibentuklah kelompok belajar dengan tujuan dapat membantu meningkatkan belajar anak-anak yang terdampak covid-19 melalui literasi klasik dan literasi digital di Kampung Setu Desa Setu Kec.Jasinga, Bogor, Jawa Barat. Metode yang digunakan yaitu *Fun Learning* di mana menggabungkan antara pelajaran dengan games yang bertujuan agar anak tidak jenuh serta menyenangkan proses belajar yang berlangsung, serta simulasi. Hasil menunjukkan bahwa metode fun learning telah berhasil meningkatkan minat belajar anak, pemahaman dalam pembelajaran yang disampaikan secara menarik dan sebelumnya telah diselingi dengan *games*, mengulang materi dan diakhiri dengan praktik secara langsung membuat anak lebih paham akan pelajaran yang sedang dipelajari. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari presentase literasi digital pada tingkat SMP dan SMA dengan predikat A sebesar 69%, predikat B 22% dan predikat C 9%.

Kata Kunci: pandemi, *fun learning*, kelompok belajar

Abstract

In a short period of time, the COVID-19 pandemic has changed the order of life in Indonesia, one of which is in the aspect of education. Students and teachers are forced to carry out teaching and learning activities from home or online and the term PJJ (Distance Learning) appears. So that the role of parents increases, they must become a substitute teacher for their children at home. However, the facts on the ground, some parents find it difficult to accompany their children, especially having to divide their time to work, difficulties in using technology coupled with the need for internet quota, and less high educational background. Thus, a study group was formed with the aim of helping improve the learning of children affected by COVID-19 through classical literacy and digital literacy in Setu Village, Setu Village, Jasinga District, Bogor, West Java. The method used is Fun Learning which combines lessons with games that aim to make children not bored and enjoy the ongoing learning process, as well as simulations. The results show that the method fun learning has succeeded in increasing children's interest in learning, understanding in learning that is conveyed in an interesting way and has previously been interspersed with games, reviewing material and ending with direct practice to make children understand more about the lesson being studied. This success can be seen from the percentage of digital literacy at the junior and senior high school levels with A predicate of 69%, B predicate 22% and C predicate 9%.

Keywords: *Pandemic, Fun Learning, Study Group*

A. PENDAHULUAN

Terhitung sejak bulan Januari 2020 covid-19 dinyatakan sebagai pandemi global dan diterbitkan pada bulan April 2020 (*Listings of WHO's Response to COVID-19*, n.d.). Pandemi covid-19 telah melanda 215 negara di dunia termasuk Indonesia. Adanya pandemi ini memberikan dampak di berbagai sektor, mulai dari kesehatan, ekonomi, hingga pendidikan (Ibrahim, n.d.).

Pemerintah menganjurkan untuk melakukan kegiatan belajar maupun bekerja secara daring untuk mengantisipasi penyebaran virus covid-19. Sektor pendidikan menjadi terhambat dan mengharuskan untuk belajar secara *online* atau istilahnya PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh), yang tertulis pada Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada 04 April 2020 (Kemendikbud, 2020).

Pembelajaran daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E., 2019). Maka sudah seharusnya teknologi menjadi salah satu alat untuk memperlancar tercapainya tujuan pendidikan. Akan tetapi hambatan yang terjadi anak akan kurang maksimal dalam menerima dan memahami pelajaran, anak akan kurang motivasi dan semangat

dalam belajar, serta peran orang tua yang harus siap untuk mendampingi anaknya dalam kegiatan belajar di rumah (Pangondian, 2019).

Belajar secara kelompok merupakan salah satu kegiatan yang efektif terutama di masa pandemi covid-19 yang mengharuskan untuk belajar dari rumah. Kegiatan belajar ini harus mampu menghidupkan suasana yang menyenangkan dan menantang. Belajar dengan situasi yang menyenangkan akan membuat anak dapat dengan mudah untuk memahami materi yang tengah di sampaikan. Selain itu, semangat dan motivasi belajar mereka pun akan meningkat.

Pendidikan karakter sangat mutlak diperlukan terutama di zaman sekarang, karena berkaitan dengan nilai-nilai karakter seseorang dalam kehidupan sehari-harinya. Sebagai contoh, bahwa kesuksesan Cina sekarang ternyata merupakan hasil dari penerapan pendidikan karakter sejak awal tahun 1980-an. Pendidikan karakter bagi Cina harus melalui proses *knowing the good loving the good and acting the good* yakni, suatu proses pendidikan yang melibatkan aspek kognitif, emosi, dan fisik, sehingga bisa terukir menjadi *habit of the mind heart and hand*.

Agar pendidikan nonformal dapat memberdayakan masyarakat maka harus didasarkan pada lima strategi dasar yaitu: 1) pendekatan kemanusiaan (humanistic approach), masyarakat dipandang sebagai subjek pembangunan dan masyarakat diakui memiliki potensi untuk berkembang sedemikian rupa ditumbuhkan agar mampu membangun dirinya, 2) pendekatan partisipatif (participatory approach), mengandung arti bahwa masyarakat, lembaga-lembaga terkait dan atau komunitas dilibatkan dalam pengelolaan dan pelaksanaan pemberdayaan masyarakat, 3) pendekatan kolaboratif (collaborative approach), dalam melaksanakan pemberdayaan masyarakat perlu adanya kerjasama dengan pihak lain (terintegrasi) dan terkoordinasi dan sinergi, 4) pendekatan berkelanjutan (continuing approach), yaitu pemberdayaan masyarakat harus dilakukan secara berkesinambungan dan untuk itulah pembinaan kader yang berasal dari masyarakat menjadi hal yang paling pokok, dan 5) pendekatan budaya (cultural approach), penghargaan budaya dan kebiasaan, adat istiadat yang tumbuh di tengah-tengah masyarakat dalam pemberdayaan masyarakat adalah hal yang perlu diperhatikan. (Muhammad Irham, 2017)

Dengan lima pendekatan tersebut dapat memudahkan kami sebagai fasilitator dalam dalam menganalisis, mengembangkan dan melaksanakan program-program pendidikan nonformal atau pendidikan luar sekolah yang sesuai serta dibutuhkan warga masyarakat di Desa Setu, Kecamatan Jasinga, Kabupaten Bogor.

1. Kondisi Sasaran

Kampung Setu Desa Setu Kec.Jasinga, Bogor, Jawa Barat mencakup kedalam 06 RW. Akan tetapi fokus wilayah sasaran kami berada di RW 01. RW 01 terdiri dari

enam RT, dengan kurang lebih terdiri dari 400 KK. Dengan struktur pemerintahan Desa sebagaimana berikut: Pemerintah Desa Setu, Badan Permusyawaratan Desa, RW, RT dan karang taruna. Selain itu juga terdapat organisasi masyarakat yang aktif, di antaranya ialah kelompok tani dan kepemudaan RW 01.

Kami melakukan analisis untuk mendapatkan informasi tentang aspek pendidikan yang berada di kampung Setu RW 01. Permasalahan yang terjadi pada aspek pendidikan di kampung Setu, diantaranya yaitu: Pertama, dekadensi selama pandemi covid-19, Kedua, faktor dari sekolah daring yang menghambat produktifitas siswa, Ketiga, penyalahgunaan gawai yang seharusnya dipergunakan untuk belajar justru untuk bermain games dan sosial media.

Dengan begitu, kondisi pendidikan dapat dikatakan masih kurang baik, karena kami kesulitan menemukan fasilitas berupa toko buku bacaan. Kami melakukan analisis langsung dengan observasi ke pasar, di mana secara teori pasar adalah gambaran umum karakteristik masyarakat, segala yang menjadi kebutuhan masyarakat akan ada di pasar. Karena pasar adalah tempat perputaran ekonomi. Keadaan di pasar didominasi oleh pedagang pakaian dan sayuran, sedangkan toko buku bacaan tidak tersedia.

Ada juga potensi dari aspek pendidikan yang kami temukan. Dengan adanya empat titik pengajian untuk anak-anak di RW 01. Kemudian partisipasi anak-anak yang cukup baik, dalam pengajaran agama yang cenderung naratif memang tidak akan optimal menumbuhkan sikap kritis dan menumbuhkan kecerdasan intelektual, akan tetapi pendekatan spiritual yang merupakan proses penanaman nilai-nilai sosial agama kepada anak akan membangun karakter yang baik pada anak.

Salah satu fokus program kegiatan KKN kami dengan membentuk kelompok belajar dari strata SD hingga SMA. Kami klasifikasikan menjadi 2 kelompok belajar, yakni literasi klasik dan literasi digital. Literasi klasik dilakukan oleh siswa tingkat SD, sedangkan literasi digital dilakukan oleh siswa tingkat SMP dan SMA.

Kemudian literasi klasik diklasifikasikan kembali menjadi 2 kelompok, yakni kelompok membaca dan menulis untuk siswa kelas 1–3 dan kelompok menghitung untuk siswa kelas 4–6. Pada dasarnya, kegiatan yang kami lakukan ialah untuk menstimulus semangat dari siswa/i yang berada di RW 01. Kami membuat RPP demi tercapainya target kami terhadap fenomena siswa/i yang bermasalah terkait dengan membaca, menulis dan berhitung.

Pada tingkat SMP dan SMA, kami membuat kelompok belajar bernama literasi digital. Kegiatan ini dibentuk berdasarkan fenomena siswa/i yang belum mampu mengenal dan mengoperasikan laptop beserta softwarena dan belum bisa mempraktikkannya. Hal ini tidak sejalan dengan kondisi Indonesia yang berada pada era industri 4.0. Maka dari itu, kami membentuk kelompok literasi digital dengan

model 10% materi dan 90% praktik. Karena pembelajaran tanpa praktik, sama artinya dengan memahami tanpa merasakan.

B. METODE PENGABDIAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 2-31 Agustus 2021. Pelaksanaan program kami lakukan dengan menyesuaikan keadaan dan kondisi masyarakat. Karena, kami menghindari konflik sosial karena faktor benturan proses pemberdayaan yang kami lakukan dengan kegiatan keseharian masyarakat. Pelaksanaan kami lakukan secara sistematis dengan *time line* program yang kami buat untuk kegiatan program-program KKN.

Metode yang dilakukan dalam pemberdayaan anak melalui kelompok belajar ini yaitu :

1) Metode Fun Learning

Metode ini digunakan dengan menggabungkan antara pelajaran dan games yang bertujuan agar anak tidak jenuh serta menyenangkan proses belajar yang berlangsung sehingga dapat dengan mudah memahami dan mencintai kegiatan pembelajaran. (Masnur Muslich, 2001).

Dalam pelaksanaan menggunakan metode *fun learning* yang dilakukan yaitu berupa *games* atau bernyanyi bersama sebelum masuk pada pelaksanaan kegiatan belajar dan sekaligus melakukan review pelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk penguatan terhadap materi yang telah dibahas (Amanah, 2017). Selain itu dengan menggunakan pendekatan andragogi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan pendekatan *games*. Sejalan dengan ini, (McGonigal, 2011) menyatakan bahwa "*a game is an opportunity to focus our energy, with relentless optimism, at something we're good at (or getting better at) and enjoy*".

2) Simulasi

Metode ini digunakan untuk memberikan pengalaman belajar secara praktik dengan menyediakan fasilitas belajar sehingga pembelajaran dapat mudah dipahami ketika dilakukan langsung oleh anak serta latihan mengajar yang dilakukan oleh anak yang telah paham kepada teman-temannya (Mufarida, 2015).

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Program pendidikan kelompok belajar ini ada berdasarkan dari aspirasi masyarakat yang disebabkan oleh pendidikan secara daring yang mengharuskan orang tua sebagai pengganti guru. Sehingga *culture shock* ini menjadi keluhan bagi orang tua dan menjadi motivasi bagi masyarakat untuk membentuk kelompok belajar.

1. Literasi Klasik

Kegiatan kelompok literasi klasik merupakan kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan seseorang dalam membaca, menulis, menghitung. Metode yang digunakan "*Fun Learning*", yaitu strategi pembelajaran menyenangkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan memudahkan proses pembelajaran. Kemudian kelompok kegiatan literasi klasik ini dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok kelas 1–3 dan kelompok kelas 4–6 SD guna mematuhi protokol kesehatan serta dapat memudahkan dalam memantau perkembangan anak.

Kegiatan ini mendapat respon baik dari orang tua dan anak-anak. Hal ini terlihat dari antusias orang tua yang mendaftarkan anaknya melalui pengisian angket yang diberikan oleh mahasiswa KKN secara *door to door* serta kehadiran anak ketika kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil angket sebanyak kurang lebih 72 anak, di antaranya 17 anak belum bisa membaca, 8 anak belum bisa menulis, 12 anak belum bisa membaca dan menulis serta 35 anak belum mahir berhitung khususnya dalam pembagian angka.

Targetan dan harapan yang dicapai pada tingkat SD melalui literasi klasik, yaitu:

- 50% anak yang belum pandai membaca menjadi pandai membaca.
- 25% anak yang belum pandai menulis menjadi pandai menulis
- 25% anak yang belum pandai berhitung menjadi pandai berhitung

Indikator penilaian dalam kegiatan kelompok belajar literasi klasik tingkat SD, yaitu:

- Nilai A: mengenal dan menghafal huruf, mampu mengeja kata, mampu membaca kalimat, mampu menulis dengan benar, mengenal angka dan hafal angka, memahami penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.
- Nilai B: mengenal dan menghafal huruf abjad, mampu mengeja kata, mampu menulis dengan benar, mengenal dan hafal angka, memahami penambahan dan pengurangan.
- Nilai C: mengenal huruf abjad, mampu menulis huruf dan angka, mengenal angka.



Gambar 1. Kegiatan belajar mengajar tingkat SD kelas 1-6

2. Literasi Digital

Kelompok kegiatan literasi digital merupakan kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan dalam mengoperasikan Microsoft word dan Microsoft Excell. Metode yang digunakan "*Fun Learning*", yaitu strategi pembelajaran menyenangkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan memudahkan proses pembelajaran dengan pembagian menjadi 6 kelompok dengan 6 pembimbing.

Dari informasi yang telah dilakukan berdasarkan angket maka ada 32 anak yang teridentifikasi hanya 1 orang yang sudah dapat mengoperasikan Microsoft Word akan tetapi belum mampu dalam mengoperasikan Microsoft Excell. Tujuan dan sasaran dari literasi digital ini yaitu agar anak-anak tingkat SMP dan SMA dapat mengikuti perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) secara positif sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman. Dan dalam pelaksanaannya yaitu dengan membagi menjadi 6 kelompok yaitu 5 kelompok tingkat SMP dan 1 kelompok tingkat SMA.

Indikator penilaian kelompok belajar literasi digital tingkat SMP dan SMA, yaitu:

- Nilai A: memahami perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*), memahami *Microsoft word*, memahami *Microsoft Excel*, mampu mengoperasikan *Microsoft word* dan *Microsoft Excel*.
- Nilai B: memahami perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*), memahami salah satu *Microsoft word* dan *Microsoft Excel*, mampu mengoperasikan salah satu *Microsoft word* dan *Microsoft Excel*.
- Nilai C: memahami perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*), memahami salah satu *Microsoft word* dan *Microsoft Excel*.



Gambar 2. Kegiatan belajar mengajar literasi digital tingkat SMP dan SMA

Kegiatan belajar mengajar dari program kelompok belajar dilaksanakan selama lima hari dalam satu minggu. Dengan jadwal sebagai berikut :

Tabel 1. Jadwal Belajar

No	Hari	Waktu	Kegiatan Peserta didik
1.	Senin & Rabu	09 : 00 S/d 12 : 00	Kelompok belajar SD kelas 4-6
		13 : 00 S/d 15 : 00	Kelompok belajar literasi digital. Kelompok : empati, ganesa, ceria
		15 : 00 S/d 17 : 00	Kelompok belajar literasi digital. Kelompok : <i>Excellent</i> , <i>express</i> , IT
2	Selasa & Kamis	09 : 00 S/d 12 : 00	Kelompok belajar literasi klasik. Kelompok : SD kelas 1-3
		13 : 00 S/d 15 : 00	Kelompok belajar literasi digital. Kelompok : empati, ganesa, Ceria
		15 : 00 S/d 17 : 00	Kelompok belajar literasi digital. Kelompok : <i>excellent</i> , <i>express</i> , IT
3	Jumat	08 : 00 S/d 10 : 00	Senam SD kelas 1-6
		13 : 00 S/d 17 : 00	Permainan edukatif dan review pembelajaran

3. Pojok Literasi (Perpustakaan RW 01)

Perencanaan kegiatan pojok literasi (perpustakaan RW 01): “Membangun Generasi Madani Melalui Literasi”

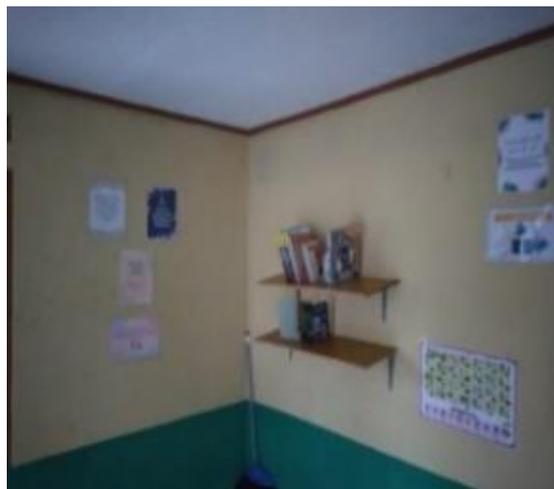
Hari : Sabtu

Jam : 13.00 sd Selesai

Tanggal : 28 Agustus 2021

Tempat : Sekretariat RW 01

Tujuan dan sasaran kegiatan pojok literasi (perpustakaan RW 01) yaitu untuk meningkatkan minat dan daya dalam membaca. Pojok literasi ini ditujukan pada anak-anak dari tingkat SD hingga SMA dengan cakupan wilayah RW 01 Kampung Setu Desa Setu. Dalam pelaksanaannya mahasiswa KKN melakukan kegiatan open donasi berupa buku-buku bacaan, ATK, uang tunai, dan Al-Qur’an. Kegiatan ini berlangsung sejak tanggal 21 Agustus 2021. Setelah melakukan kegiatan open donasi kemudian masuk pada kegiatan penerimaan donasi buku pada tanggal 22-23 Agustus 2021 dan berhasil terkumpul sebanyak 16 buku.



Gambar 3. hasil dari merintis pojok literasi

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan KKN-DR Sisdamas yang berlokasi di RW 01, Kampung Setu Desa Setu, Kec. Jasinga, Bogor, Jawa Barat dilaksanakan dengan kurun waktu 1 bulan. Dalam pelaksanaannya, kami menggunakan 4 siklus yang sesuai dengan sisdamas, di antaranya : Sosialisasi dan Rempug Warga; Refleksi Sosial dan Pemetaan Sosial; Perencanaan Partisipatif; Monitoring dan Evaluasi. Kegiatan yang dilakukan ialah menggabungkan 3 siklus awal dalam satu waktu, yakni bertujuan sebagai penghindaran covid-19 yang sedang melanda. Pada kegiatan rempug warga, kami menghasilkan 4 program yang dirancang bersama dengan masyarakat, diantaranya terkait dengan pendidikan, kelompok tani, umkm, dan kepemudaan.

Program unggulan dari KKN-DR Sisdamas ini terdapat pada sektor pendidikan. Kegiatan yang kami lakukan pada sektor pendidikan ialah membentuk kelompok belajar yakni literasi klasik dan literasi digital. Pembentukan kelompok belajar itu didasarkan pada rasa perihatin kita terhadap fenomena siswa/i yang tenggelam pada pengaruh gadget, kemudian diperkuat oleh fenomena pandemi yang mengharuskan siswa/i melakukan pembelajaran via online.

1. Literasi Klasik

Hasil dari pembentukan kelompok belajar literasi klasik ini mengalami masalah dipertengahan pelaksanaan. Yaitu perubahan jadwal dari SD Sukamanah 03 yang mulai membuka KBM dengan protokol kesehatan. Selain itu, inkonsisten terjadi pada kehadiran anak-anak sehingga pengembangan dan *controlling* terhadap anak SD sedikit sulit kita laksanakan. Dari masalah tersebut akhirnya kami tidak dapat menampilkan statistik perkembangan anak. Namun, secara empiris kami rasakan adanya perubahan yang signifikan pada anak-anak. Misalnya, anak yang belum mampu membaca mulai mampu mengeja, anak yang belum mampu menulis huruf menjadi mampu menulis huruf-huruf dengan benar, anak yang belum mampu berhitung jadi mampu berhitung siswa/i dari strata SD.

Tabel 2. Analisis SWOT Literasi Klasik (Membaca Menulis Menghitung)

Dampak	Kendala
Orang tua dari anak yang mengikuti program ini merasa terbantu berdasarkan analisis masalah yang dikumpulkan Menambah waktu produktif bagi anak-anak di tengah pandemi Anak-anak kelas 1-3 SD yang belum bisa mengeja karena kurang maksimalnya pembelajaran online sudah mulai bisa mengeja Anak-anak kelas 4-6 SD sudah mulai pandai berhitung dan membaca cepat Merintis <i>Pojok Literasi</i> (Perpustakaan RW 01) sebagai bekal serta wadah bagi anak-anak untuk perkembangannya dalam dunia pendidikan.	Waktu yang terbatas Perubahan jadwal sekolah dari dua hari sekali (kelas 1-3 SD hari Senin dan Rabu. 4-6 SD Selasa dan Kamis) menjadi 4 hari sekali. Terhitung sejak pertengahan Agustus Faktor cuaca (hujan deras) yang menghambat indikator capaian selama dua pertemuan
Kelemahan Fasilitas yang kurang memadai sehingga terganggunya efektifitas pembelajaran	Kelebihan Konsep membimbing <i>Fun Learning</i> yang mudah dan kreatif bisa diserap oleh anak-anak

Minimnya anggota KKN membuat kurangnya <i>controlling</i> anak-anak.	Antusias anak-anak yang mengikuti program Mendapat dukungan dari ketua RW 01 berupa fasilitas tempat untuk pelaksanaan program.
--	--

2. Literasi Digital

Ada pula program untuk siswa strata SMP hingga SMA yakni membentuk kelompok belajar literasi digital berjumlah 32 siswa ini dapat dikatakan berhasil pada pemahaman dan praktiknya dalam pengoperasian komputer serta software-software dasar seperti Microsoft word dan Microsoft Excel. Hal tersebut disebabkan karena konsistensi anak-anak yang mengikuti. Perkembangannya sangatlah signifikan.

Tabel 3. Analisis SWOT Literasi Digital (Pengoperasian *Microsoft word* dan *Microsoft Excel*)

Dampak	Kendala
Orang tua dari anak yang mengikuti program ini merasa terbantu berdasarkan analisis masalah yang dikumpulkan Menambah waktu produktif bagi anak-anak di tengah pandemi Perkembangan yang signifikan pada anak disebabkan 10% teori 90% praktik. Merintis <i>Pojok Literasi</i> (Perpustakaan RW 01) sebagai bekal serta wadah bagi anak-anak untuk perkembangannya dalam dunia pendidikan. Anak-anak tidak tertinggal dalam pemahaman teknologi	Waktu yang terbatas Faktor cuaca (hujan deras) yang menghambat indikator capaian selama dua pertemuan Kesibukan dari masing-masing anak berupa kegiatan ekstranya di sekolah yang mana bentrok dengan kegiatan <i>literasi digital</i>
Kelemahan	Kelebihan
Fasilitas yang kurang memadai sehingga terganggunya efektifitas pembelajaran Minimnya anggota KKN membuat kurangnya <i>controlling</i> anak-anak.	Konsep membimbing <i>Fun Learning</i> yang mudah dan kreatif bisa diserap oleh anak-anak Antusias anak-anak yang mengikuti program

3. Output Program

Dari pelaksanaan program literasi klasik dan literasi digital inilah kami merekomendasikan kepada stakeholder untuk pelaksanaan pembangunan Pojok Literasi (Perpustakaan) yang berada di sekretariat RW 01 Kampung Setu Desa Setu, Kec, Jasinga, Bogor, Jawa Barat sebagai sarana menjaga antusias dalam meraih ilmu dan menumbuhkan minat baca siswa/i. Sistem pengadaan buku dilakukan secara masif dengan mempublikasi open donasi berupa dana, buku, dan ATK di media sosial. Kegiatan publikasi tersebut berhasil dan membuahkan dana dan buku dalam pembangunan Pojok Literasi, diantaranya dana sebesar Rp.500.000,- , buku bacaan 16 buah, Al-Quran besar 10 buah, Al-Quran kecil 20 buah, Iqro besar 35 buah, Iqro kecil 5 buah, Juz Amma 40 buah, dan Buku tulis 10 pack. Namun, untuk hasil donasi berupa Al-Quran lebih disalurkan kepada pengajian yang terdapat pada RW01.



Gambar 6. Pengambilan Donasi



Gambar 7. Pemasangan *Banner* Perpustakaan di Sekretariat RW 01



Gambar 8. Penyerahan Hasil Donasi Kepada 4 Titik Pengajian di RW

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Adanya kelompok belajar literasi klasik dan literasi digital ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar yang dilakukan selama pengabdian dan dapat dilihat dengan presentase capaian literasi digital dengan jumlah 32 anak tingkat SMP dan SMA dengan predikat A sebesar 69%, predikat B 22% dan predikat C 9%. Dengan begitu kami berharap dengan adanya kelompok belajar ini dapat membantu anak dalam meningkatkan minat belajar, membaca, dan melek teknologi sebagai tolak ukur literasi. Teknologi yang anak gunakan dapat dilakukan dengan sikap yang bijak untuk mengakses media pembelajaran.

Pendidikan karakter pun harus diberikan disela-sela pembelajaran terutama bagi anak-anak yang mudah terbawa pergaulan sehingga memperkecil tingkat degradasi moral yang terjadi yang berasal dari lingkungan, karena baik dan buruknya karakter anak tergantung pada lingkungan masyarakatnya. Adapun saran yang kami ingin sampaikan adalah perihal kurangnya prosedur dari Desa hingga ke tingkat RT baik itu tentang pendidikan, ekonomi, sosial pertanian, bahkan sampai minimnya wadah untuk minat dan bakat dari generasi muda.

2. Saran

Harapan kami yaitu adanya suatu wadah bagi anak-anak untuk dapat menyalurkan minat dan bakatnya serta di dukung dengan fasilitas yang memadai. Karena dampak pandemi menyebabkan krisis multidimensional khususnya dalam dimensi pendidikan, di zaman sekarang sangat diperlukan sebuah metode seru dan kreatif untuk anak-anak dalam menyelami dunia pendidikan dan bekal di masa mendatang.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan artikel menjadi lebih baik. Dan ucapan terimakasih kepada berbagai pihak baik Kepala desa beserta jajarannya, ketua RW 01 beserta jajarannya dari RT 01 – RT 06, ketua Pemuda dan seluruh anggotanya, segenap masyarakat serta seluruh pihak terkait yang telah bersedia bekerja sama dan mendukung terlaksananya kegiatan KKN-DR Sisdamas 2021

G. DAFTAR PUSTAKA

Amanah, I. (2017). Application of Savi Model Based Fun Learning To Improve Student's Critical Thinking Ability. *Khazanah Sekolah Dasar*.

Ibrahim, A. M. (n.d.). *Dampak Covid-19 Terhadap Perekonomian dan Kebijakan Pemerintahan Indonesia*. Sukabumi Update.Com. <https://sukabumiupdate.com/posts/68505/dampak-covid19-terhadap-perekonomian-dan-kebijakan-pemerintah-indonesia>

Kemendikbud. (2020). *Pedoman Pelaksanaan Belajar Dari Rumah Selama Darurat Bencana Di Indonesia Surat Edaran Sekertaris Jendral No.15*.

Listings of WHO's response to COVID-19. (n.d.). World Health Organization. <https://www.who.int/news/item/29-06-2020-covidtimeline>

Masnur Muslich. (2001). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. P.T. Bumi Aksara.

McGonigal. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world* (New York). The Penguin Press.

Mufarida, B. (2015). *Karakter Seperti Apakah Yang Dibutuhkan Indonesia Sekarang?* Kompasiana.Com.

Muhammad Irham, N. A. W. (2017). *Psikologi pendidikan: teori dan aplikasi dalam proses pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1144961>

Pangondian, S. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0 In Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains. *SAINTEKS, 1*.

Sumodiningrat, G. (1999). *Pemberdayaan Masyarakat dan JPS*. Intrans Publishing.