

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Dengan Metode Bermain Sambil Belajar dalam Program Mimica

Irfan Fitroturrohman¹⁾, Romzi Fadhli Robbi²⁾, Khoiruddin Muchtar³⁾

¹⁾Studi Agama-Agama, Fakultas Ushuluddin, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Email: irfanfitroturrohman@gmail.com

²⁾Akuntansi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Email: ramzifadhlirobby@gmail.com

³⁾Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Email: khoiruddin@uinsgd.ac.id

Abstrak

Keluhan masyarakat khususnya ibu rumah tangga yang menyebutkan bahwa kurang maksimalnya pembelajaran secara online/daring membuat kegiatan pembelajaran anak kurang maksimal, seperti sulitnya anak dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Beberapa program KKN-DR Sisdamas Desa Pagersari dalam bidang pendidikan dibuat sebagai upaya meminimalisir berbagai trouble yang menimpa anak-anak khususnya dalam aktifitas belajar. Program pendidikan yang menjadi fokus yaitu Minggu-minggu Ceria (MIMICA), suatu kegiatan untuk menstimulasi perkembangan fisik dan psikis anak usia sekolah sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar anak tingkat SD sampai SMP melalui beberapa kegiatan, contohnya dalam bentuk fun game. Metode dalam pelaksanaan program Mimica adalah dengan bermain sambil belajar. Berdasarkan hal tersebut, program Mimica dapat meminimalisir dan menjadi solusi dari keluhan masyarakat terkait kurangnya motivasi belajar anak-anak mereka.

Kata Kunci: motivasi belajar, bermain, pendidikan,

Abstract

Community complaints, especially housewives, stated that the lack of optimal online/online learning made children's learning activities less than optimal, such as the difficulty of children in understanding the material presented by the teacher. Several KKN-DR Sisdamas Pagersari Village programs in the field of education were created as an effort to minimize the various trouble things that happen to childrens, especially in learning activities. The educational program that is the focus is Happy Weeks (MIMICA), an activity to stimulate the physical and psychological school age as an effort to increase the learning motivation of elementary to junior high school children through several activities, for example in the form of fun games. The method in implementing the Mimica program is to play while learning. Based on this, the Mimica program can minimize and be a solution to public complaints regarding their children's lack of motivation to learn.

Keywords: learning motivation, play, education.

A. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan suatu kegiatan perkuliahan intrakurikuler dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan mahasiswa secara interdisipliner dan lintas sektoral. Kegiatan ini ditujukan untuk mengembangkan kepekaan rasa dan kognisi sosial mahasiswa serta membantu proses pembangunan. KKN juga dapat diartikan sebagai bentuk kegiatan intrakurikuler yang memadukan pelaksanaan Tri Dharma yang dilaksanakan oleh mahasiswa dengan bimbingan dosen dan masyarakat.

Situasi pandemi yang masih berlangsung sampai sekarang membuat kegiatan KKN kali ini perlu disesuaikan dengan kondisi agar dapat dilakukan dengan baik. 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 tepat, moderasi beragama, dan pendidikan serta dakwah keagamaan Islam dengan memanfaatkan media sosial. Seperti yang disampaikan oleh Husnul (2020) bahwa model KKN DR ini adalah KKN yang diselenggarakan dalam semangat kampus merdeka yang bertujuan untuk mahasiswa turut serta memberi kontribusi bagi masyarakat sekitar sesuai dengan kondisinya serta disesuaikan dengan kompetensi mahasiswa yang bersangkutan, yang terlibat berupaya dalam penanggulangan masa/pasca Covid-19 sehingga keberadaannya dirasakan oleh masyarakat.

KKN DR yang dilaksanakan pada tahun ini berbeda dengan KKN tahun sebelumnya, karena KKN pada tahun ini dilaksanakan dengan sistem KKN-DR SISDAMAS (Berbasis Pemberdayaan Masyarakat) yang dilakukan secara mandiri oleh mahasiswa di tempat tinggal masing-masing. Hal ini disesuaikan dengan kondisi pada saat Era Normal pasca Wabah Covid-19. Sumarjo (dalam Anwas, 2011) menjelaskan bahwa kunci dari pemberdayaan masyarakat adalah melibatkan masyarakat secara luas, berpusat pada kebutuhan masyarakat, serta menggunakan pendekatan holistik. Sehingga, mahasiswa dituntut untuk mengabdikan dalam pemberdayaan masyarakat dengan menyesuaikan kondisi sosial yang terjadi di tempat tinggal masing-masing. KKN-DR Sisdamas dilakukan secara opsional. Pertama, bagi daerah zona hijau atau yang memperoleh izin dari Satgas Covid 19 di daerahnya untuk berkelompok, maka KKN DR Sisdamas dapat dilakukan secara berkelompok. Kedua, namun jika daerahnya merah atau tidak mendapat izin satgas Covid di daerahnya untuk KKN DR Sisdamas berkelompok, atau peserta ada di wilayah yang jauh dari teman lainnya, maka KKN DR dilaksanakan secara individu, namun tetap terkoordinasi dengan KKP dan dibimbing oleh DPL secara berkelompok.

Berdasarkan data informasi yang didapatkan melalui hasil survey ke beberapa lokasi, Desa Pagersari, Kecamatan Pageurageung, Kabupaten Tasikmalaya termasuk kedalam daerah zona hijau dan dengan izin dari aparat desa setempat beserta dosen

pembimbing lapangan (DPL) desa tersebut dapat dijadikan lokasi kegiatan KKN-DR Sisdamas secara berkelompok. Berkaitan dengan hal tersebut, segala bentuk kegiatan baik itu partisipatif maupun implementasi program kegiatan tetap memperhatikan kebijakan pemerintahan setempat, termasuk dalam penanganan covid-19. Mengingat hal tersebut, untuk mendukung pengurangan penyebaran virus covid-19 di zona hijau tersebut, pemusatan kegiatan KKN-DR Sisdamas dilakukan dengan menggunakan skala mikro pada wilayah Desa Pagersari tepatnya di Dusun Balananjeur.

Dalam KKN-DR Sisdamas ini terdiri dari beberapa siklus yaitu Siklus I Refleksi Sosial (Social Reflection), Siklus II Perencanaan Program (Participation Planning), Siklus II Pelaksanaan dan Evaluasi Program (Action + Evaluation Program).

Dalam siklus pertama yaitu refleksi Sosial (Social Reflection), merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan oleh kelompok masyarakat untuk membaca tentang suatu konsep dan identitas dari kelompok masyarakat tersebut dengan teridentifikasinya kebutuhan, masalah, dan potensi yang ada. Berdasarkan hasil analisis dan penelaahan dari tahap refleksi sosial, maka terdapat beberapa macam permasalahan, kebutuhan dan juga potensi dari Kampung Balananjeur RT. 01, RT. 02 RW 07 DAN RT 01, RT 02 RW. 08 Desa Pagersari, Kecamatan Pagerageung, Kabupaten Tasikmalaya. Permasalahan yang diakibatkan dari pandemic Covid-19 ini yaitu penurunan pendapatan, kemudian kegiatan kepemudaan yang sebelumnya aktif menjadi tidak berjalan dengan semestinya.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan potensi yang sudah didapatkan dari kegiatan refleksi sosial, terdapat beberapa program yang dibuat sebagai upaya dan solusi untuk meminimalisir beberapa permasalahan yang sudah diakumulasikan kedalam beberapa bidang, yaitu bidang pendidikan, keagamaan, ekonomi, kesehatan, dan kepemudaan. Dalam bidang pendidikan terdapat program Temu Anak Gemar Belajar (TAGAR) dan Minggu-minggu Ceria (MIMICA), dalam bidang keagamaan terdapat program Gema Muharam (GERAM), dalam bidang ekonomi terdapat program ecovillage, ecobrick, gerakan semut (GERSEM) dan ecowisata, dalam bidang kesehatan terdapat program Sosialisasi Vaksin (SOSIN) dan Kampanye Kesehatan (KETAN), dan dalam bidang kepemudaan terdapat program Forum grup discussion (FGD).

Dari beberapa bidang dan program yang sudah dibentuk, penulis akan lebih memfokuskan pada bidang pendidikan, karena dari hasil refleksi sosial yang didapatkan tidak sedikit dari masyarakat yang mengeluhkan terkait sistem pembelajaran pada masa pandemi covid-19. Keluhan masyarakat khususnya ibu rumah tangga yang menyebutkan bahwa kurang maksimalnya pembelajaran secara online/daring membuat kegiatan pembelajaran anak kurang maksimal, seperti sulitnya anak dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain karena padatanya kegiatan pembelajaran anak mereka selama sepekan, kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara mandiri di rumah membuat anak mudah bosan dan jenuh bahkan anak dapat merasa tertekan, salah satunya disebabkan oleh

kurangnya interaksi sosial bagi anak baik itu dengan teman-teman seusianya atau guru secara langsung. Masyarakat juga mengeluhkan ketidaksiapan orang tua yang harus menjadi guru dadakan bagi anak-anaknya. Komisi Perlindungan Anak (KPAI) menerima sekitar 213 pengaduan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) baik dari orang tua maupun siswa (dikutip oleh Arifa, 2020). Pengaduan tersebut berkaitan dengan : pertama, penugasan terlalu berat dengan waktu yang relatif singkat; kedua, pemberian tugas hanya merangkum dan menyalin dari buku yang kemudian tidak di jelaskan ulang; ketiga, belajar masih kaku; keempat, keterbatasan kuota dalam mengikuti pembelajaran daring.

Beberapa program dalam bidang pendidikan dibuat sebagai upaya meminimalisir permasalahan yang dialami oleh anak serta sebagai solusi dari keluhan masyarakat khususnya terkait kegiatan belajar. Salah satu program yang menjadi fokus penelitian adalah Program Minggu-minggu Ceria (MIMICA). Program ini adalah suatu kegiatan untuk menstimulasi perkembangan fisik dan psikis anak usia sekolah yang nantinya dapat membantu mengangkat motivasi belajar anak tingkat SD sampai SMP dengan beberapa kegiatan, contohnya fun game dan olahraga.

Hampir semua anak sangat menyukai kegiatan bermain yang membuat mereka merasa senang dan bersemangat. Dalam program kegiatan Mimica ini fun game dan olahraga dikemas menjadi kegiatan bermain sambil belajar. Hal ini berkaitan dengan pendapat Rismayanthi (2013) bahwa perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak, bermain menjadi stimulasi pertumbuhan otot-ototnya ketika anak berlari ataupun melompat, ketika bermain anak juga akan menggunakan seluruh perasaan, emosi dan pikirannya.

B. METODOLOGI PENGABDIAN

Program yang berfokus pada bidang pendidikan dalam pelaksanaan KKN-DR ini adalah Mimica (minggu-minggu ceria). Pelaksanaan program Mimica merupakan salah satu upaya dalam menstimulasi perkembangan fisik dan psikis anak yang nantinya dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anak. Dengan meningkatkan motivasi belajar pada anak maka minat belajar anak pun akan semakin meningkat dan hal itu mampu membuat anak menjadi lebih semangat dalam belajar tanpa adanya rasa keterpaksaan. Menurut Setianingsih (2018), motivasi merupakan suatu usaha yang ada dalam diri seseorang baik berupa sikap, tindakan dan dorongan untuk bertindak dalam mengarahkan serta mengerakkan individu pada suatu tingkah laku sehingga tujuan yang dikehendaki bisa tercapai.

Metode dalam pelaksanaan program Mimica adalah dengan bermain sambil belajar, yang kegiatannya mencakup berbagai jenis permainan dan olahraga. Bermain sambil belajar dijadikan salah satu teknik pembelajaran dalam program Mimica supaya anak tidak merasa jenuh dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal itu dilakukan karena anak-anak biasanya senang ketika diajak untuk bermain dan

merupakan kegiatan yang asik untuk dilakukan, serta dapat membuat anak bisa untuk lebih mengekspresikan diri. Ratnaningsih (2014) menyatakan bahwa melalui permainan seseorang mendapat banyak ilmu pengetahuan, belajar banyak tentang kehidupan baik itu kemandirian, keberanian, sosialisasi dan kepemimpinan. Dengan permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi anak. Selain itu, kegiatan Mimica juga dapat menstimulasi perkembangan fisik, motorik kasar dan psikis pada anak.

Kegiatan Mimica diawali dengan melakukan pemanasan dan senam pagi bersama selama kurang lebih 20 menit. Setelah olahraga dilanjutkan dengan games estapet ini 5 orang berkelompok, orang pertama berlari dengan membawa tongkat kecil diberikan pada orang kedua, orang kedua berjalan jongkok sambil membawa tongkat kecil dan diberikan pada orang ke tiga, orang ketiga berjalan menyamping sambil membawa tongkat dan diberikan pada orang ke empat, orang ke empat melompat sampai garis finish. Permainan ini menjadikan siswa bersemangat dan menjadi focus. Selain itu juga ada permainan berkelompok yang menuntut kerja sama dan konsentrasi. Pertama, anak-anak dibagi ke dalam beberapa kelompok. Kedua, setiap kelompok menyiapkan nama kelompoknya masing-masing yang berasal dari nama-nama burung. Ketiga, penjelasan petunjuk dan teknis permainan. Keempat, permainan dimulai dengan saling menembak kelompok lain. Kelompok yang disebutkan namanya harus berdiri dan menembak kelompok lain dengan menyebutkan nama kelompoknya, jika kelompok yang ditembak telat merespon maka mereka kalah. Selain olahraga dan permainan, diadakan juga sarapan bersama untuk melatih sosialisasi dan kebersamaan anak-anak. Tolak ukur keberhasilan dari program ini yaitu adanya peningkatan antusias dan semangat belajar pada anak, hal itu bisa dilihat seberapa besar keinginan anak dalam mengikuti pembelajaran.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Tahap pelaksanaan kegiatan berisi tentang pelaksanaan program KKN-DR SISDAMAS, yaitu tahap pengaplikasian dari tahap perencanaan, menjelaskan tentang tahapan kegiatan, jenis kegiatan, waktu kegiatan, tempat kegiatan dan stakeholder/pemangku kepentingan yang terlibat serta pendukung dan penghambat serta solusi yang diterapkan.

Dalam kegiatan KKN-DR SISDAMAS di dusun Balananjeur, Desa Pagersari, Kecamatan Sukaresik, Kabupaten Tasikmalaya yang pada masa pandemi ini bidang Pendidikan salah satu yang terkena dampaknya. Sebut saja dampak yang dirasakan yaitu menjadikan waktu belajar anak-anak di sekolah (Madrrasah Ibtidaiyah/sederajat) menjadi kurang optimal. Tidak semua anak disiplin dan mengerti dengan materi yang disampaikan oleh pengajar di sekolah sehingga dibuatlah program kerja MIMICA untuk membantu meningkatkan semangat anak-anak dalam proses pembelajaran.

Waktu pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut ini:

MIMICA (Minggu-Minggu Ceria)

Hari : Minggu

Jam : 07.00 s.d 09.00 WIB

Tanggal : 15 dan 22 September 2021

Tempat : Lapangan MI Al-Inayah

1. MIMICA

a. Latar belakang

Hasil dari kegiatan Sosial Reflection memperoleh berbagai permasalahan maupun potensi yang terdapat di masyarakat, salah satu permasalahan yaitu proses pembelajaran secara daring dirasa kurang maksimal dan efektif, selain karena materi yang sulit dipahami, kurangnya motivasi anak dalam belajar daring juga memengaruhi, terutama bagi anak yang mudah bosan dan jenuh.

Maka program MIMICA atau lebih dikenal dengan Minggu-minggu Ceria hadir dengan tujuan untuk meminimalisir perasaan-perasaan bosan dan jenuh yang dimiliki anak. MIMICA merupakan suatu kegiatan untuk menstimulasi perkembangan fisik dan psikis guna membantu meningkatkan motivasi belajar anak usia sekolah tingkat SD.

b. Pelaksanaan

Kegiatan mimica ini dilaksanakan setiap Minggu pagi tepatnya pada tanggal 15 dan 22 Agustus 2021 dengan serta di bimbingan langsung oleh peserta KKN-DR, kegiatannya berisi olahraga, fun game dan terakhir makan bersama.

Dalam proses pelaksanaannya, anak-anak cukup antusias untuk meramaikan kegiatan minggu pagi mereka lewat program MIMICA. Atribut yang digunakan oleh anak-anak maupun anggota KKN yaitu pakaian olahraga, juga membawa bekal sarapan yang pada akhir acara dilakukan kegiatan sarapan bersama. Kemudian, fasilitas pendukung dalam kegiatan MIMICA sebut saja seperangkat sound system (meminjam kepada masyarakat sekitar), dan lapangan untuk area kegiatan. Dengan adanya kegiatan MIMICA ini perkembangan motorik anak menjadi lebih terarah dan sesuai dengan tahapannya, yang distimulasi langsung dengan olahraga, yang pada proses perkembangannya bisa meningkatkan motivasi anak dalam belajar daring, terutama bagi anak yang mudah bosan dan jenuh.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian bimbingan belajar di Desa Pagersari menjadi penting dilakukan mengingat anak-anak adalah aset utama penerus bangsa. Anak yang cerdas tentu akan mampu membuat perubahan bagi masa depan. Pengabdian mahasiswa bagi anak-anak tingkat sekolah dasar di Desa Pagersari difokuskan di Dusun Balananjeur.

Masa pandemi yang menjadikan waktu belajar di sekolah menjadi kurang optimal dan tidak semua anak disiplin dan mengerti dengan materi yang disampaikan oleh pengajar di sekolah dan beberapa orang tua yang sempat diwawancarai terkait kegiatan pembelajaran anak-anak mereka menyebutkan bahwa proses pembelajaran tersebut dirasa kurang maksimal dan efektif, selain karena materi yang sulit dipahami, kurangnya motivasi anak dalam belajar daring juga memengaruhi, terutama bagi anak yang mudah bosan dan jenuh sehingga dibuatlah program kerja MIMICA (Minggu Minggu Ceria) dilaksanakan pada tanggal 15 dan 21 Agustus 2021.

Kegiatan pengabdian diawali dengan menyusun jadwal kegiatan, menyiapkan media yang diperlukan sebagai alat penunjang. Hal ini perlu dilakukan agar nantinya anak-anak dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Adapun jadwal bimbingan belajar siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

Hari/Tanggal	Pukul	Tempat	Kegiatan
Minggu, 15 Agustus 2021	07.00 – 09.00	Lapangan MI Al-Inayah	Olahraga Dinamis dan dinamik, Games belajar fokus peregu, Makan bersama
Minggu, 21 Agustus 2021	07.00 – 09.00	Lapangan MI Al-Inayah	Senam, Games Peregu, makan bersama

Pada kegiatan MIMICA (Minggu minggu ceria) siswa diberi informasi terkait kegiatan, informasi disampaikan ketika Sekolah dan kegiatan TAGAR berlangsung. Pada kegiatan MIMICA mahasiswa menyiapkan media untuk kegiatan MIMICA setelah itu, mahasiswa bersama peserta didik berdoa bersama sebelum kegiatan dimulai, pada pertemuan pertama peserta didik melakukan olahraga, mahasiswa menertibkan siswa untuk memulai olahraga dengan merapihkan barisan siswa, olahraga yang dilakukan adalah olahraga statis untuk pemanasan. Dilanjutkan dengan games yang sudah di kelompokkan dari kelas 1 sampai kelas 6. Games olahraga estapet menjadi kegiatan utama di pertemuan pertama MIMICA. Games estapet ini 5 orang berkelompok, orang pertama berlari dengan membawa tongkat kecil diberikan pada orang kedua, orang kedua berjalan jongkok sambil membawa tongkat kecil dan diberikan pada orang ke tiga, orang ketiga berjalan menyamping sambil membawa tongkat dan diberikan pada orang ke empat, orang ke empat meloncat sampai garis finish. Permainan ini menjadikan siswa bersemangat dan menjadi focus. Setelah permainan selesai, mahasiswa menyediakan tempat untuk makan bersama. Kemudian, mahasiswa memberikan penghargaan/apresiasi kepada kelompok yang menjadi pemenang dalam permainan estafet tongkat Kegiatan MIMICA pun ditutup dengan membaca doa.

Pada pertemuan ke dua MIMICA, Mahasiswa menyiapkan media untuk kegiatan MIMICA, merapikan siswa untuk berbaris dan memulai olahraga senam sebagai pemanasan, dua orang mahasiswa menjadi instruktur senam, setelah selesai senam, selanjutnya siswa dibagi kelompok untuk melakukan permainan yang melatih konsentrasi dan kerja sama, setiap kelompok menyiapkan nama kelompoknya masing-masing yang berasal dari nama-nama burung. Kemudian penjelasan petunjuk dan teknis permainan oleh mahasiswa dan permainan dimulai dengan saling menembak kelompok lain. Kelompok yang disebutkan namanya harus berdiri dan menembak kelompok lain dengan menyebutkan nama kelompoknya, jika kelompok yang ditembak telat merespon maka mereka kalah. Setelah permainan selesai, mahasiswa menyediakan tempat untuk makan bersama. Kemudian, mahasiswa memberikan penghargaan/apresiasi kepada kelompok yang menjadi pemenang dalam Kegiatan MIMICA dan terakhir ditutup dengan membaca doa.

Indikator keberhasilan pada kegiatan MIMICA yaitu anak-anak menjadi produktif di hari libur, stabilnya perkembangan fisik, psikis dan motoric anak. Kegiatan MIMICA pun berlanjut setelah mahasiswa selesai KKN. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara langsung kepada 14 orang anak dengan usia 7-13 tahun, mereka menyatakan bahwa dengan adanya kegiatan Mimica ini perasaan mereka menjadi senang dan bersemangat ketika mengikuti rangkaian kegiatannya, selain itu ketika memasuki weekdays mereka lebih antusias dan lebih termotivasi untuk melakukan pembelajaran.

Rekomendasi kegiatan pengabdian yang dapat dilakukan diharapkan kegiatan MIMICA dapat terus berlanjut, dan partisipannya bertambah mencakup TK,SD dan SMP. Pada akhir kegiatan dilaksanakan evaluasi pada tanggal 30 Agustus 2021 yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan pengalaman anak-anak Dusun Balanjeur selama mengikuti kegiatan MIMICA. Selain itu, dengan adanya kegiatan MIMICA ini diharapkan dapat membantu meningkatkan semangat dan prestasi belajar siswa di Dusun Balanjeur.



Gambar.1 Kegiatan MIMICA



Gambar.2 Kegiatan MIMICA

E. Ucapan Terima Kasih

Tim Kuliah Kerja Nyata Dusun Balananjeur mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dosen pembimbing lapangan (DPL) yang telah memberikan bimbingan dan arahnya terkait kegiatan dan program yang dilakukan.
2. Kepala desa Pagersari yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan KKN-DR Sisdamas di Desa Pagersari.
3. Kepala dusun Balananjeur yang sudah memfasilitasi kegiatan KKN-DR Sisdamas.
4. Masyarakat dusun Balananjeur yang telah memberikan banyak kontribusi selama pelaksanaan KKN-DR Sisdamas.

F. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berangkat dari keluhan masyarakat khususnya ibu rumah tangga yang menyebutkan bahwa kurang maksimalnya pembelajaran secara online/daring membuat kegiatan pembelajaran anak kurang maksimal. Salah satu program dalam bidang pendidikan dibuat sebagai upaya meminimalisir permasalahan yang dialami oleh anak serta sebagai solusi dari keluhan masyarakat khususnya terkait kegiatan belajar, program tersebut bernama MIMICA (Minggu-minggu Ceria). Metode yang digunakan dalam program Mimica adalah permainan dan olahraga. Dengan adanya program kegiatan Tagar, para siswa menjadi mengerti materi yang telah di sampaikan dan dapat mengerjakan tugas rumah sendiri. Sedangkan pada kegiatan MIMICA, anak-

anak menjadi produktif di hari libur, dan stabilnya perkembangan fisik, psikis dan motoric anak.

2. Saran

Adapun saran untuk perbaikan kedepan:

- a. Bagi orang tua anak-anak untuk slalu memberikan motivasi kepada anak-anak agar terus tertanam dalam diri anak-anak semangat belajar.
- b. Bagi masyarakat untuk selalu mendukung program-program yang berkaitan dengan pendidikan agar memotivasi anak untuk belajar sehingga semangat belajar menjadi tinggi.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, S. A., & Fitriani, S. (2021). Refitalisasi semangat belajar ditengah pandemi melalui metode team teaching. *Jurnal Griya Cendekia*, 6(1), 1-17.
- Anwas , O. M. (2011). Kuliah kerja nyata tematik pos pemberdayaan keluarga sebagai model pengabdian masyarakat di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 17(5), 565-575.
- Arifa, F. N. (2020). Tantangan pelaksanaan kebijakan belajar dari rumah dalam masa darurat covid-19. *Jurnal Bidang Kesejahteraan Sosial*, 12(7), 13-15.
- Asniawati, A., & Ratnawati, E. (2020). Pemberian motivasi melalui cerita atau games untuk menumbuhkan minat belajar anak usia SD dan SMP. *Dimasejati*, 2(2), 204-213.
- Fikri, Zainul, A., Hendrik, M., & Romadon. (2019). Analisis penerapan metode team teaching di kelas 3 SD STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung. *Prosiding semnasfip*, 261-279.
- Qodim, H. d. (2021). *Petunjuk teknis kuliah kerja nyata dari rumah berbasis pemberdayaan masyarakat (KKN-DR SISDAMAS) pengabdian di masa pandemi bermitra dengan satgas covid-19*. Bandung: LP2M UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Rismayanthi, C. (2013, April). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1), 64-72.
- Syardiansah. (2017). Peranan kuliah kerja nyata sebagai bagian dari pengembangan kompetensi mahasiswa . *Jurnal JIM IPB*, 7(1), 57-68.
- Utami, & Wahyu, S. (2019). Penerapan pendidikan karakter melalui kegiatan kedisiplinan siswa. *Jurnal Pendidikan*, 4(1).