



## **Meningkatkan Motivasi Belajar Anak-Anak pada Masa Pandemi di Kampung Gudang Sikat Kelurahan Pasirbiru Kota Bandung**

**Fuziani Noor Sa`adah<sup>1</sup>, Muhammad Fikri Humani<sup>2</sup>, Endah Ratna Sonya<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

e-mail: fuzianinoors@gmail.com

<sup>2</sup>Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

e-mail: fikrihumani2@gmail.com

<sup>3</sup>Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UIN Sunan Gunung Djati Bandung,

e-mail: endahratna.sonya@uinsgd.ac.id

### **Abstrak**

*Melihat kondisi pandemi yang belum juga selesai, kondisi pendidikan di Indonesia sangat terasa dampaknya. Proses belajar terpaksa harus dirumahkan, tak jarang membuat siswa menjadi kesulitan untuk belajar. Tak hanya di aspek pendidikan, pandemi juga memberi dampak serius terhadap aspek ekonomi masyarakat, sehingga beberapa kalangan masyarakat kesulitan untuk mencari makan. Atas dasar hal itu, kami melakukan program bernama "Sore Mengajar" untuk menjawab masalah tersebut. Program "Sore Mengajar" dilakukan dengan memusatkan tujuan kepada upaya untuk membangun motivasi siswa dan memberikan fasilitas belajar untuk siswa. Indikator keberhasilan dilihat dari respon motorik, verbal, dan kemampuan siswa di akhir pertemuan. Metoda yang kami gunakan dalam program "Mengajar Sore" adalah Games Based Learning. Metode yang kami gunakan memberi dampak baik, siswa menunjukkan respon sikap motorik positif setelah mendapat proses pembelajaran yang kami berikan.*

**Kata Kunci:** sosial, mengajar, games

### **Abstract**

*Seeing the pandemic conditions that have not yet been completed, the condition of education in Indonesia is greatly affected. The learning process was forced to be sent home, often making it difficult for students to learn. Not only in the education aspect, the pandemic also has a serious impact on the economic aspect of the community, so that some people have difficulty finding food. On that basis, we conducted a program called "Afternoon Teaching" to answer this problem. The "Afternoon Teaching" program is carried out by focusing on efforts to build student motivation and provide learning facilities for students. Indicators of success are seen from motor, verbal, and student responses at the end of the meeting. The method we use in the "Teaching Afternoon" program is Games Based Learning. The method*

*we use has a good impact, students show a positive motor attitude response after receiving the learning process that we provide.*

**Keywords:** *social, teaching, games.*

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu bentuk investasi jangka panjang yang penting bagi seorang manusia. Masyarakat dari yang paling terbelakang sampai yang paling maju mengakui bahwa pendidikan atau guru merupakan faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas. Guru memiliki pengaruh yang luar biasa bagi arah pengembangan pendidikan di Indonesia.

Dalam kegiatan belajar, kelangsungan dan keberhasilan proses belajar mengajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor intelektual saja, melainkan juga oleh faktor-faktor nonintelektual lain yang tidak kalah penting dalam menentukan hasil belajar seseorang, salah satunya adalah kemampuan seseorang siswa untuk memotivasi dirinya. Motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar.

Seperti diketahui, motivasi belajar pada siswa tidak sama kuatnya. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa.

Hakim (2007:26) mengemukakan pengertian motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Sardiman (2018:25), fungsi motivasi ada 3 yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan dan mencapai prestasi. Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang melakukan kegiatan itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik dan sasaran akan tercapai.

Dalam beberapa tahun terakhir, banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa *game-based learning* sangat efektif apabila benar-benar diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Torrente, *game-based learning* adalah penggunaan *game* dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Pratiwi & Musfiroh, 2014). Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain (De Freitas, 2006):

1. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
2. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung.
3. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
4. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
5. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.

Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman (Anjani et al., 2016). Oleh karena itu, *game-based learning* bisa menjadi solusi yang menarik untuk anak-anak. Dengan adanya *game-based learning* sebagai media pembelajaran diharapkan pelajar dapat belajar sambil bermain sehingga mereka bisa lebih merasa senang dan lebih semangat dalam belajar.

Selain itu, guru merupakan sosok yang mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena dengan adanya peran guru dalam proses pembelajaran seperti guru sebagai pembimbing, guru sebagai pengelola kelas, guru sebagai mediator, guru sebagai motivator dan guru sebagai evaluator dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Kegiatan belajar yang dilakukan guru harus membuat siswa lebih tertantang agar siswa termotivasi untuk lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran.

Dalam pencapaian keberhasilan pada proses pembelajaran yang meningkatkan minat siswa bisa juga memiliki dampak yang menyebabkan rendahnya pencapaian dan prestasi belajar. Segala proses pembelajaran hanya menggunakan sumber dari internet yang sangat kurang membantu siswa dalam memahami materi belajar yang sangat banyak dan bisa membuat siswa banyak fikiran dan tidak maksimal dalam memahami materi pembelajaran yang ada. Dengan demikian, peran guru sangatlah penting dalam memotivasi siswa untuk terus giat dalam melaksanakan kegiatan belajar dimanapun dan kapanpun mereka berada dengan cara belajar sendiri yang dilakukan dirumah maupun ditempat yang peserta didik senangi.

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, dan pendidikan menengah atas. Matematika mempelajari kajian yang abstrak atau objek dari matematika adalah benda-benda

pikiran yang sifatnya abstrak yang artinya, objek matematika tidak mudah diamati dan dipahami dengan panca indera. Dengan demikian tidak mengherankan jika matematika tidak mudah dipahami oleh sebagian siswa.

Untuk mempelajari objek matematika yang abstrak diperlukan perantara yang bersifat konkrit untuk mengurangi keabstrakan tersebut dengan menggunakan model-model benda konkrit. Model benda nyata yang digunakan untuk mengurangi keabstrakan materi matematika tersebut dinamakan alat peraga pembelajaran matematika. Alat peraga matematika dapat diartikan sebagai suatu perangkat benda konkrit yang dirancang, dibuat, dan disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan dan memahami konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika.

Dalam pembelajaran matematika, penggunaan alat peraga juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Erman Suherman yang mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika kita sering menggunakan alat peraga, dengan menggunakan alat peraga, maka:

1. Proses belajar mengajar termotivasi. Baik siswa maupun guru, dan terutama siswa, minatnya akan timbul. Ia akan senang, terangsang, tertarik, dan arena itu akan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika.
2. Konsep abstrak matematika tersajikan dalam bentuk konkrit dan karena itu lebih dapat dipahami dan dimengerti, dan dapat ditanamkan pada tingkat-tingkat yang lebih rendah.
3. Hubungan antara konsep abstrak matematika dengan bendabenda di alam sekitar akan lebih dapat dipahami.
4. Konsep-konsep abstrak yang tersajikan dalam bentuk konkrit yaitu dalam bentuk model matematik yang dapat dipakai sebagai objek penelitian maupun sebagai alat untuk meneliti ide-ide baru dan relasi baru menjadi bertambah banyak.

Beberapa penelitian menyatakan bahwa penggunaan alat peraga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penerapan penggunaan alat peraga membuat siswa lebih aktif dan lebih mudah memahami materi pelajaran dengan baik.

Pada tahun ini KKN dijalankan berbeda dengan KKN seperti tahun-tahun sebelumnya. Adanya pandemi membuat KKN harus dilaksanakan secara daring atau dilaksanakan dengan protokol kesehatan pada daerah masing-masing. Atas latar belakang tersebut maka KKN yang kami lakukan dilaksanakan dengan protokol kesehatan pada daerah kami.

Adapun daerah yang kami pilih adalah RW 02 Kelurahan Pasirbiru. Sebuah daerah yang memiliki kondisi lingkungan berupa jalan gang kecil. Di dalamnya terdapat banyak rumah warga yang saling berdekatan. Beberapa rumah ada yang pintu

masuknya hanya berjarak satu meter saja. Di antara padatnya rumah warga tersebut terdapat satu masjid yang berdiri, masjid tersebut bernama masjid Al-Barakah.

Masjid ini biasa digunakan untuk warga sekitar daerah RW 02 Kelurahan Pasirbiru untuk melakukan kegiatan-kegiatan ibadah dan tempat belajar anak-anak. Tercatat ada kurang lebih tiga puluh anak-anak yang aktif dalam kegiatan belajar di masjid. Anak-anak tersebut berasal dari tingkat sekolah yang bermacam-macam; PAUD, SD, dan SMP.

Kegiatan belajar anak-anak di masjid selalu rutin dilaksanakan setelah magrib. Juga, masjid ini selalu menjadi tempat pelaksanaan acara jika ada acara-acara keagamaan besar seperti tahun baru islam, idul fitri, dll. Masjid ini cukup terawat dan sangat aktif digunakan oleh masyarakat. Setidaknya, selama kami KKN di daerah tersebut masjid ini tidak pernah kosong. Warga selalu antusias untuk melaksanakan shalat berjamaah di masjid.

Pada setiap waktu shalat fardhu, banyak orang tua yang masih rajin untuk melaksanakan kegiatan ibadah di masjid. Tapi tak hanya orang tua, anak-anak pun antusias untuk melaksanakan kegiatan ibadah di masjid. Mereka (anak-anak) melakukan penjadwalan rutin untuk menjadi muadzin di setiap waktu shalat fardhu. Robi seorang anak yang masih bersekolah di tingkat SD kelas 3 menyambut kami dengan semangat, semangatnya disambut juga oleh anak-anak lainnya. Mereka sangat semangat untuk belajar.

Atas dasar latar belakang situasi dan kondisi masyarakat di atas maka sasaran kami adalah anak-anak yang belajar di masjid Al-Barakah. Sebelum kedatangan kami, anak-anak hanya belajar di waktu antara maghrib dan isya. Dengan materi ajarnya adalah mengaji dan pelajaran keagamaan.

Oleh karena itu, kami (mahasiswa KKN UIN SGD Bandung) mengajukan untuk menjalankan program bernama mengajar sore.

Program "Sore Mengajar" ini lahir sebagai jawaban atas kondisi pandemi yang membuat anak-anak di RW 02 Kelurahan Pasirbiru tidak mendapatkan akses pendidikan yang cukup. Perintah untuk belajar di rumah membuat anak-anak cukup kesulitan untuk mengakses pembelajaran melalui daring.

Tujuan dari program "Sore Mengajar" ini salah satunya adalah untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa dan meningkatkan motivasi siswa kepada matematika.

Dikutip dari (Ahmad, 2016) tugas dan tanggung jawab seorang guru salah satunya adalah membangun motivasi anak didiknya secara terus-menerus tanpa ada rasa putus asa. Apabila motivasi ini selalu hidup, maka aktivitas pendidikan atau pelatihan dapat berjalan dengan baik dan lancar. Sedangkan adanya pandemi

membuat peran guru hampir berkurang banyak bagi siswa. Tak jarang hal ini membuat guru kesulitan untuk membangun motivasi pada siswa, dan akhirnya pendidikan pada siswa tidak dapat berjalan dengan baik.

Atas dasar latar belakang tersebut maka pada program "Sore Mengajar" kami berusaha untuk membangun motivasi pada siswa agar bisa belajar dengan baik dan lancar.

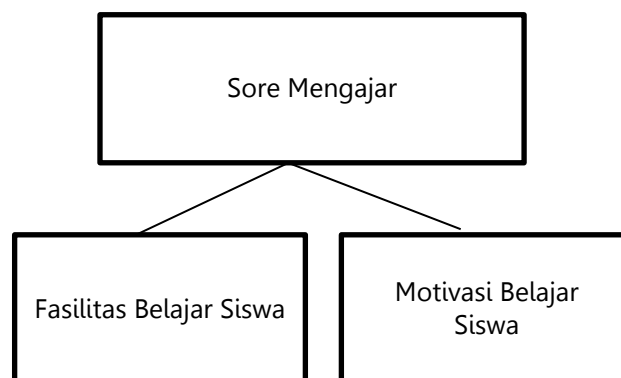
Menurut (Andina, A., & Nurus, S, 2020) kegiatan belajar mengajar di beberapa sekolah di Indonesia sebagian besar dapat berjalan dengan baik. Meskipun masih terdapat kekurangan yang disebabkan beberapa kendala salah satunya yaitu sarana dan prasarana yang kurang memadai, internet terbatas, kurangnya anggaran. Solusinya dapat berupa langsung dan tak langsung. Solusi langsung dapat diberikan oleh pihak sekolah, dan solusi tak langsung dapat diberikan oleh pemerintah.

Ini menjadi tantangan tersendiri bagi kreativitas setiap individu dalam penggunaan teknologi, bukan hanya transmisi pengetahuan, tetapi juga bagaimana memastikan pembelajaran tetap tersampaikan dengan baik. Beberapa guru di sekolah mengaku jika pembelajaran daring ini tidak seefektif kegiatan pembelajaran secara tatap muka, karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Selain itu, materi yang disampaikan secara daring belum tentu bisa dipahami semua siswa.

Atas kajian teori tersebut, kami mengadakan "Sore Mengajar" sebagai solusi langsung. Kedatangan kami dapat menjadi titik terang untuk beberapa aspek seperti sumber tenaga ajar dan menambah fasilitas belajar bagi siswa selama di rumah.

## B. METODE PENGABDIAN

Pengabdian dilakukan mengacu pada latar belakang yang terjadi di masyarakat. Melihat situasi target masyarakat di RW 02 Kelurahan Pasirbiru yaitu anak-anak, maka rancangan kegiatan kami dirancang seperti berikut.



Gambar 1. Rancangan kegiatan

Berdasarkan rancangan tersebut, salah satu kegiatan KKN kami yaitu "Sore Mengajar" hanya berfokus untuk membangun motivasi siswa belajar dan memberikan fasilitas belajar siswa.

Adapun upaya dalam memberikan fasilitas belajar siswa adalah dengan mengajar menggunakan alat peraga matematika, membawa buku bacaan interaktif dan menjadi tutor secara nyata untuk mereka. Juga, upaya dalam membangun motivasi belajar siswa yang kami lakukan adalah dengan membangun interaksi secara langsung dengan anak-anak.

Setelah proses pelaksanaannya, kami membangun rancangan evaluasi dengan melihat indikator-indikator seperti keaktifan siswa, dan kemampuan pemahaman siswa. Dua indikator ini dapat menentukan apakah upaya kami yaitu menjadi fasilitas belajar siswa dan membangun motivasi belajar siswa berhasil atau tidak.

Keaktifan siswa dilihat dari tingkat antusias mereka. Durasi belajar dan antusias anak-anak untuk belajar adalah indikator yang kami lihat. Sedangkan kemampuan hasil belajar siswa dilihat dari kemampuan mereka dalam mengerjakan soal pada games matematika yang kami berikan. Kami melihat kemampuan mereka di hari pertama saat kami mengajar dan saat hari terakhir kami mengajar.

## **C. PELAKSANAAN KEGIATAN**

### **1. Siklus I : Refleksi Sosial**

Pada minggu pertama pelaksanaan KKN-DR Sisdamas, tahapan yang dilakukan yaitu Refleksi Sosial yang dilakukan di masing-masing RW oleh kelompok masing-masing. Refleksi sosial yang dimaksud yaitu sosialisasi akan perkenalan dengan warga untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ada di daerah tersebut, sekaligus untuk menumbuhkan kesadaran warga terhadap akar penyebab masalah sosial. Dalam pelaksanaannya, ada 2 hal penting yang harus dilakukan dalam refleksi sosial, yaitu olah pikir dan olah rasa.

Kami melakukan refleksi sosial pada hari Sabtu, 7 Agustus 2021. Kegiatan ini dilakukan dengan tatap muka secara langsung kepada tokoh masyarakat setempat yaitu Ketua RW 02 Kelurahan Pasirbiru, dengan menerapkan dan mematuhi protokol kesehatan yaitu selalu menggunakan masker.



Gambar 2. Refleksi Sosial dengan Ketua RW 02 Kelurahan Pasirbiru

Proses sosialisasi ini sekaligus untuk meminta izin kepada masyarakat setempat bahwa akan dilaksanakan kegiatan KKN-DR di Jl. Gudang Sikat, RW 02, Kelurahan Pasirbiru, Kecamatan Cibiru, Kota Bandung.



Gambar 3. Refleksi Sosial dengan Pengurus DKM Masjid Al-Barokah

## 2. Siklus II : Pengorganisasian Masyarakat dan Pemetaan Sosial

Identifikasi kebutuhan masyarakat merupakan hal utama yang menjadi prioritas, sebagai tindakan lanjutan dari adanya refleksi sosial. Dalam siklus ini, kami melaksanakan sebuah proses belajar untuk menggali informasi, mengkaji informasi, dan merumuskan masalah yang telah ditemukan.

Siklus ini merupakan jawaban dari kebutuhan masyarakat terhadap adanya organisasi masyarakat atau warga yang mampu menerapkan nilai-nilai luhur yang dibimbing oleh pemimpin yang mempunyai kriteria yang sudah ditetapkan oleh masyarakat sebagai jawaban dari hasil analisa kelembagaan dan refleksi kepemimpinan.



Organisasi masyarakat yang dibangun bisa bersifat organik berbentuk paguyuban atau perhimpunan, atau memanfaatkan organisasi yang sudah ada di masyarakat seperti Dewan Kemakmuran Masjid (DKM), Pembinaan Kesejahteraan Keluarga (PKK), Karang Taruna, dan lain-lain. Organisasi yang kami jadikan penggerak sendiri yaitu Pengurus DKM dan Karang Taruna.



Gambar 4. Pengorganisasian Masyarakat dan Pemetaan Sosial bersama Karang Taruna RW 02

### **3. Siklus III : Perencanaan Partisipatif**

Perencanaan partisipatif merupakan kegiatan untuk mengembangkan program berdasarkan hasil kajian masalah yang diperoleh pada saat refleksi sosial. Siklus ini merupakan kelanjutan dari Siklus II. Dengan kata lain, kegiatan yang ada dalam Siklus II dianggap belum selesai. Tidak cukup hanya sampai memetakan kebutuhan masyarakat, namun perlu menyusun rencana program partisipatif dan mensinergikan program partisipatif tersebut.

Hasil dari perencanaan partisipatif ditentukan program kegiatan yang telah disepakati bersama melalui refleksi sosial. Salah satu permasalahan yang terjadi di daerah ini yaitu tidak mendapatkan akses pendidikan yang cukup. Maka dari itu, kami berinisiatif mengajukan program kerja yang bernama "Sore Mengajar" dengan tujuan untuk membangun motivasi pada siswa agar bisa belajar dengan baik dan lancar.

### **4. Siklus IV : Pelaksanaan Program**

Siklus terakhir merupakan pengimplementasian perencanaan program yang sudah terstruktur berdasarkan masalah yang ada. Program yang sudah direncanakan ini dilaksanakan dari tanggal 8 sampai 14 Agustus 2021 dengan sasaran para santri Masjid Al-Barokah.

Kegiatan Sore Mengajar ini dimulai dari pukul 15.00-18.00. Karena kurangnya minat para santri terhadap mata pelajaran umum, maka kami ingin membangun motivasi belajar mereka khususnya pada pelajaran matematika.

Kami mengawali proses belajar dengan penawaran atau *ice breaking* untuk membuat anak nyaman dengan suasana dan semangat untuk belajar. Setelah itu kami memberikan materi matematika dasar agar mudah dimengerti oleh anak-anak.



Gambar 5. *Ice Breaking*

Metode pembelajaran yang kami gunakan yaitu Metode *Game Based Learning*. Metode ini dapat diartikan sebagai metode pembelajaran dengan menggunakan game (permainan) yang bertujuan untuk membantu memudahkan proses pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi menarik, bahkan bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Di akhir pembelajaran, kami memberikan semacam kuis kepada anak-anak dengan sesekali memberikan *reward*.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berangkat dari masalah yang terjadi di RW 02 Kelurahan Pasirbiru yaitu fasilitas belajar siswa dan motivasi belajar siswa. Maka program "Sore Mengajar" terlaksana untuk menjadi jawaban atas masalah yang terjadi. Adapun waktu pelaksanaannya adalah selama dua sampai tiga jam, tepatnya pada pukul 15.00 sampai 18.00.

Anak-anak di RW 02 Kelurahan Pasirbiru melakukan rutinitas pengajian pada pukul 18.00. Pada jam tersebut anak-anak menjalankan pengajian dengan kegiatan yang diisi dengan mengaji, murojaah, fiqih, dan pelajaran agama. Kami mengajukan waktu untuk pembelajaran umum pada sore hari, yaitu setelah ashar hingga maghrib kepada ketua DKM.

Setelah ajuan kami disetujui, kami mulai memberitahukan kepada anak-anak bahwa kami akan membimbing mereka untuk mengajar materi umum di sore hari. Materi umum yang kami berikan terfokus pada matematika, setelahnya materi yang kami berikan bisa fleksibel. Terkadang, ada beberapa anak yang kesulitan mengejar PR, dan kami akan berusaha untuk membimbing mereka agar terbantu dalam proses pengerjaannya.



Gambar 6. Membimbing Anak-anak dalam Pengerjaan Tugas Sekolah

Tidak seperti materi keagamaan, dimana mereka begitu sangat tertarik. Mungkin hal ini disebabkan karena anak-anak memang sudah terbiasa untuk menjadikan masjid sebagai tempat belajar agama, bukan tempat belajar materi umum. Ini menjadi tantangan tersendiri, karena motivasi belajar siswa terhadap matematika masih rendah. Maka tugas kami adalah membangun motivasi mereka untuk belajar materi umum khususnya matematika.

Kami melakukan upaya untuk membangun motivasi pada anak-anak di RW 02 Kelurahan Pasirbiru dengan cara menjadikan matematika dan materi umum lainnya sebagai materi yang menyenangkan. Cara mengajar kami tidak seperti cara mengajar pada umumnya (metode ekspositori). Menurut (Sanjaya, 2019) Pembelajaran Ekspositori adalah pembelajaran yang berfokus pada proses penyampaian materi secara lisan (diskusi atau ceramah) kepada suatu kelompok siswa, agar siswa mampu untuk berpikir lebih kritis dalam menguasai materi.

Metode yang kami gunakan adalah metode *Game Based Learning*. Menurut (Pratiwi & Musfiroh, 2014), *game-based learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan game yang bertujuan untuk hal serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Games yang kami gunakan adalah XOX, Alat peraga matematika, dan balap hitung.



Gambar 7. Belajar dengan Metode *Game-Based Learning*



Gambar 8. Games dengan Alat Peraga Matematika



Gambar 9. Games Balap Hitung

Setelah kami menggunakan metode tersebut maka kami dapat melihat respon verbal dan motorik siswa dari perbedaan antara hari pertama kami mengajar dengan saat setelah hari-hari selanjutnya kami mengajar dengan metode games based learning. Sehingga indikator keberhasilannya dapat dilihat dari perkembangan respon verbal dan motorik dari anak-anak.



Gambar 10. Foto Bersama Para Santri Masjid Al-Barokah

Berdasarkan program "Sore Mengajar" yang kami berikan pada anak-anak RW 02 Kelurahan Pasirbiru, berikut merupakan pertanggungjawaban kami yang akan turut memberikan masukan berupa saran yang ditujukan pada pihak-pihak yang bersangkutan. Adapun saran dari kelompok kami untuk pengajar di Masjid Al-Barokah RW 02 Kelurahan Pasirbiru adalah proses pembelajaran dengan metode games based learning bisa turut diaplikasi pada pelajaran agama. Melihat jatah waktu yang terbatas, dan sumber daya guru yang terbatas juga maka metode *Games Based Learning* ini

bisa turut digunakan oleh guru mengaji di Masjid Al-Barakah RW 02 Kelurahan Pasirbiru.

## **E. PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Program "Sore Mengajar" lahir sebagai jawaban atas kondisi pandemi yang membuat anak-anak di RW 02 Kelurahan Pasirbiru tidak mendapatkan akses pendidikan yang cukup. Tujuan dari program ini salah satunya adalah untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa dan meningkatkan motivasi siswa kepada matematika. Kami melakukan upaya untuk membangun motivasi pada anak-anak di RW 02 Kelurahan Pasirbiru dengan cara menjadikan matematika dan materi umum lainnya sebagai materi yang menyenangkan.

Metode yang kami gunakan adalah metode Game Based Learning, yaitu pembelajaran dengan menggunakan game yang bertujuan untuk hal serius, sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Melihat jatah waktu dan sumber daya guru yang terbatas, maka kami menyarankan metode Games Based Learning ini bisa turut diaplikasikan pada pelajaran agama oleh guru mengaji di Masjid Al-Barakah RW 02 Kelurahan Pasirbiru.

## **F. UCAPAN TERIMA KASIH**

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah Swt, karena kehendak dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan artikel ini. Penulis sadari artikel ini tidak akan selesai tanpa doa, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Adapun dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

- 1) Bapak dan Ibu selaku Orang Tua penulis yang selalu memberikan support berupa doa dan dukungan
- 2) Prof. Dr. H. Mahmud, M.Si., selaku Rektor dan penanggung jawab pusat KKN-DR SISDAMAS 2021 UIN Sunan Gunung Djati.
- 3) Dr. Husnul Qadim, S.Ag., M.A., selaku Kepala LP2M UIN Sunan Gunung Djati.
- 4) Panitia pelaksana KKN-DR SISDAMAS 2021, selaku pelaksana koordinator kegiatan.
- 5) Endah Ratna Sonya, S.Sos., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Lapangan KKN-DR Kelompok 8, yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan artikel ini.

- 6) Lurah Pasirbiru, Ketua LPM Pasirbiru, Ketua Karang Taruna Kelurahan Pasirbiru, Ketua RW 02 dan Ketua DKM Masjid Al-Barokah yang telah memberikan izin serta sarana dan prasarana selama pelaksanaan kegiatan KKN-DR.
- 7) Seluruh kalangan masyarakat yang ikut terlibat dalam proses keberlangsungan KKN-DR.
- 8) Teman-teman KKN Pasirbiru 2021 khususnya Kelompok 8.
- 9) Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini.

## **G. DAFTAR PUSTAKA**

- Sopian, Ahmad. 2016. Tugas, peran, dan fungsi guru dalam pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*. 1(1)
- Andina, A., & Nurus, S. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di Indonesia. *Jurnal Psikologi*, 13(2).
- Hartini, R. (2020). Bantuan Sosial bagi Pekerja di Tengah Pandemi Covid-19: Sebuah Analisis terhadap Kebijakan Sosial Pemerintah *Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 11(2).
- Gestiana, R. Ardi, R. Dian, C. 2020. Implementasi Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*. 2(1).
- Pratiwi, A. S. Musfiroh, T. 2014. Pengembangan Media Game Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *LingTera*, 1(2), 123-135.
- Winatha, Komang Redy, I Made Dedy S. 2020. Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10 (3), 198-206.
- Dwi Hatmo, S. 2021. Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Secara Daring. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(2), 115-122.
- Hasfira dan Meisy Marelda. 2021. Peran Guru Dalam Memotivasi Siswa Pada Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.