

Meningkatkan Minat Belajar Anak Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Alam dan Budaya di Kampung Cimanis

Ahmad Fahmi Fahrurozi¹, Mochamad Suwanda², Soffa Nur Azizah³, Nike Sartika⁴

¹Hukum Tata Negara, Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, ahmadfahmifahrurozi15@gmail.com

²Hukum Tata Negara, Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, msuwandahadi15@hgami.com

³Biologi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, soffanurazizah26@gmail.com

⁴Teknik Elektro, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, nikesartika@uinsgd.ac.id

Abstrak

Sensasi pembelajaran secara daring sangat berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran secara daring membuat anak-anak kampung Cimanis merasa jenuh. Kejenuhan tersebut timbul dari kontinuitas pola kegiatan belajar mengajar yang kurang variatif dan cenderung itu-itu saja. Selain kejenuhan akibat pola pembelajaran yang monoton, proses pembelajaran pun kerap kali terhambat karena terjadi disparitas untuk mengakses perangkat pembelajaran. Sebagian besar anak di kampung Cimanis tidak memiliki smartphone yang dijadikan sebagai media utama untuk belajar secara daring. Ketidakmerataan akses tersebut mengakibatkan daya minat belajar anak yang menurun dan berujung kepada sikap apatis terhadap pendidikan formal yang sedang ia tempuh. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, kami membentuk sebuah program yang diharapkan dapat mengatasi kejenuhan belajar anak-anak di kampung Cimanis. Program ini bernama Alam Raya Sekolahku. Alam Raya Sekolahku merubah secara rudimenter pola belajar konvensional yang telah diterapkan oleh institusi pendidikan formal, dimana alam dan budaya dijadikan sebagai faktor utama yang menjadi daya stimulus semangat dan minat belajar anak. Alam Raya Sekolahku merupakan ruang pendidikan informal yang berusaha menyajikan ruang belajar yang lebih bebas dan atraktif untuk mendukung dan membantu siswa selama proses pembelajaran daring. Setelah beberapa sesi dari program ini dilaksanakan, Alam Raya Sekolahku terbukti efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar yang dialami oleh anak-anak di kampung Cimanis. Selain minat belajar

yang meningkat, Alam Raya Sekolahku berdampak pula pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Parameter keberhasilan dari program ini diukur dari dua indikator utama, yaitu antusiasme anak-anak yang terus meningkat dari satu sesi ke sesi yang lain dan testimoni dari beberapa orang tua serta masyarakat sekitar.

Kata Kunci: Alam, Budaya, Pembelajaran daring.

Abstract

The sensation of online learning is very different from face-to-face learning. Online learning makes Cimanis village children feel bored. The saturation arises from the continuity of the pattern of teaching and learning activities that are less varied and tend to be the same. In addition to boredom due to monotonous learning patterns, the learning process is often hampered due to disparities in accessing learning tools. Most of the children in Cimanis village do not have a smartphone which is used as the main media for online learning. This unequal access has resulted in a child's decreased interest in learning and leads to apathy towards the formal education he is taking. To solve this problem, we formed a program that is expected to overcome the boredom of learning for children in Cimanis village. This program is called Alam Raya Sekolahku. Alam Raya Sekolahku changes rudimentarily to conventional learning patterns that have been implemented by formal educational institutions, where nature and culture are used as the main factors that stimulate children's enthusiasm and interest in learning. Alam Raya Sekolahku is an informal education space that seeks to provide a more free and attractive learning space to support and assist students during the online learning process. After several sessions of this program were implemented, Alam Raya Sekolahku proved to be effective in overcoming the boredom of learning experienced by children in Cimanis village. In addition to increasing interest in learning, Alam Raya Sekolahku also has an impact on the level of students' understanding of learning materials. The parameters of the success of this program are measured by two main indicators, namely the enthusiasm of the children which continues to increase from one session to another and testimonies from several parents and the surrounding community.

Keywords: online learning, nature, culture

A. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah melululantahkan berbagai dimensi kehidupan umat manusia. Segala sendi kehidupan dan pranata sosial masyarakat dipacu untuk bertransformasi begitu hebat di luar kenormalan, semua itu dilakukan agar bisa menyesuaikan dengan kondisi mematikan dari pandemi itu sendiri. Salah satu dimensi yang harus menyesuaikan dengan kondisi pandemi Covid-19 adalah dunia pendidikan, baik itu dalam tataran formal maupun informal. Dimana pendidikan yang biasa diselenggarakan secara tatap muka dengan pola interaksi langsung fisik manusia dalam suatu tempat yang sama, beralih menjadi serba digital (online) dimana pengajar bertindak hanya sebatas mediator dan fasilitator yang menyampaikan bahan ajar tanpa melihat secara langsung kondisi peserta didiknya. Meskipun dunia pendidikan

terhambat oleh pandemi, proses belajar mengajar harus tetap dilaksanakan (Astaman. & Dkk, 2018).

Dampak positif dan negatif pandemi dalam proses pembelajaran kian bermunculan. Dimulai dari pembelajaran serba instan yang bisa dengan mudah diakses oleh peserta didik dari rumah (e-learning), ditutupnya lembaga pendidikan demi mengurangi laju mobilitas manusia, hingga kejenuhan yang berdampak pada psikologis peserta didik (Santyasa, I. W., 2008).

Kejenuhan menjadi salah satu faktor penghambat pada proses belajar mengajar secara daring. Hal ini tentu sangatlah natural, mengingat sensasi belajar secara virtual sangat jauh berbeda dengan sensasi belajar bertatap muka secara langsung di kelas ditambah masyarakat kita pada umumnya belum terbiasa melihat layar perangkat pembelajaran terlalu lama (Rahman. & Ulfiani., 2007).

Banyak siswa yang mengeluh karena keterbatasan sinyal dan paket data yang mengharuskan mereka melakukan pembelajaran dengan tepat waktu. Banyaknya tugas yang dibebankan kepada mereka membuat banyak siswa yang mengalami stress dan jenuh dalam menjalankan pembelajaran jarak jauh (Chaterine, 2020).

Dalam pembelajaran daring, waktu yang digunakan untuk belajar memang cukup lama, akan tetapi hasilnya tidak optimal apabila kondisi jenuh menyeliputi anak (Rahman. & Ulfiani., 2007). Selain kejenuhan, dampak dari pembelajaran daring ini dapat membuat murid secara perlahan akan kehilangan jiwa sosial karena jika di sekolah mereka bisa bermain berinteraksi dengan teman-temannya tetapi kali ini mereka tidak bisa dan hanya belajar sendiri di rumah bersama orang tua sehingga menimbulkan kejenuhan (Yolanda et al., 2019).

Kejenuhan dari sisi psikologis sangat mempengaruhi semangat seseorang ketika akan berkegiatan ataupun melakukan sesuatu. Hal ini didukung pula oleh proses belajar bagi setiap individu tidak selamanya berlangsung dengan baik. Terkadang berjalan dengan lancar, namun juga kadang tidak lancar, dapat menangkap apa yang dipelajari dengan cepat atau dapat terasa sulit. Masalah yang juga kerap menghinggapi peserta didik yaitu kejenuhan belajar (Astaman. & Dkk, 2018).

Saat ini anak-anak di kampung Cimanis telah kehilangan semangat dan motivasi untuk melaksanakan proses pembelajaran formal. Maka perlu dilakukan sebuah terobosan untuk mengatasi kejenuhan tersebut. Di situasi seperti ini sangatlah diperlukan ruang belajar alternatif yang dapat membangkitkan kembali semangat anak berupa ruang belajar yang lebih atraktif. Terobosan yang kami buat adalah Alam Raya Sekolahku, di mana anak yang menjadi sasaran utamanya menikmati proses pembelajaran dengan lebih bebas dengan mengandalkan latar alam seperti sawah, sungai, atau di pinggiran hutan agar anak lebih nyaman. Pada program ini anak-anak akan banyak disuguhkan dengan berbagai permainan tradisional, karena secara

alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral (Misbach, 2006). Dengan kata lain, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, permainan tradisional juga dimaksudkan agar anak tertarik dan dapat terpantik kembali untuk melaksanakan proses pembelajaran. Manfaat tentang penyertaan kegiatan bermain dalam proses pembelajaran ini adalah dapat menjadi sumber pendidikan yang sangat strategis bagi perkembangan anak usia dini (Tedjasputra, 2001). Program Alam Raya Sekolahku siswa tidak akan didikte untuk memahami materi, tapi bebas untuk mencari permasalahan atau materi sendiri. Alam Raya Sekolahku menjadikan suasana belajar yang lebih cair, segar, yang tentunya akan menarik anak-anak untuk terus mencari dan menemukan sesuatu. Sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan tidak kaku.

Sumber daya dan potensi alam kampung Cimanis sudah memenuhi kriteria perencanaan Alam Raya Sekolahku yang telah disusun sejak awal. Selain sumber daya alam yang melimpah, masyarakat Cimanis juga memiliki nilai yang dijaga dan daya sosiabilitas yang sangat tinggi. Semua potensi tersebut sangat cocok untuk melaksanakan proses pembelajaran yang berkarakter dengan berwawasan luas, karena Alam Raya Sekolahku memang dirancang untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang unggul dan berkualitas. Pendidikan semi formal seperti Alam Raya Sekolahku sejatinya bisa menunjang pembentukan karakter dan mengembangkan potensi siswa. Pendidikan semi formal yang mengandalkan latar alam bisa dijadikan sebagai primary alternative yang solusional (Agustin. & Mubiar., 2011).

B. METODE PENGABDIAN

Proses pengabdian ditempuh menggunakan metodologi SISDAMAS, yaitu Berbasis Pemberdayaan Masyarakat. Metode ini menekankan terhadap peranan masyarakat sekitar sebagai subjek penting dalam setiap program yang akan dilaksanakan. Partisipasi dan kepekaan masyarakat terhadap kondisi tempat tinggalnya menjadi salah satu kunci keberhasilan dari sisdamas. Untuk mewujudkan partisipasi tersebut, sosialisasi terhadap masyarakat sangat digencarkan karena sosialisasi dan partisipasi merupakan dua variabel penting yang bisa mewujudkan tujuan dari konsep sisdamas, yaitu masalah timbul dari masyarakat, masalah diselesaikan oleh masyarakat, dan hasil atau solusi kembali untuk masyarakat.

Langkah pertama yang dilakukan saat pengabdian adalah mengencarkan sosialisasi kepada masyarakat, menganalisis serta merefleksikan beragam masalah sekaligus potensi di kampung Cimanis. Setelah sosialisasi, langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan partisipatif dengan melibatkan seluruh unsur masyarakat dalam setiap proses perencanaannya, fase ini menggunakan metode PAR (*Participatory Action Research*) dimana penyusunan dan perencanaan setiap program menekankan

pada hasil dari proses yang terjadi setiap unsur, baik itu mahasiswa, masyarakat, ataupun aparat setempat.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan Alam Raya Sekolahku (ARS) merupakan salah satu program andalan yang dilaksanakan pada kegiatan pengabdian ini. ARS mulai efektif dilaksanakan mulai pada tanggal 18-28 Agustus 2021. Penulis melaksanakan kegiatan KKN dan Alam Raya Sekolahku di Kabupaten Bandung, lebih tepatnya di Kampung Cimanis RW 08 Desa Mangun Jaya Kecamatan Arjasari.

Pada tahap refleksi sosial kami tidak mengadakan rembug warga dengan skala yang besar karena dikhawatirkan hal tersebut akan menimbulkan penyebaran virus walaupun memang di wilayah yang menjadi tempat pelaksanaan pengabdian ini aman dan termasuk ke dalam zona hijau. Kami menggunakan alternatif lain yaitu dengan cara sosialisasi serta mendatangi tokoh-tokoh masyarakat yang betul-betul mengetahui permasalahan kampung. Selain itu penulis juga terjun langsung ke beberapa warga untuk bersilaturahmi dan mengeksplorasi kebutuhan, masalah atau keluhan, potensi, dan harapan warga. Setelah semua informasi tentang kampung Cimanis ditemukan, untuk melakukan pemetaan dan inventarisir masalah, kami mengundang tokoh masyarakat dan beberapa masyarakat yang mempunyai kapasitas di bidangnya untuk mendiskusikan berbagai rencana dan strategi efektif untuk menyelesaikan permasalahan kampung Cimanis.

Untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan saat di lapangan, kami membagi kegiatan menjadi tiga siklus. Siklus pertama merupakan fase sosialisasi dan persiapan awal pelaksanaan pengabdian. Kemudian siklus ini fokus untuk membahas letak geografis dan sosial budaya tempat pelaksanaan pengabdian, menjalin silaturahmi dan mengadakan pertemuan dengan pejabat setempat (RT/RW/tokoh masyarakat), mengadakan sosialisasi terhadap masyarakat sekitar tempat pelaksanaan KKN dan pengumpulan data-data penunjang untuk pemetaan masalah, serta memetakan dan menginventarisir berbagai masalah dan potensi yang terjadi di kampung Cimanis bersama masyarakat setempat.



Gambar 1. Diskusi sekaligus pemetaan masalah bersama warga

Setelah melakukan fase sosialisasi dan refleksi sosial, munculah beragam masalah sekaligus potensi di kampung Cimanis yang terdiri dari beberapa sektor permasalahan yang kemudian menjadi fokus utama dalam pengabdian ini. Salah satu sektor yang menjadi fokus utama kami adalah pendidikan dan budaya. Pada sektor tersebut ditemukan beberapa masalah yang harus diatasi, namun yang paling disorot oleh warga adalah kejenuhan belajar dan disparitas teknologi yang mengakibatkan anak-anak tidak memiliki akses untuk melakukan proses pembelajaran daring secara optimal. Solusi demi solusi telah diskusikan bersama warga kampung Cimanis yang akhirnya sepakat untuk ditransformasikan menjadi sebuah kegiatan sekolah non-formal yang atraktif yaitu Alam Raya Sekolahku.

Siklus kedua, yaitu fase perencanaan partisipatif. Sesuai dengan kesepakatan bersama dengan warga kampung Cimanis, setiap aspek pada program Alam Raya Sekolahku baik secara teknis ataupun bahan ajar yang hendak disampaikan harus bisa menciptakan ruang belajar yang bebas, tidak kaku dan atraktif yang disertai dengan memperhatikan kondisi psikis dan kesenangan anak, sehingga setiap kegiatan sangat menekankan pada kenyamanan dan kesenangan anak.

Kami merencanakan sekaligus mulai mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan yang terdapat dalam program bersama dengan masyarakat setempat, seperti mensurvey lokasi untuk melaksanakan Alam Raya Sekolahku, membuat alat-alat untuk permainan tradisional, dan mensosialisasikan Alam Raya Sekolahku kepada anak-anak setempat.

Setelah fase perencanaan, di lanjut kedalam siklus ketiga, di mana siklus ini merupakan fase pelaksanaan dan evaluasi program. Pada tahap pelaksanaan, kami memulai menggulirkan sekolah non-formal berupa sekolah berbasis alam untuk mengedukasi anak-anak di tempat yang telah di survey dengan memainkan permainan-permainan yang tradisional sebagai daya tarik.

**Gambar 2.** Sesi lomba memasak



Gambar 3. Sesi bermain engklek



Gambar 4. Sesi safari hutan dan cerita sejarah



Gambar 5. Sesi mengerjakan PR di pesawahan

Evaluasi program terbagi ke dalam tiga tahap. Mengingat Alam Raya Sekolahku terbilang konsep yang cukup baru dan belum banyak ditemukan di khalayak umum, sehingga intensitas evaluasi dan monitoring sangatlah di perlukan. Tahap pertama, evaluasi dilakukan pada setiap akhir kegiatan-kegiatan kecil yang terdapat pada kegiatan Alam Raya Sekolahku. Evaluasi tersebut diperlukan agar bisa memproyeksikan tindakan dan keputusan apa yang harus diambil di kemudian hari. Kedua, evaluasi dilakukan pada pertengahan pelaksanaan terhadap konsep keseluruhan ARS yang telah dicanang dengan skala yang cukup besar. Hal ini diperlukan sebagai ajang analisis dan monitoring sejauh mana progres dan efektifitas kegiatan-kegiatan yang telah terlaksana. Ketiga, sebagai evaluasi terakhir, evaluasi dilakukan dengan skala besar, evaluasi ini diperlukan sebagai parameter keberhasilan program Alam Raya Sekolahku dalam upaya untuk meningkatkan minat belajar anak-anak di kampung Cimanis.



Gambar 6. Main air dan diskusi tentang fauna



Gambar 7. Penutupan alam raya sekolahku

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesulitan belajar yang diakibatkan oleh disparitas teknologi dan tidak meratanya akses belajar secara *online* untuk anak-anak di kampung Cimanis pada awalnya sangat sukar untuk diatasi. Solusi saat ini dari permasalahan kesulitan belajar yang diakibatkan oleh minimnya perangkat pembelajaran yang dimiliki oleh anak-anak diatasi dengan diadakannya perangkat yang dibutuhkan tersebut. Berbagai strategi sebetulnya telah dilakukan oleh beberapa instansi pendidikan formal, seperti tiap anak-anak kampung cimanis dibagi menjadi beberapa kelompok, jumlah kelompok menyesuaikan dengan jumlah *smartphone* yang tersedia. Strategi tersebut digulirkan agar terjadi pemerataan akses bagi anak-anak selama proses pembelajaran daring. Selain itu, anak-anak di kampung Cimanis setiap satu minggu sekali sesuai dengan jadwal yang ditentukan, mereka pergi ke sekolah untuk membawa tugas yang diberikan oleh guru. Biasanya tugas yang diterima oleh anak-anak di kampung Cimanis tersebut merupakan tugas yang diperuntukan untuk dikerjakan selama satu minggu. Berdasarkan wawancara yang kami lakukan, pola pembelajaran yang monoton selama masa pandemi, menyebabkan anak-anak mengalami kejenuhan dan kebosanan selama pembelajaran daring ini. Minat mereka untuk belajar berkurang, hal itu terbukti ketika mereka lebih memilih untuk bermain dengan teman sebaya daripada harus mengerjakan tugas sekolah yang sebetulnya kurang mereka pahami. Peran dan kehadiran guru nyaris tidak berfungsi seperti saat pembelajaran dilaksanakan secara *offline* di kelas ditambah orang tua yang cukup apatis untuk

mengawal proses pendidikan anak-anak mereka. Untuk menyelesaikan permasalahan anak-anak yang merasa jenuh dan bosan dengan pola belajar yang kurang atraktif. Kami mencoba melakukan sosialisasi untuk membahas permasalahan tersebut dengan masyarakat dan aparat setempat. Setelah bersosialisasi, kami berhasil meningkatkan kesadaran orang tua untuk bergotong-royong menyusun sebuah program yang akan diwujudkan dalam sebuah formula pendidikan semi formal yang mengandalkan alam dan kearifan budaya sebagai konsep utamanya.

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa Alam Raya Sekolahku merupakan sebuah media belajar yang diformulasikan untuk meningkatkan daya minat belajar anak. Hal sederhana namun betul-betul belum terpikirkan oleh mereka. Beberapa orang tua mengaku melihat perkembangan anak-anaknya yang semula kurang antusias terhadap pelajaran, setelah mengikuti program Alam Raya Sekolahku, anak-anak menjadi aktif dan mendapatkan beberapa ilmu baru yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya.

Tabel 1. Daftar Anak yang mengikuti Alam Raya Sekolahku dari Sesi ke Sesi

No	Sesi	Jumlah Peserta
1.	Sesi 1 Pembukaan	16
2.	Sesi 2 Lomba Memasak Anak-anak	21
3.	Sesi 3 Safari hutan dan Ceria sejarah	24
4.	Sesi 4 Kerjakan PR di Pesawahan	27
5.	Sesi 5 Main Air dan diskusi tentang fauna	31
6.	Sesi 6 Final	35

E. PENUTUP

Masalah kejenuhan anak-anak dalam melakukan proses pembelajaran secara daring harus segera diatasi. Alam Raya Sekolahku hadir sebagai solusi untuk mengatasi kejenuhan belajar dan untuk meningkatkan daya minat belajar siswa selama pembelajaran daring. Program Alam Raya Sekolahku terbukti cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, program ini berdampak pula pada pemahaman siswa yang meningkat terhadap materi pembelajaran.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada anak-anak, masyarakat, dan perangkat desa di kampung Cimanis yang telah berpartisipasi aktif terhadap program yang kami selenggarakan.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Astaman., & Dkk. (2018). Upaya Mengatasi Kejenuhan Belajar. *Universitas Muhammadiyah Palus*.
- Santyasa, I. W. (2008). Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Kooperatif. *Departemen Pendidikan Nasional. Universitas Pendidikan Ganesha. Disajikan Dalam Pelatihan Tentang Pembelajaran Dan Asesmen Inovatif Bagi Guru-Guru Sekolah Menengah Kecamatan Nusa Penida*.
- Rahman., & Ulfiani. (2007). Mengenal Burnout pada Guru. *Jurnal Lentera Pendidikan Edisi X, No. 2*.
- Chaterine, R. N. (2020). *Siswa belajar dari rumah, KPAI: Anak-anak stres dikasih banyak tugas*.
- Yolanda, O., Purwanto, A., Pramono, R., Ashari, M., Santoso, B., Wijayanti, M., Hyun, C. C., & Putri, R. S. (2019). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses. *Journal of Education, Psychology, and Counselling, 15(2), 88–112*.
- Misbach, Ifah H. (2007). Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa. Bandung
- Tedjasputra, M. S. (2001). Bermain, mainan, dan permainan. Jakarta: Grasindo.
- Agustin., & Mubiar. (2011). Permasalahan-permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran. *Bandung: Refika Aditama*.