



Pengaruh Program Calistungji KKN-DR Guna Membangun dan Meningkatkan Semangat Belajar Anak- Anak Pada Masa Pandemi Covid-19

The Effect of The Calistungji KKN-DR Program to Build And Improve Children's Learning Spirit During The Covid- 19 Pandemic

Eritha Dewi Febrianty¹⁾, Witrin Gamayanti²⁾

¹⁾Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

erithadewifebrianty27@gmail.com

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung) witrin.psi@gmail.com

Abstrak

Pendidikan pada masa pandemi covid-19 ini banyak mengalami permasalahan. Permasalahan pada bidang pendidikan tersebut dialami oleh berbagai pihak khususnya guru dan siswa. Guru mengalami permasalahan diantaranya yaitu kesulitan dalam memberikan pembelajaran secara online kepada siswa terutama wilayah yang termasuk pedalaman karena belum semua orang tua siswa memiliki gadget. Sedangkan permasalahan yang dialami siswa yaitu sulitnya memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Permasalahan pada bidang pendidikan tidak hanya dirasakan oleh guru dan siswa saja bahkan orang tua siswaupun merasakan hal yang sama. Begitupula orang tua siswa yang berada dikampung cikereti ini. Untuk itu, kami mengadakan program kerja CALISTUNGJI (membaca, menulis, berhitung dan mengaji) bertujuan untuk membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi orangtua siswa dalam mengajari anak-anaknya belajar dirumah. Program pengabdian ini kami laksanakan guna meningkatkan semangat belajar anak-anak baik dirumah maupun disekolah dengan sistem belajar yang digunakan yaitu belajar sambil bermain dengan metode ceramah plus. Program CALISTUNGJI mendapat antusiasme yang tinggi dari anak-anak serta orang tua. Para orang tua merasa terbantu dengan adanya program ini dan memberikan respon baik pada program yang dilaksanakan. Sasaran program ini yaitu anak-anak berumur 3-12 tahun.

Kata Kunci: semangat belajar, calistung.

Abstract

Education during the COVID-19 pandemic has experienced many problems. Problems in the field of education are experienced by various parties, especially teachers and students. Teachers experience problems including difficulties in providing online learning to students, especially areas that are included in the interior because not all parents of students have gadgets. While the problems experienced by students are the difficulty of understanding the learning provided by the teacher. Problems in the field of education are not only felt by teachers and students, even parents of students feel the same way. Likewise the parents of students who are in this cikereti village. To that end, we held the CALISUNGJI work program (reading, writing, arithmetic and reciting) which aims to help

overcome the problems faced by parents in teaching their children to study at home. We carry out this service program to increase children's enthusiasm for learning both at home and at school with the learning system used, namely learning while playing with the lecture plus method. The CALISTUNGJI program received high enthusiasm from children and parents. The parents felt helped by this program and gave a good response to the program being implemented. The target of this program is children aged 3-12 years.

Keywords: eager to learn, calistung.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu proses yang dilakukan dalam pembentukan kepribadian seseorang. Dalam pendidikan ada proses belajar mengajar yang mana didalamnya melibatkan siswa dan guru. Dalam pendidikan banyak dipelajari berbagai hal baik itu ilmu kepribadian maupun ilmu pendidikan. Pendidikan tidak hanya berlangsung secara formal tetapi juga non-formal. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, yakni pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan tentunya tak lepas dari proses belajar mengajar. Belajar merupakan sesuatu hal yang sangat penting untuk semua kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Namun banyak kendala yang terjadi pada belajar anak-anak terutama pada masa pandemi covid-19 seperti sekarang ini.

Pada tahun 2020 tepatnya pada bulan maret mulai diberlakukan kuliah dan sekolah secara online yang disebabkan oleh adanya pandemi covid-19. Virus tersebut awal mula masuk ke Indonesia pada bulan februari 2020. Perkembangan virus tersebut sangat pesat. Hampir seluruh negara dibelahan dunia mengalami dampak adanya covid-19. Butuh waktu lama untuk menyesuaikan keadaan khususnya pada bidang pendidikan karena harus menjalankan sistem pembelajaran daring. Dampak dari pemberlakuannya pembelajaran daring sangat terasa ketidak efektifannya terutama untuk diwilayah pedesaan seperti di kampung Cikereti Desa Sukamaju Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur. Permasalahan yang terjadi dalam proses pendidikan dirasakan oleh berbagai pihak baik pengajar, siswa hingga orang tua siswa.

Proses belajar mengajar yang dilaksanakan di daerah pedalaman seperti ini tidak dapat berjalan bila hanya menggunakan sistem pembelajaran daring karena terkendala jaringan bahkan kendala media untuk belajar. Untuk itu, proses belajar mengajar diadakan tatap muka tetapi tidak semua siswa masuk sekolah. Dari satu kelas dibagi menjadi 2-3 kelompok dan tiap kelompok tatap muka bersama guru di waktu yang berbeda. Hal ini dilakukan demi tetap berjalannya proses belajar mengajar, karena jika tidak demikian proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Tetapi

meskipun sistem yang dilakukan tetap tatap muka tetapi hasil yang didapat oleh siswa berbeda karena tidak maksimal seperti sekolah tatap muka seperti biasanya.

Dampak dari pembelajaran daring menyebabkan hilangnya semangat belajar dalam diri anak-anak. Mereka cenderung memilih bermain-main tanpa memikirkan belajar bahkan acuh tak acuh dengan tugas sekolah yang mereka miliki. Semangat belajar anak berpengaruh besar pada peningkatan hasil belajar anak. Semangat belajar anak biasanya berhubungan dengan motivasi belajar.

Motivasi berasal dari kata latin, yaitu "movere" yang artinya dorongan atau daya penggerak. menurut Bimo Walgito (dalam Erjati Abbas,2014:80) berarti "bergerak" atau to move. Sedangkan, menurut KBBI motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Menurut Sardiman (2018:73), motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Dapat diartikan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan pada diri seseorang untuk mencapai tujuan tertentu.

Motivasi berperan penting dalam belajar. Motivasi diperlukan untuk meningkatkan semangat belajar sehingga proses belajar mengajar akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun pengertian motivasi belajar menurut Winkel (dalam Aina Mulyana, 2018) adalah segala usaha didalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan-kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Menurut

Uno (2017:23) motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikatoe atau unsur yang mendukung.

Dari beberapa pengertian tentang motivasi belajar diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul pada diri siswa baik dari dalam maupun dari luar yang mampu membangun atau meningkatkan semangat belajar siswa sehingga tercapainya tujuan yang dikehendaki.

Upaya untuk meningkatkan semangat belajar siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan belajar sambil bermain pada program CALISTUNGJI serta menggunakan metode ceramah plus sebagai metode pembelajarannya. CALISTUNGJI merupakan kegiatan belajar megajar yang didalamnya memuat pembelajaran membaca, menulis, berhitung dan mengaji. Dalam rangkaian kegiatan ini khusus mengaji tidak termasuk kedalam rangkaian kegiatan.

Menurut Abuddin Nata metode ceramah merupakan cara penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penutura atau penjelasan secara langsung

dihadapan peserta didik. Menurut Muhibin dalam Dyanesilia : 2012 Metode ceramah plus adalah metode mengajar yang menggunakan lebih dari satu metode, metode ini merupakan sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa, yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Metode ceramah dapat dikatakan sebagai satu-satunya metode yang paling ekonomis untuk penyampaian informasi, dan paling efektif dalam mengatasi kelangkaan buku dan alat bantu peraga. Sedangkan menurut Winarno Surachmad ceramah adalah penerangan dan penutupan secara lisan oleh guru terhadap siswa dikelas. Menurut Satriani metode ceramah plus adalah kombinasi antara metode ceramah dengan metode-metode yang lain.

Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Metode ceramah plus merupakan metode gabungan antara metode ceramah dengan metode yang lain. Metode ini memuat lebih dari satu metode dalam pelaksanaannya. Metode ceramah plus terdapat berbagai macam jenisnya. Pada pengabdian ini kami menggunakan metode ceramah plus tanya jawab dan tugas (CPTT) serta dibumbui dengan permainan pada sebelum pelaksanaan belajar mengajar dimulai. Hal itu dilakukan guna membangun dan meningkatkan semangat belajar siswa yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Oleh sebab itu, pada pelaksanaan pengabdian KKN-DR SISDAMAS 2021 ini kami menitik beratkan pada upaya membangun dan meningkatkan semangat belajar anak-anak pada masa pandemi covid-19 melalui program CALISTUNGJI.

B. METODOLOGI PENGABDIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kegiatan KKN-DR 2021 di Kp.Cikereti, Desa Sukamaju, Kecamatan Cibeber melalui Program CALISTUNGJI. Sasaran kegiatan ini merupakan anak-anak usia 3 sampai 12 tahun, mulai dari anak yang belum duduk dibangku sekolah hingga siswa sekolah dasar kelas 6. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran ini yaitu ceramah plus tanya jawab dan tugas (CPTT) yang dibumbui dengan permainan sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Data yang diperoleh pada penelitian ini merupakan observasi serta wawancara. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Wawancara dilaksanakan pada 27 Agustus bersamaan dengan evaluasi pelaksanaan program.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Program CALISTUNGJI merupakan program kegiatan yang kami laksanakan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Program ini merupakan kegiatan belajar mengajar. Sasaran dari program ini yaitu anak-anak berusia 3-12 tahun baik anak yang telah masuk sekolah formal maupun anak yang belum masuk sekolah. Tujuan dari program ini guna meningkatkan semangat belajar anak-anak pada masa

pandemi covid-19 serta membantu para orang tua yang kesulitan dalam membimbing belajar anak-anaknya.

Program calistungji merupakan program pengajaran membaca, menulis, berhitung dan mengaji. Dalam pelaksanaannya program ini dilaksanakan setiap senin sampai jum'at mulai dari tanggal 08 hingga tanggal 27 Agustus 2021. Yang bertempat di madrasah lingkungan Mesjid Jami' Al-Muttaqin. Pembelajaran berlangsung dari pukul 16.00-17.15 WIB terkadang pelaksanaan melebihi waktu yang ditentukan karena antusiasme dari anak-anak saat belajar bersama sangat tinggi. Dalam pelaksanaannya, khusus untuk kegiatan mengaji tidak termasuk dalam rangkaian kegiatan ini. Mengaji memiliki jadwal khusus yakni usia sholat magrib hingga waktu isya.

Program ini diikuti oleh 30 anak. Dari ke 30 anak tersebut memiliki usia yang berbeda tentu hal tersebut berpengaruh pada kemampuan anak. Untuk itu diadakan pengklasifikasian level atau kelas dari semua jenis pembelajaran. Klasifikasi ini tidak dilihat dari usia pada anak, tetapi melihat dari sejauh mana kemampuan yang dimiliki oleh anak-anak. Cara mengklasifikasikan anak-anak dinilai dari kriteria yang sebelumnya telah disiapkan. Adapun kriterianya sebagai berikut:

1. Kriteria Membaca

Tabel 1. Kriteria Membaca

Level	Kriteria
1	Belum bisa mengenal huruf & mengenal huruf
2	Dapat Mengeja bacaan
3	Dapat membaca tetapi belum lancar & lancar dalam bacaan

2. Kriteria Menulis

Tabel 2. Kriteria Menulis

Level	Kriteria
1	Belum bisa dan bisa menulis huruf atau angka dengan benar
2	Dapat menulis tapi belum sesuai dengan aturan penulisan yang selayaknya, misalnya masih ada penulisan kapital ditengah kata dan sebagainya.
3	Dapat menulis dengan baik tingaal mengenali tanda baca, paragraf dan memperhatikan kerapian.

3. Kriteria Berhitung

Tabel 3. Kriteria Berhitung

Level	Kriteria
1	Belum bisa mengenal angka dan bisa mengenal angka
2	Dapat berhitung operasi penjumlahan dan pengurangan
3	Dapat berhitung operasi perkalian

Hasil pengklasifikasian dari ketiga pelajaran yang telah dilihat berdasarkan kriteria menghasilkan level dihasilkan level 1 sebanyak 10 anak, level 2 sebanyak 12 anak dan level 3 sebanyak 8 anak. Adapun rangkaian pelaksanaan kegiatan program calistung sebagai berikut:

Rangkaian Pelaksanaan Program CALISTUNG

Tabel 4. Susunan Pelaksanaan Program CALISTUNG

No	Waktu	Keterangan	Durasi
1	16.00-16.05	Persiapan pembelajaran	5 Menit
2	16.05-16.10	Berdo'a sebelum belajar	5 Menit
3	16.10-16.25	<i>Ice Breaking</i>	15 Menit
4	16.25-17.05	Pelaksanaan Pembelajaran	40 Menit
5	17.05-17.15	Refleksi dan berdo'a selesai belajar	10 Menit

Persiapan pembelajaran dilakukan sambil menunggu anak-anak yang belum hadir di tempat pembelajaran. Berdo'a sebelum belajar dilakukan rutin supaya pembelajaran berjalan lancar serta diberikan keberkahan dalam mencari ilmunya. *Ice Breaking* dilakukan sebelum masuk kedalam pelaksanaan pembelajaran atau pembekalan materi. Hal ini dilakukan bertujuan untuk memicu semangat belajar siswa sehingga nantinya mereka akan focus dalam pembekalan materi. *Ice Breaking* yang biasanya dimainkan yaitu bernyanyi, senam hingga tebak-tebakan soal meliputi pembelajaran sebelumnya yang telah disampaikan. Dalam pelaksanaan ini semangat

anak-anak sangat meningkat dan antusias. Setelah semangat anak-anak terpicu barulah masuk ke dalam pelaksanaan belajar mengajar atau membelakan materi.

Pelaksanaan inti yaitu pelaksanaan belajar mengajar. Belajar mengajar disini menggunakan metode ceramah plus dengan jenis metode ceramah plus tanya jawab dan tugas (CPTT). Dilihat dari namanya metode ini merupakan kombinasi dari metode ceramah dan tanya jawab serta pemberian tugas. Dalam pelaksanaan metode ini idealnya harus dilaksanakan secara tertib, diantaranya :

1. Penyampaian materi oleh penceramah (guru atau orang yang memberikan pembelajaran)
2. Memberikan peluang untuk bertanya jawab antara penceramah dan anak yang ikut belajar
3. Memberikan tugas kepada anak yang ikut belajar

Untuk menilai penguasaan anak terhadap materi yang telah diajarkan, maka dalam proses pembelajaran diberikan tugas atau latihan yang berkaitan dengan materi yang sebelumnya telah dijelaskan. Tugas yang diberikan bisa berupa tugas didalam kelas atau tugas untuk pekerjaan rumah. Jika dalam proses pembelajaran siswa masih belum memahami materi dipersilahkan untuk bertanya perihal materi yang belum mereka pahami lalu pengajar akan menjawab dan menjelaskan materi yang mereka belum pahami tersebut. Jika proses pembelajaran sudah berjalan lancar masuklah pada sesi penutup.

Dalam sesi ini ada refleksi, refleksi disini bertujuan untuk mereview materi yang sebelumnya telah dipelajari sehingga mereka akan selalu mengingat materi-materi tersebut. Refleksi dilakukan bersamaan dengan ditutupnya kegiatan pembelajaran. Refleksi ini biasanya berupa pertanyaan dan dijawab oleh anak-anak, bagi anak yang dapat menjawab pertanyaan tersebut dipersilahkan untuk pulang terlebih dahulu. Dengan demikian anak-anak akan sedikit mengingat lagi materi yang sebelumnya telah dipelajari. Materi-materi yang diajarkan pada setiap level berbeda tetapi dalam pembagian jadwal pelajaran disamakan untuk semua level. Adapun jadwal pelajaran program CALISTUNGJI sebagai berikut.

Tabel 5. Jadwal Program CALISTUNGJI

Hari	Pelajaran
Senin	Membaca
Selasa	Menulis
Rabu	Berhitung
Kamis	Membaca dan Menulis
Jum'at	Berhitung

Adapun materi yang diajarkan pada setiap level diantaranya :

1. Level 1



Gambar 1. Pembelajaran Level 1

Materi yang dipelajari oleh anak-anak yang berada di level 1, terdapat pada table berikut:

Tabel 6. Materi Pelajaran Level 1

Pelajaran	Materi
Membaca	Mengenal Huruf Alpabet baik huruf besar maupun kecil beserta pelafalan bunyi huruf-huruf tersebut
Menulis	Menulis huruf alfabet dan angka 1-10 mengikuti yang pengajar tulis di <i>whiteboard</i>
Berhitung	Mengenal angka 1-10 dan belajar berhitung berurutan

Tempat belajar untuk setiap kelas juga dibedakan. Contohnya untuk level 1 ini, mereka belajar diteras bagian depan madrasah.

2. Level 2



Gambar 2. Pembelajaran Level 2

Materi yang dipelajari oleh anak-anak yang berada di level 2 yaitu :

Tabel 7. Materi Pelajaran Level 2

Pelajaran	Materi
Membaca	<ul style="list-style-type: none"> - Mengeja bacaan yang disediakan oleh pengajar - Melancarkan ejaan yang telah mereka kuasai sebelumnya
Menulis	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis kalimat yang ditulis oleh pengajar di <i>whiteboard</i> - Membenarkan kesalahan kesalahan dalam penulisan.
Berhitung	<ul style="list-style-type: none"> - Mematangkan operasi penjumlahan dan pengurangan - Belajar perkalian kelipatan 1-5.

3. Level 3



Gambar 3. Pembelajaran Level 3

Materi yang dipelajari oleh anak-anak di level 3 yaitu:

Tabel 8. Materi Pelejaran Level 3

Pelajaran	Materi
Membaca	<ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari tentang tanda baca - Mempelajari tentang paragraph - Membaca dongeng
Menulis	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis cerita yang dipaparkan oleh pengajar. - Menulis dengan memperhatikan tanda baca serta paragraf - Merangkum cerita dan menuangkan kedalam Bahasa sendiri. - Mengarang cerita pengalaman hidup dengan memperhatikan penulisan, tanda baca dan paragraph.
Berhitung	<ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari tips dan trik perkalian cepat kelipatan 9 - Mematangkan perkalian kelipatan 1-10 - Belajar tentang pembagian (bagi kurung) - KPK dan FPB - Pecahan Biasa dan operasi penjumlahan pada pecahan

Dalam pelaksanaan program CALISTUNGJI semua materi yang telah disusun berjalan sesuai dengan yang direncanakan baik itu pada anak level 1, 2, maupun 3. Melihat dari semangat yang terlihat dalam diri anak-anak, dirasa program CALISTUNGJI ini dapat membantu membangun dan meningkatkan semangat belajar anak-anak pada masa pandemi covid-19.

Adapun indikator ketercapaian program CALISTUNGJI disetiap level pada setiap mata pelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Membaca

Tabel 9. Indikator Ketercapaian Membaca Pada Program CALISTUNGJI

Materi	Tahapan	Output
<ul style="list-style-type: none"> - Mengenal Huruf Alpabet baik huruf besar maupun kecil beserta pelafalan bunyi huruf-huruf tersebut 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar menuliskan huruf-huruf yang akan dipelajari yaitu huruf kapital dan huruf kecil - Pengajar membacakan huruf-huruf yang dipelajari sesuai pelafalan bacaan 	<p>Anak-anak mampu mengenal huruf dengan baik, baik huruf kapital maupun huruf kecil serta mampu mengingat bunyi dari huruf-huruf tersebut.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Mengeja bacaan yang disediakan oleh pengajar - Melancarkan ejaan yang telah mereka kuasai sebelumnya 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar memberikan contoh bagaimana cara mengeja - Anak-anak yang belum bisa mengeja mengikuti apa yang diarahkan oleh pengajar - Untuk anak-anak yang bisa mengeja, pengajar memantau ejaan yang dibacanya - Jika anak-anak yang telah lancar mengeja diajarkan untuk membaca tanpa dieja dengan cara membaca dua huruf dua huruf 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak yang belum bisa mengeja menjadi bisa membaca secara dieja. - Anak-anak yang telah lancar mengeja menjadi bisa membaca tanpa harus dieja terlebih dahulu, meskipun membacanya dengan dua huruf dua huruf.
<ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari tentang tanda baca 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar menjelaskan pengertian tanda baca, macam-macam tanda baca yang biasanya digunakan, beserta penggunaannya. - Pengajar memberikan sebuah contoh kalimat yang mengandung tanda baca yang telah dipelajari - Anak-anak memperhatikan materi pembelajaran. - Anak-anak mencoba mempraktikkan pembacaan kata jika ada tanda baca yang tepat 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak mampu membaca dengan benar dan memperhatikan tanda baca yang ada dalam bacaannya. Misalnya saat menemukan tanda titik (.) anak-anak dalam membaca diharuskan untuk berhenti. Lalu melanjutkan ke kalimat berikutnya. Begitu pula dengan tanda baca yang lainnya.

Materi	Tahapan	Output
	sesuai dengan yang diajarkan sebagai tugas.	
- Membaca Dongeng	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar memberikan buku cerita yang berisikan dongeng anak-anak. - Pengajar memberikan contoh membacakan dongeng. - Anak-anak membaca dongeng secara bergantian dan diperhatikan oleh teman yang lain - Pengajar memberikan penilaian pada penampilan pembacaan dongeng. 	- Anak-anak mampu membaca cerita baik itu dongeng atau cerita lainnya, tujuannya untuk memperlancar bacaan serta dapat semkin memahami tanda baca.

2. Menulis

Tabel 10. Indikator Ketercapaian Menulis Pada Program CALISTUNGJI

Materi	Tahapan	Output
- Menulis huruf alfabet dan angka 1-10 mengikuti yang pengajar tulis di <i>whiteboard</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar menuliskan angka atau huruf dipapan tulis untuk diikuti oleh anak-anak - Pengajar membimbing anak-anak untuk menulis (menuntun menulis dibuku anak 	- Anak-anak mampu menulis huruf dan angka yang diajarkan serta mereka dapat mengingat bagaimana bentuk dan cara menulis huruf serta angka tersebut.
- Membenarkan kesalahan kesalahan dalam penulisan.	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar meminta anak-anak untuk menulis sebuah cerita yang terdapat dibuku. - Pengajar membacakan tulisan yang ditulis oleh anak-anak - Hasil tulisan anak-anak diperiksa apakah masih ada kesalahan dalam penulisan salah satu huruf atau sudah benar semua. - Pengajar memberikan penilaian 	- Anak-anak mampu menulis dengan baik dan memperhatikan letak huruf kapital seharusnya berada, atau kesalahan-kesalahan yang lainnya. Sehingga mereka tidak ada kekeliruan dalam menulis.
- Menulis kalimat yang ditulis oleh pengajar di <i>whiteboard</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar menuliskan kalimat di papan tulis - Anak-anak menulis sesuai dengan yang ditulis dipapan tulis - Pengajar memeriksa hasil tulisan 	- Anak-anak mampu menulis dengan baik tulisan yang ditulis oleh pengajar.
- Menulis cerita yang dipaparkan oleh pengajar.	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar membacakan cerita pendek - Anak-anak diminta untuk menulis apa saja yang pengajar ucapkan. (didikte) 	- Menilai sejauh mana kemampuan anak-anak dalam dikte.

Materi	Tahapan	Output
<ul style="list-style-type: none"> - Menulis dengan memperhatikan tanda baca serta paragraph 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar menjelaskanaapa itu paragraf, ciri-ciri paragraf dan penggunaannya. - Anak-anak menulis materi yang diajarkan beserta contoh yang diberikan - Pengajar memberikan sebuah cerita, lalu cerita tersebut harus dibuat menjadi sebuah paragraph dan memakai tanda baca yang sesuai. - Anak-anak mencoba membuat sebuah paragraf dari cerita yang diberikan mengikuti ketentuan penulisan paragraph dan mengaplikasikan tanda baca yang sebelumnya telah dipelajari - Pengajar mengecek kesesuaian penulisan paragraph anak-anak dan hasil tersebut diberi nilai. 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak mampu memahami apa yang dimaksud dengan paragraph, ciri-ciri paragraph apa saja serta penggunaan paragraph biasanya bagaimana dan kapan.
<ul style="list-style-type: none"> - Merangkum cerita dan menuangkan kedalam Bahasa sendiri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar membacakan suatu cerita - Anak-anak diminta untuk merangkum dan menuangkan cerita tersebut kedalam Bahasa sendiri - Pengajar mengecek hasil rangkuman yang ditulis - Pengajar memberikan nilai 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak mampu memperkaya Bahasa yang mereka miliki, mampu mengolok kata, mampu menangkap dengan baik hal apa saja yang ada didalam cerita serta mengambil hikmah dari cerita yang mereka tulis dan dengar.
<ul style="list-style-type: none"> - Mengarang cerita pengalaman hidup dengan mempehatikan penulisan, tanda baca dan paragraph. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar memberikan arahan kepada anak-anak untuk mengarang sebuah cerita - Cerita tersebut berisi tentang pengalaman hidup yang pernah mereka alami - Dalam penulisan karangan tersebut harus memperhatikan tanda baca, penulisan paragraph dan penulisan huruf kapital dan kecil yang sesuai. - Anak-anak mengumpulkan hasil karangannya kepada pengajar 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak mampu menuangkan hal-hal yang mereka alami kedalam sebuah tulisan, mampu menyampaikan perasaan melalui tulisan, mampu mengekspresikan sesuatu melalui tulisan serta meningkatkan kepandaian dalam merangkai kata-kata yang baik.

Materi	Tahapan	Output
	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar memeriksa hasil karangan dan memberikan penilaian 	

3. Berhitung

Tabel 11. Indikator Ketercapaian Berhitung Pada Program CALISTUNGJI

Materi	Tahapan	Output
<ul style="list-style-type: none"> - Mengenal angka 1-10 dan belajar berhitung berurutan 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar menuliskan angka satu per satu - Setelah anak mengenal angka yang diberikan ditambahkan angka selanjutnya sampai angka 10 - Pengajar menuntun untuk menyebutkan nama-nama angka tersebut secara tersusun - Anak-anak mengikuti menyebutkan nama-nama angka yang ditulis oleh pengajar - Anak-anak ditanya mengenai angka-angka yang telah diajarkan saat refleksi supaya mereka tetap mengingat apa saja yang telah dipelajari sebelumnya 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak mampu mengenal huruf dengan baik, baik huruf kapital maupun huruf kecil serta mampu mengingat bunyi dari huruf-huruf tersebut.
<ul style="list-style-type: none"> - Mematangkan operasi penjumlahan dan pengurangan 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar mereview materi tentang penjumlahan dan pengurangan yang telah mereka pelajari di sekolah - Pengajar memberikan soal-soal yang berkaitan dengan operan penjumlahan dan pengurangan - Siswa diminta untuk mengisi soal-soal yang disediakan - Pengajar menilai apakah pekerjaan siswa sudah benar atau masih ada kekeliruan 	
<ul style="list-style-type: none"> - Belajar perkalian kelipatan 1-5. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar menyebutkan kelipatan 1. 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak mampu menguasai perkalian

Materi	Tahapan	Output
	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak mengikuti apa yang pengajar sebutkan - Anak-anak sambil menyebutkan kelipatan yang dipandu oleh pengajar, mereka diminta untuk menulis perkalian yang sedang mereka ucapkan. - Pengajar mengecek catatan perkalian tersebut - Pengajar meminta anak-anak untuk menghafalkan kelipatan 1 hingga mereka hafal - Diadakan tanya jawab dengan anak-anak untuk mengetest apakah mereka sudah menghafal perkalian tersebut atau belu. - Jika anak yang belum hafal diberikan waktu untuk menghafal ulang, sedangkan anak yang sudah hafal bisa meninggalkan ruangan atas izin pengajar. <p style="text-align: center;">(tahapan ini berulang hingga kelipatan 5)</p>	<p>kelipatan 1-5 supaya kedepannya mereka tidak kesulitan saat disekolah diadakan pengetesan Juga bekal untuk kedepannya, karena operasi perkalian merupakan operasi dasar yang selalu akan terpakai pada materi-materi berikutnya.</p>
<p>- Mempelajari tips dan trik perkalian cepat kelipatan 9</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar memberikan tips dan trik perkalian supaya mudah untuk diingat dengan media yang digunakan yaitu kedua tangan - Kedua tangan dihadapkan kedepan, lalu diberikan penomoran pada setiap jari pada kedua tangan. - Angka 1 dimulai dari jari kelingking tangan kiri, hingga angka 10 berposisi di jari kelingking tangan kanan. - Jika ada satu jari dilipat, maka barisan jari disebelah kiri berkedudukan sebagai puluhan sedangkan barisan jari sebelah kanan yang dilipat berkedudukan sebagai satuan. - Contohnya 2x9 berarti jari manis tangan kiri dilipat, sisa jari disebelah kiri ada 1 yang berarti puluhan dan jari disebelah kanan 	<p>- Anak-anak mampu mengingat kelipatan 9 dengan mudah karena disertai dengan gerakan tangan yang akan selalu diingat anak-anak.</p>

Materi	Tahapan	Output
	<p>jari manis berjumlah 8 yang berarti 8 satuan. Maka, hasil dari 2×9 yaitu 18</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dan seterusnya hingga selesai. 	
<ul style="list-style-type: none"> - Mematangkan perkalian kelipatan 1-10 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar mengetest anak-anak dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan perkalian kelipatan 1-10 - Anak-anak menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pengajar - Jika ada anak yang masih belum lancar menguasai perkalian 1-10 maka diminta untuk menghafal kembali - Lalu pengajar akan memberikan soal kembali untuk test diakhir pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak mampu menguasai perkalian dasar yang akan terpakai untuk materi-materi selanjutnya. Oleh sebab itu, diharapkan semua anak-anak menguasai kelipatan 1-10 supaya pembelajaran selanjutnya dapat berjalan dengan lancar.
<ul style="list-style-type: none"> - Belajar tentang pembagian (bagi kurung) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar menjelaskan pengertian dari pembagian - Memberikan contoh sederhana dari operasi pembagian - Pengajar menjelaskan sesederhana mungkin supaya mudah difahami oleh anak-anak - Setelah anak-anak mengerti dengan contoh pembagian - Pengajar memberikan soal pembagian sederhana - Jika anak-anak telah menguasai hal tersebut, dilanjut ke pembagian yang nominalnya yang dibaginya berupa angka puluhan atau ratusan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak mampu menguasai pembagian, karena pembagian merupakan salah satu operasi kunci yang harus dikuasai setelah operasi penjumlahan, pengurangan dan perkalian. - Operasi pembagian akan banyak digunakan dimateri-materi berikutnya, biasanya berbarengan dengan operasi perkalian,
<ul style="list-style-type: none"> - KPK dan FPB 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar menjelaskan pengertian dari KPK dan FPB - Dijelaskan juga KPK dan FPB ini kedepannya akan diaplikasikan kedalam materi apa saja. - Pengajar memberikan contoh KPK dan dijelaskan sesederhana mungkin hingga anak-anak memahami materi ini - Begitupula terhadap FPB, 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak mampu menentukan nilai KPK dan FPB sebagai bekal untuk materi-materi berikutnya. Pemberian soal-soal latihan KPK FPB bertujuan untuk melatih otak dan daya ingat siswa karena KPK dan FPB juga termasuk materi dasar yang harus dikuasai.

Materi	Tahapan	Output
	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk menentukan nilai KPK dan FPB dapat ditentukan dengan beberapa cara, pengajar mengambil yang paling mudah supaya anak lebih mudah mencerna materi. - Setelah anak memahami materi diberikan soal sebagai latihan pemahaman materi. - Pengajar menilai hasil dari pembelajaran 	
<ul style="list-style-type: none"> - Pecahan Biasa dan operasi penjumlahan pada pecahan 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajar menjelaskan pengertian pecahan, menggamabarkan pecahan dalam bentuk kontekstual, - Setelah pengenalan dasar pecahan difahami anak-anak, masuklah ke dalam operasi pecahan - Pengajar memberikan contoh operasi pecahan - Kunci mengerjakan operasi pecahan yaitu dilihat dari penyebut, apakah bernilai sama atau tidak - Jika penyebut tidak bernilai sama, maka harus dicari FPB dari kedua penyebut pecahan yang akan dioperasikan. - Setelah FPB didapatkan, masuk ke tahap penyamaan penyebut - Setelah penyebut sama barulah dapat dioperasikan. - Pengajar memberikan bermacam-macam contoh supaya anak-anak bisa memahami perbedaan contoh yang ada. - Diadakan tanya jawab terkait materi pecahan. - Anak-anak diberi soal terkait pecahan - Pengajar memeriksa hasil pekerjaan anak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak mampu memahami apa yang dimaksud dengan pecahan, ciri-ciri pecahan dan pengaplikasian pecahan. Karena pecahan ini dapat terjadi di kehidupan nyata contohnya.

Semua proses pembelajaran ini menggunakan metode campuran plus tanya jawab dan tugas (CPTT) baik level 1, 2 maupun 3. Metode ini digunakan untuk semua mata pelajaran.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode campuran plus tanya jawab dan tugas (CPTT) diantaranya :

- 1 Pengajar menyampaikan materi yang akan diajarkan
- 2 Setelah materi selesai disampaikan, masuk ke sesi tanya jawab
- 3 Tanya jawab disini bisa dari pengajar ke anak-anak atau dari anak-anak meminta untuk dijelaskan ulang materi yang belum mereka fahami.
- 4 Setelah semuanya memahami materi yang dipelajari, selanjutnya masuk ke tahapan pemberian tugas
- 5 Tugas ini dilaksanakan guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
- 6 Setelah semuanya menyelesaikan tugas, waktunya untuk refleksi materi
- 7 Refleksi materi dilaksanakan diakhir pembelajaran sebelum pulang yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman dan ingatan anak-anak terhadap materi yang mereka terima.

Demikian rangkaian metode pembelajaran ceramah plus tanya jawab dan tugas (CPTT) yang dilaksanakan pada program CALISTUNGJI).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Membangun dan meningkatkan semangat anak-anak dapat dilakukan dengan cara memberikan motivasi. Motivasi merupakan suatu dorongan baik dari dalam maupun dari luar diri seseorang. Motivasi berperan penting dalam peningkatan semangat belajar anak-anak. Menurut Kompri (2016) motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu:

1. Cita-cita dan aspirasi siswa. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.
2. Kemampuan Siswa. Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.
3. Kondisi Siswa. Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang siswa yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar.
4. Kondisi Lingkungan Siswa. Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

Selain pada motivasi yang didapatkan oleh siswa. Semangat belajar juga dapat dibangun melalui proses belajar mengajar yang membuat anak-anak merasa senang, nyaman dan rileks. Pada penelitian ini kami menggunakan metode ceramah plus tanya jawab dan tugas (CPTT) yang dibumbui dengan permainan sebelumnya supaya semangat belajar anak dapat terbangun.

Ada anggapan bahwa belajar dan bermain itu sesuatu yang bertolak belakang. Karena belajar itu terkesan serius dan membutuhkan konsentrasi penuh sedangkan bermain sekedar bersenang-senang. Padahal dalam dengan adanya permainan dalam proses sebelum pembelajaran atau saat pembelajaran berlangsung dapat memicu tumbuhnya semangat dalam diri anak-anak. Melalui permainan anak dapat mengekspos diri mereka, bersaing secara adil, siap menerima kekalahan atau kemenangan. Sebagaimana menurut (Ratnaningsih, 2014:6) menyatakan bahwa melalui bermain seseorang mendapat banyak ilmu pengetahuan, belajar banyak tentang kehidupan baik itu tentang kemandirian, keberanian, sosialisasi, dan kepemimpinan. Permainan juga dapat membuat kesenangan, suasana lingkungan lebih hidup dan tidak ada tekanan yang menyebabkan stress. Sehingga anak dapat belajar menjadi lebih semangat tanpa unsur paksaan.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh KKN-DR 2021, hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pemberian motivasi serta metode ceramah plus tanya jawab dan tugas (CPTT) yang dibumbui permainan dalam pelaksanaan program CALISTUNGJI dapat meningkatkan semangat belajar anak-anak pada masa pandemi covid-19. Hal ini dilihat dari antusiasme anak-anak terhadap program yang dijalankan serta dari keaktifan mereka saat berlangsungnya pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode metode ceramah plus tanya jawab dan tugas (CPTT) yang dibumbui permainan. Menurut Satriani metode ceramah plus adalah kombinasi antara metode ceramah dengan metode-metode yang lain. Metode ini efektif digunakan pada program CALISTUNGJI. Sebelum masuk pada kegiatan pemberian materi diselangi dengan permainan. Permainan tersebut berguna untuk memicu semangat belajar siswa. Selain dapat meningkatkan semangat anak-anak adanya pembelajaran dengan metode ceramah plus tanya jawab dan tugas (CPTT) yang sebelumnya dibumbui permainan tersebut membantu meningkatkan kemampuan siswa. Hal ini dirasakan oleh beberapa orang tua yang menjadi sumber penelitian kami.

Tanggapan Orang Tua mengenai Program CALISTUNGJI dan metode didalamnya

Tabel 12. Tanggapan Orangtua mengenai Program CALISTUNGJI

Sasaran	Hasil
Subjek 1	Anak-anak yang tadinya semangat belajarnya hilang saat pandemi dan malas mengerjakan tugas dengan adanya program ini membantu membangun semangat anak-anak kembali serta membantu meringankan beban orang tua dalam mengajari anak-anak.
Subjek 2	Anak-anak yang belum mengenal huruf dan angka setelah adanya program CALISTUNGJI ini sudah bisa kenal dengan angka dan huruf serta semangat mereka mengikuti kegiatan CALISTUNGJI sangat tinggi

Sasaran	Hasil
Subjek 3	Anak-anak yang biasanya hanya main-main dan main setelah adanya kegiatan CALISTUNGJI ini lebih semangat belajar dan termotivasi untuk rajin belajar.
Subjek 4	Anak-anak sebelumnya tidak menguasai perkalian dengan adanya kegiatan ini mereka bisa hafal dengan lancar perkalian kelipatan 1-10 padahal sebelumnya sangat sulit saat diajari oleh orang tua.
Subjek 5	Adanya kegiatan ini membuat anak-anak lebih rajin mengulangi pelajaran yang sudah mereka pelajari dengan semangat dan alasannya supaya ditanya oleh mahasiswa yang KKN dapat menjawab dengan benar.

Melihat dari respon yang diberikan oleh orang tua anak-anak pelaksanaan program ini berjalan dan dapat terlaksana sesuai dengan tujuan awal pembuatan programnya. Selain itu, melihat dari respon anak-anak saat berlangsungnya kegiatan CALISTUNGJI ini mereka terlihat sangat antusias dan semangat mereka tidak padam. Sehingga program CALISTUNGJI ini memang dirasa efektif untuk membangun dan meningkatkan semangat anak-anak pada masa pandemi covid-19 serta membantu beban yang dirasakan oleh orang tua saat menghadapi anak-anak yang kehilangan semangat belajar.

E. Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kami ucapkan kepada :

1. Bapak Hendri S.IP selaku Kepala Desa yang telah memberikan kami izin melaksanakan kegiatan KKN-DR SISDAMAS UIN SUNAN GUNUNG DJATI 2021 di Kp. Cikereti Desa Sukamaju
2. Aparat desa beserta jajarannya
3. Ketua RT Kp. Cikereti Bapak Jarkasih beserta jajarannya
4. Karang Taruna RT.002/003 Kp. Cikereti
5. Masyarakat Kp. Cikereti yang menerima dengan baik serta membantu terlaksananya program-program pengabdian yang telah kami rancang
6. Ibu Witrin Gamayanti selaku DPL yang senantiasa membimbing kami hingga dapat tersusunnya artikel penelitian ini
7. Mahasiswa seperjuangan KKN-DR Desa Sukamaju yang senantiasa kebersamai mensukseskan program-program pengabdian yang telah dirancang sedemikian rupa.

F. PENUTUP

1. Kesimpulan

Pelaksanaan Program CALISTUNGJI guna membangun dan meningkatkan semangat belajar anak-anak pada masa pandemic covid-19 berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil penelitian melihat bahwa metode campuran plus tanya jawab dan tugas (CPTT) yang dibumbui permainan memberikan hasil yang cukup baik terhadap semangat belajar anak. Disamping metode pembelajaran yang digunakan, semangat anak-anak yang ikut belajar juga tumbuh karena adanya motivasi yang mereka terima baik dari dalam diri mereka maupun dari luar diri. Indikator ketercapaian program CALISTUNGJI juga terlaksana dan memberikan hasil yang baik.

Dapat dilihat dari hasil observasi pada anak-anak adanya program CALISTUNGJI ini mengembalikan semangat belajar mereka, serta dari wawancara dengan orang tua anak-anak bahwa adanya program ini dapat membantu meringankan beban orang tua dalam mengajari anak-anaknya belajar mata pelajaran formal. Metode ceramah plus tanya jawab dan tugas(CPTT) yang dibumbui dengan permainan selain meningkatkan semangat belajar anak-anak juga meningkatkan hasil kemampuan belajar anak. Hal itu dapat dilihat dari hasil wawancara beserta orang tua anak-anak Kp.Cikererti.

Dilihat dari pemaparan diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa pemberian motivasi dan metode pembelajaran ceramah plus tanya jawab dan tugas (CPTT) yang dibumbui permainan dapat membangun dan meningkatkan semangat belajar anak-anak pada masa pandemi covid-19 di Kp. Cikereti Desa Sukamaju Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur.

2. Saran

Pada penelitian ini menggunakan metode campuran plus tanya jawab dan tugas (CPTT). Metode ini ada kemungkinan tidak akan cocok dilaksanakan ditempat lain. Jadi metode pembelajaran tidak ada yang mutlak baik, karena semua metode memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Saran untuk kedepannya, dalam penggunaan metode ini baiknya ditambah alat atau media pembelajaran yang kontekstual agar anak bisa lebih mengerti dalam menerima materi yang diajarkan serta membuat anak lebih terbayang dengan materi yang diajarkan. Biasanya anak-anak jika disuguhkan suatu media yang dianggap baru mereka temui rasa ingin tahunya lebih meningkat dan antusiasapun semakin tinggi.

G. DAFTAR PUSTAKA

Aini, K. (2021). Analisis Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*.

- AISAH, N. (2018). PEMBELAJARAN CALISTUNG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN UJIAN MASUK CALISTUNG SEKOLAH DASAR DI BANDAR LAMPUNG. *TERAMPIL : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*.
- Izzatunnisa, L., Suryanda, A., Kholifah, A. S., Loka, C., Idea Goesvita, P. P., Aghata, P. S., & Anggraeni, S. (2021). Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi dalam Proses Belajar dari Rumah. *Jurnal Pendidikan*.
- Lisna, Putra, S. R., Tauzi, A., Absar, R. A., & Nisal, A. (2021). Membangun dan Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Di Masa Pandemi. *Jurnal Lepa-Lepa Open*.
- Marisa, S. (2019). PENGARUH MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN SISWA UPAYA MENGATASI PERMASALAHAN BELAJAR. *Jurnal Taushiah FAI-UISU*.
- Muhammad, M. (2016). PENGARUH MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN. *Lantanida Journal*.
- Muhibbin, S. (2003). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *JURNAL KEPENDIDIKAN*.
- Ratnawati, E., & Asniawati, A. (2020). Pemberian Motivasi Melalui Cerita dan Games Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Anak Usia SD Dan SMP. *DIMASEJATI, 2*.
- Rosarin, A. W., & Sepdikasari Dirgantoro, K. P. (2020). UPAYA GURU DALAM MEMBANGUN INTERAKSI SISWA MELALUI METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN [TEACHER'S EFFORTS IN BUIK Ding Student Interaction Using a Game Based Learning Mathode]. *JOHME : Journal of Holistic Mathematics Education*.
- Sardiman, A. (2000). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Satriani. (n.d.). INOVASI PENDIDIKAN : METODE PEMBELAJARAN MOTOTON KE PEMBELAJARAN VARIATIF (METODE CERAMAH PLUS).
- Surachmad, W. (n.d.). *Metodologi Pengajaran Nasional*. Bandung: CV Jemmars.

Link Laporan KKN-DR 2021

<https://youtu.be/9qlertNtS08>