

Optimalisasi Peran Mahasiswa dalam Pendampingan Pembelajaran Jarak Jauh di Desa Sindangmekar pada Masa Pandemi

Muhammad Rafiq Ilyas¹⁾ Putri Rachmi Pratami²⁾ , Dewi Kustanti ³⁾

¹Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UIN Sunan Gunung Djati Bandung
e-mail: muhammadrafiqilyas@gmail.com

²Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UIN Sunan Gunung Djati Bandung
Email: rachmipratami73@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: dewikustanti@uinsgd.ac.id

Abstrak

Dunia tidak lagi sama akibat covid-19. Sebagai mana pandemi besar yang pernah melanda dunia, covid-19 mendorong banyak terjadinya perubahan dan telah melahirkan norma dan praktek baru dalam tatanan sosial, politik, dan ekonomi; baik pada level individu, komunitas kelembagaan, dan hubungan antar bangsa. Di Indonesia, semenjak meningkatnya penularan kasus covid-19, pemerintah melakukan berbagai upaya untuk memerangi covid-19 ini, mulai dari PSBB, lock down, adaptasi kebiasaan baru hingga PPKM. Pada intinya semua kebijakan yang di berlakukan oleh pemerintah ini untuk mengurangi mobilitas dan ruang gerak manusia agar dapat memutus rantai penularan covid-19. Hal ini berdampak pula pada sektor pendidikan yang harus menghentikan pembelajaran secara tatap muka dan harus beralih pada pembelajaran secara daring, akan tetapi dalam prakteknya masih terjadi banyak kendala yang dirasakan oleh guru, siswa, terutama orang tua siswa. Adapun tujuan dari pengabdian ini yaitu untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran jarak jauh juga membantu menyelesaikan permasalahan itu. Metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan laporan ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif.

Kata kunci : covid-19, pendidikan, pengabdian

Abstract

The world is no longer the same as a result of COVID-19. Like a major pandemic that has hit the world, covid-19 has prompted many changes and has given birth to new norms and practices in social, political, and economic order; both at the individual level, institutional community, and relations between nations. In Indonesia, since the increasing transmission of COVID-19 cases, the government has made various efforts to combat this COVID-19, starting from PSBB, lock down, adaptation of new habits to PPKM. In essence, all the policies implemented by the government are to reduce mobility and space for humans to break the chain of transmission of COVID-19. This also has an impact on the education sector which has to stop face-to-face learning

and must switch to online learning, but in practice there are still many obstacles that are felt by teachers, students, especially parents. The purpose of this service is to identify problems in distance learning and also help solve those problems. The research method used in making this report is a descriptive qualitative method.

Keywords : *covid-19, education, service*

A. PENDAHULUAN

Semenjak meningkatnya kasus penyebaran covid-19 pemerintah mulai memberlakukan kebijakan PSBB untuk membatasi pergerakan dan mobilitas manusia, tentunya hal ini berdampak langsung terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Berbagai aktivitas dan kegiatan mulai dilakukan dengan cara WFH (*work from home*), tidak terkecuali dalam bidang pendidikan, sesuai dengan edaran Kementerian Pendidikan nomor 3 tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat Covid-19 maka semua kegiatan belajar dilakukan secara daring (wahyu Aji, 2020).

Dengan adanya edaran kementerian pendidikan ini semua tingkat pendidikan tanpa terkecuali harus melaksanakan pembelajaran dengan metode daring (dalam jaringan). Untuk melaksanakan pembelajaran dengan metode ini tentunya diperlukan infrastruktur teknologi yang mendukung juga pemahaman akan teknologi tersebut.

Diberlakukannya kebijakan pembelajaran secara onlen sebenarnya tidak menjadi masalah untuk anak anak milenial, karna mereka sudah akrab dan mampu untuk mengoprasikan perangkat onlen seperti gadget, hal ini menjadi hal yang sangat positif untuk keberlangsungan pembelajaran. Akan tetapi yang menjadi masalah yaitu fungsi orang tua sebagai fungsi pengawasan juga sebagai fungsi kontrol dalam pembelajaran secara daring ini tidak maksimal, karna tidak sedikit orang tua yang tidak mengerti akan pembelajaran secara daring ini.

Pembelajaran dengan metode daring ini memaksa orang tua untuk lebih aktif berperan dalam pendidikan, karna selama pembelajaran daring siswa melaksanakan pembelajaran dirumah masing masing dengan media virtual. Orang tua dituntut menggantikan peran guru disekolah baik itu sebagai pendidik, motivator, juga sebagai panutan, terutama bagi orang tua yang masih memiliki anak yang duduk di bangku sekolah dasar. Akan tetapi tidak semua orang tua memiliki pemahaman yang sama dalam mendampingi anaknya belajar secara daring dimasa pandemi.

Pembelajaran jarak jauh memerlukan persiapan dan pemahaman bersama antara guru dan orang tua siswa. Materi pembelajaran yang selama ini bisa langsung diterangkan oleh guru di kelas, saat pandemi perlu dikreasi sedemikian rupa agar bisa disampaikan menggunakan media virtual untuk diajarkan kepada siswa. Hal ini

tentunya skill guru harus dipersiapkan, selain media virtual yang juga harus dikuasai. Sekolah dituntut untuk menyiapkan infrastruktur yang dibutuhkan untuk pembelajaran jarak jauh. Sejauh ini, sebanyak 99,40% Sekolah Dasar telah melaksanakan program Pembelajaran Jarak Jauh (Sri Yunita, 2020).

Dalam prakteknya pembelajaran jarak jauh ini dirasa belum maksimal, masih banyak orang tua ataupun guru yang masih belum memahami teknologi informasi secara maksimal dimana pemahaman terhadap teknologi ini menjadi hal yang sangat penting dimasa pandemi yang membuat hampir seluruh kegiatan dilaksanakan secara onlen, termasuk pendidikan. Hal ini dirasakan juga oleh warga kampung wanaseda desa sindangmekar kecamatan wanaraja kabupaten garut. Ternyata masih banyak orang tua kesulitan dalam mendampingi anak anaknya belajar secara daring, baik itu dikarenakan kesibukan lain, atau masih kurangnya pemahaman terhadap teknologi itu sendiri yang menjadi media utama pembelajaran.

Untuk mengatasi persoalan di atas, pihak sekolah dan wali murid menginginkan adanya peran dari pihak luar yaitu dari pihak akademisi atau praktisi agar bisa terlibat juga, apakah melalui seminar, pelatihan dan kegiatan yang lain untuk mendampingi guru dan wali murid untuk cerdas dalam pendampingan belajar jarak jauh di era pandemic. Agar dengan pendampingan ini, orang tua menyadari bahwa di masa pandemic Ketika anak-anak belajar di rumah peran orang tua sangat dibutuhkan. Begitu juga peran guru, memang dibutuhkan strategi dan cara yang kreatif untuk memudahkan siswa melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

Peran lain yang diinginkan dari para akademisi melalui pendampingan lain, selain untuk menyelesaikan persoalan umum di atas, hal yang sangat krusial untuk segera diselesaikan adalah tentang bertambahnya jam anak menggunakan gadget di era pandemic ini. Satu sisi anak tetap menggunakan gadget untuk ngame dan lain-lain, namun di sisi lain saat ini anak juga harus menggunakannya untuk proses belajar mengajar. Era pandemic memang mengubah kebiasaan belajar yang semula tatap muka dengan interaksi tatap muka yang efektif, harus diubah menjadi tatap muka melalui media sosial dan dirasa kurang efektif. Hal ini merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Acep Roni Hamdani tentang Efektivitas Pembelajaran Online di Masa Pandemi pada Sekolah dasar yang didasarkan pada 8 faktor menghasilkan temuan bahwa tingkat tingkat efektifitas pembelajaran sekitar 66,97 % Acep Roni, 2020).

Maka untuk menyelesaikan persoalan tersebut, pendampingan terhadap anak dalam penerapan penggunaan teknologi saat ini dituntut kembali karena era pandemi menuntut terlaksanya pembelajaran jarak jauh. PJJ mengharuskan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Maka keterlibatan guru dan orang tua dalam pembelajaran yang efektif untuk siswa sangatlah dibutuhkan. peran

pengawasan dan perhatian orangtua kepada anak dalam proses pembelajaran online ini sangat penting bagi terwujudnya hasil belajar yang optimal. Orangtua harus hadir dalam mengawasi dan memberi perhatian kepada anak baik pada saat sebelum pembelajaran dimulai, saat pembelajaran berlangsung, sampai dengan setelah pembelajaran selesai (Tsaniya, 2020).

Untuk menanggapi problematika diatas, kami sebagai mahasiswa memiliki tanggung jawab yang besar sebagai *agen of change* untuk menyelesaikan *problem* tersebut. Mahasiswa harus responsif dalam menanggapi berbagai masalah yang ada di tengah tengah masyarakat, juga sebagai akademisi tentunya harus andil dalam masalah pendidikan di masa pandemi ini.

Dalam kesempatan melaksanakan kuliah kerja nyata yang mengambil tempat di kampung wanaseda desa sindang mekar kecamatan wanaraja kabupaten garut, kami menasar sektor pendidikan dengan harapan bisa membantu guru, siswa, juga orang tua dalam menjalankan pembelajaran jarak jauh.

Melalui identifikasi awal yang kami lakukan, melalui obrolan ringan dengan pihak sekolah dan wali murid, pengusul mengamati bahwa untuk bekal menjalani kehidupan di masa depannya dengan baik, anak-anak usia sekolah dasar sangat memerlukan pendampingan melalui peran serta aktif orang tua dan pihak sekolah, agar anak banyak mendapat pengetahuan tentang berbagai hal, cakap berinteraksi dan anak berani tampil dan berprestasi. Maka dari berbagai tawaran kegiatan yang akan direncanakan adalah membuka pos pendampingan belajar jarak jauh.

Tuntutan penggunaan teknologi dalam proses PJJ yang dibuktikan dengan identifikasi awal bahwa masih banyak guru, orang tua yang gaptek terhadap teknologi, tidak punya gagged yang memadai, harus adanya cara pembelajaran yang berbeda, maka perlu adanya pendampingan. Pendampingan ini diharapkan menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi.

B. METODE PENGABDIAN

Untuk menjawab permasalahan yang dihadapi oleh para orang tua siswa dan pihak sekolah yang merasa khawatir akan perkembangan anak dan menginginkan peran orang tua di rumah secara maksimal, maka dalam pengabdian ini ada beberapa tahap kegiatan. Adapun bentuk pengabdian yang kami lakukan yaitu terjun langsung kelapangan dengan izin satgas covid juga aparat desa sindangmekar.

Kegiatan KKN DR- sisdamas 2021 ini dilaksanakan secara offline berupa pendampingan belajar pada siswa TK, SD dan SMP terutama menyelesaikan tugas dari sekolah juga menjaga motivasi belajar anak anak sekolah dengan tetap menggunakan

protokol kesehatan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan beberapa cara diantaranya dengan Home Visit ke rumah warga yang mempunyai anak usia sekolah, serta dengan diundang ke Pos pendampingan pembelajaran jarak jauh yang bertempat di posyandu Dahlia 2 RW 02 Kp. Wanaseda Desa Sindangmekar dengan tetap menjaga protokol kesehatan. Pelaksanaan pendampingan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini dilakukan di dua lokasi yaitu bertempat di RT/RW 002/002 dan RT/RW 003/002 Dusun 1 Desa Sindangmekar Garut, dengan fokus cakupannya pada anak-anak dengan jenjang pendidikan PAUD/TK, SD dan SMP. Kegiatan ini dilakukan setiap hari Senin s.d. Sabtu dengan waktu pelaksanaan pukul 10:30 - 13:00 WIB yang bertempat di rumah RT 003 dan pukul 13.00 - 15:00 WIB yang bertempat di Posyandu Dahlia II.

. Pelajar yang mengikuti sangat antusias dengan kegiatan yang di adakan terutama anak usia SD. Mereka sangat semangat ketika jadwal pendampingan belajar akan dimulai. Orang tua siswa juga merasa terbantu dengan diadakannya pos pendampingan belajar jarak jauh ini, hal ini tidak terlepas dikarenakan masih minimnya pemahaman orang tua siswa terhadap media pembelajaran onlen.

Dibukanya pos pendampingan pembelajaran jarak jauh ini membuat siswa yang kurang pendampingan dari orang tuanya selama pembelajaran onlen, akan terbantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan juga memahami materi materi yang belum tersampaikan.

Suatu program terutama program pengabdian tentu memerlukan indikator yang jelas terkait dengan berhasil atau tidaknya program yang telah dilaksanakan, begitu pula dengan pengabdian ini menerapkan metode untuk dijadikan indikator. Untuk itu pada program pengabdian ini indikator yang kami gunakan adalah mencaritahu perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah program pengabdian ini dilakukan, hal tersebut dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada para orang tua siswa terkait dengan antusiasme dan motivasi belajar siswa di masa pandemi.

Kuesioner pertama dibagikan sebelum diadakan pos pendampingan belajar sekaligus digunakan sebagai acuan kegiagan yang akan dilaksanakan. Setelah kegiatan kuesioner akan kembali dibagikan dan akan diambil beberapa waktu kemudian untuk melihat apakah kegiatan yang telah dilakukan memiliki dampak terhadap siswa.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan KKN DR Sisdamas ini dilaksanakan mulai tanggal 2 agustus sampai dengan tanggal 31 agustus 2021, dimulai dengan meminta perizinan kepada kepala desa sindangmekar untuk melaksanakan kegiatan KKN, juga

mensosialisasikan sekaligus silaturahmi kepada RT dan RW yang berada di kampung wanaseda sebagai lokasi yang akan dijadikan sebagai posko KKN.

Pada kegiatan KKN DR Sisdamas ini kami mengambil tema yaitu optimalisasi peran mahasiswa dalam pemberdayaan masyarakat di masa pandemi. Tahapan pertama yang kami lakukan yaitu mengidentifikasi masalah masalah yang ada di kampung wanaseda, kami menemukan berbagai masalah yang terjadi di kampung wanaseda, akan tetapi kami memfokuskan program yang akan kami jalankan kepada satu permasalahan yang menurut kami sangat esensial yaitu bidang pendidikan, dimana kami menemukan berbagai masalah yang terjadi dalam bidang ini pada masa pandemi. Mulai dari kurangnya perhatian orang tua dalam mendampingi anaknya belajar secara daring, fasilitas yang belum menunjang sehingga membuat anak-anak memiliki motivasi belajar yang kurang.

Setelah tahapan pengidentifikasian masalah dan mendapatkan fokus utama masalah yang akan kami jadikan sebagai objek kegiatan KKN DR Sisdamas, kami mulai menentukan rangkaian tahap kegiatan yang akan kami jalankan kedepannya. Menentukan tempat pelaksanaan pendampingan PJJ, metode pembelajaran yang akan diterapkan, pengaturan waktu dan pembagian kelompok belajar agar tetap bisa menjaga protokol kesehatan.

Kegiatan pengabdian ini salah satunya yaitu dalam rangka meningkatkan motivasi belajar anak dengan menggunakan metode Game Based Learning melalui pendampingan anak-anak atau peserta didik dalam melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dimana pelaksanaan pendampingan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini dilakukan di dua lokasi yaitu bertempat di RT/RW 002/002 dan RT/RW 003/002 Dusun 1 Desa Sindangmekar Garut, dengan fokus cakupannya pada anak-anak dengan jenjang pendidikan PAUD/TK, SD dan SMP. Kegiatan ini dilakukan setiap hari Senin s.d. Sabtu dengan waktu pelaksanaan pukul 10:30 - 13:00 WIB yang bertempat di rumah RT 003 dan pukul 13.00 - 15:00 WIB yang bertempat di Posyandu Dahlia II.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan dalam memberikan pendampingan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan menggunakan metode Game Based Learning pada anak-anak atau peserta didik PAUD/TK, SD dan SMP diantaranya :

Tahap Persiapan

Pada tahap ini yaitu persiapan kegiatan pendampingan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) kepada anak-anak atau peserta didik di Desa Sindangmekar Kecamatan Wanaraja Kabupaten Garut, yaitu dilakukan pada 2 - 7 Agustus 2021. Pada tanggal tersebut, kami terlebih dahulu menentukan tempat yang strategis untuk pelaksanaan kegiatan pendampingan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Kemudian melakukan

pemilihan game yang akan dilaksanakan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari serta pengelompokkan anak-anak atau peserta didik berdasarkan jenjang pendidikannya masing-masing dari mulai PAUD/TK, SD, dan SMP.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap ini, pendampingan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui metode Game Based Learning pada anak-anak di Desa Sindangmekar Kecamatan Wanaraja Kabupaten Garut ini dilaksanakan pada 8-14 Agustus 2021. Dimana para anak atau peserta didik ini sangat antusias untuk mengikuti pendampingan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dilaksanakan oleh anggota KKN-DR Sisdamas.

Tahap Monitoring dan Evaluasi

Setelah tahap pelaksanaan, pada tahap monitoring dan evaluasi, kegiatan pendampingan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui Game Based Learning pada anak-anak atau peserta didik di Desa Sindangmekar Kecamatan Wanaraja Kabupaten Garut, dilaksanakan pada tanggal 15-29 Agustus 2021. Dimana pada tahap ini, anggota kelompok 242 KKN-DR Sisdamas monitoring dan evaluasi dengan melakukan sesi tanya jawab baik itu secara lisan maupun tulisan berdasarkan materi yang sudah dijelaskan sebelumnya dengan menggunakan metode Game Based Learning pada anak-anak atau peserta didik, guna mengetahui perkembangan motivasi belajar pada anak-anak atau peserta didik yang ada di Desa Sindangmekar Kecamatan Wanaraja Kabupaten Garut sebelum dan sesudah diterapkannya metode Game Based Learning.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menjawab masalah masalah pembelajaran jarak jauh yang terjadi di kampung wanaseda, diantaranya kekhawatiran orang tua siswa akan perkembangan belajar anaknya, menurunnya motivasi siswa dalam belajar, kurangnya pemahaman akan platform media pembelajaran, dengan dibukanya pos pendampingan pembelajaran jarak jauh ini diharapkan mampu mengatasi persoalan persoalan tersebut.

1. Mahasiswa sebagai mentor belajar

Sebagai perwujudan dari tri darma perguruan tinggi, kami sebagai mahasiswa mencoba menjadi mentor sekaligus teman belajar yang asik bagi siswa sekolah, dibukanya pos pendampingan pembelajaran jarak jauh ini mendapatkan respon positif dari orang tua siswa, serta mendapatkan partisipasi yang tinggi dari anak anak sekolah.

Kami mendapatkan kepercayaan dari orang tua siswa dan mereka merasa terbantu, hal ini menunjukkan berkurangnya rasa kekhawatiran orang tua siswa akan perkembangan belajar anaknya, tentunya hal ini dikarenakan pandangan masyarakat kepada kami sebagai mahasiswa yang notabennya sebagai orang-orang terpelajar, kepercayaan ini sangatlah mahal dan harus kami jaga dan bertanggung jawabkan dengan menjadi mentor dan teman belajar yang menyenangkan serta mampu membimbing anak-anak dalam pembelajaran di masa pandemi ini.

2. Game Based Learning

Games based learning adalah jenis serious game yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut Prasetya, dkk (2013) Game based learning merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajaran yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan.

Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajaran (Zainul : 2016). Pengembangan game based learning bisa mendatangkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan game based learning mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak (Prensky, 2010). Oleh karena itu game based learning bisa menjadi solusi yang menarik untuk pebelajar. Pengembangan aplikasi pembelajaran sudah banyak diterapkan. Namun sebagian besar penelitian menghasilkan media pembelajaran untuk membaca, menulis dan berhitung yang sifatnya formal dan terkesan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah umum digunakan. Dengan menggunakan metode game based learning ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar anak-anak sekolah.

3. Pengenalan platform pembelajaran

Disamping mendampingi anak-anak dalam belajar dan mengerjakan tugas, dengan metode pembelajaran game based learning ini sekaligus bisa mengenalkan anak-anak terhadap media-media pembelajaran. Tidak hanya pengenalan media-media pembelajaran kepada anak-anak, kami pun mengajak orang tua untuk memahami teknologi informasi terkhusus platform-platform pembelajaran agar bisa mengawasi dan membimbing anak-anaknya selama belajar di rumah.

Selama berjalannya program ini terdapat beberapa pencapaian yang telah diraih, diantaranya sebagai berikut:

1. Melalui aplikasi pembelajaran yang atraktif anak-anak dapat dengan mudah dan antusias dalam mengenal cara membaca, menulis dan menghitung, terkhusus pada anak-anak usia dini yang belum pernah mengalami pembelajaran formal disekolah.
2. Melalui metode game based learning yang berlandas pada tanya jawab dan soal yang variatif menghasilkan peserta didik khususnya usia Sekolah Dasar (SD) dapat menerapkan kembali materi yang telah diajarkan disekolah pada saat sebelum pandemi Covid-19 dan materi baru yang Mahasiswa KKN DR jelaskan atau ajarkan dengan cepat dan tanggap, berlaku untuk semua jenis pelajaan khususnya pelajaran matematika yang pada awalnya hampir seluruh peserta didik tidak memiliki ketertarikan dan mengalami kesulitan.
3. Perangkat Desa dan masyarakat merasa antusias sehingga melibatkan seluruh program yang akan dilaksanakan dan mempercayakannya kepada mahasiswa KKN DR, begitupun sebaliknya masyarakat, para pemuda dan perangkat Desa senantiasa membantu atau berpartisipasi dalam hampir seluruh program kerja KKN DR yang mahasiswa laksanakan.



Gambar 1. Pembelajaran dan pengenalan cara membaca, menulis dan menghitung melalui aplikasi kepada anak-anak usia dini.



Gambar 2. Pengenalan cara menghafal materi dengan mudah kepada peserta didik Sekolah Dasar.



Gambar 3. Hari pertama sosialisasi mahasiswa KKN DR kepada peserta didik (lokasi Posyandu).



Gambar 4. Hari pertama sosialisasi mahasiswa KKN DR kepada peserta didik (lokasi rumah RT 004).



Gambar 5. Hari terakhir peserta didik bersama mahasiswa KKN DR.

E. PENUTUP

Kesimpulan

Pendekatan belajar dengan *Game* bisa digunakan sebagai sarana yang mempunyai potensi sangat besar dalam membangun motivasi anak-anak atau peserta didik terutama yang ada di Desa Sindangmekar, Kecamatan Wanaraja, Kabupaten Garut, pada proses pembelajaran yang dilakukan secara daring untuk menghindari

kejenuhan. Program ini merupakan program penunjang dalam pemberdayaan pengetahuan masyarakat terutama anak-anak Desa Sindangmekar melalui pendampingan belajar dan mengajar dengan penyajian metode Game yang menyenangkan dalam menambah pengetahuan dan keilmuan anak-anak dari apa yang telah mereka dapatkan berdasarkan materi yang disampaikan setiap harinya; menambah motivasi semangat anak-anak dalam menimba ilmu, membuat anak-anak menjadi lebih semangat, dan nyaman karena pembelajaran dilakukan dengan sambil bermain; serta menumbuhkan kreatifitas dan melatih keterampilan anak-anak di masa pandemi Covid-19. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menambah minat anak-anak dalam belajar sesuatu yang baru, untuk mencetak generasi yang unggul dan berkualitas.

Saran

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengabdian selanjutnya, antara lain:

1. Proses pendekatan dan sosialisasi terhadap masyarakat sasaran harus lebih ditingkatkan dan ditekankan dalam pentingnya proses pembelajaran dan pengajaran bagi anak-anak sejak usia dini.
2. Kegiatan pengabdian yang akan dilakukan seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan di masyarakat berdasarkan hasil pemetaan masalah dan potensi yang ada.
3. Program bimbingan belajar ataupun program lainnya akan lebih baik jika dapat berjalan dengan secara berkelanjutan di masyarakat.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirobbilalamin, pada kesempatan yang penuh dengan kebaikan ini izinkan kami penulis untuk menyampaikan rasa syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat serta karunia-Nya. Kemudian tak lupa kepada seluruh pihak yang telah memberi bantuan dan dorongan kepada kami penulis dalam proses penyelesaian laporan artikel KKN DR ini. Terutama kepada orangtua dan seluruh pihak yang telah mendukung secara penuh kegiatan KKN DR ini, kepada Dr. Dewi Kustanti, M.PD. selaku dosen pembimbing lapangan dan seluruh staf serta dosen fakultas Ushuluddin, fakultas Psikologi, fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, serta fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Gunung Djati Bandung, kepada Bapak Endang Saepudin selaku kepala Desa Sindangmekar dan seluruh staf serta perangkat Desa, kepada pemuka agama dan seluruh masyarakat yang ada di Desa Sindangmekar yang saya hormati dan saya banggakan.

G. DAFTAR PUSTAKA

Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1787–1790.

Wibawa, A., Mumtaziah, A., Sholaihah, L., Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Information Tecknology and Vocational Education)*, 3(1), 17 – 22, ISSN Cetak: 2656-9760, ISSN Online: 2657-0769.

Wulandari, F., Wahyuni, R., Susanto, H., Suwanto, I. 2021. Sosialisasi Bela Negara Wawasan Kebangsaan dan Nilai - Nilai Dasar di SMPN 1 Jagoi Babang Kabupaten Bengkayang. *AL KHIDMAT : Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1).

Rachmawati, T., Suhendar, Y., Akbar, R. 2018. Penggunaan Kartu Positif Negatif Dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Bilangan Bulat. *AL KHIDMAT : Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).

Supriyono, H., Murtiyasa, B., Rahmadzani, R., Adhantoro, M. 2018. Penerapan Game Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Setingkat Madrasah Ibtidaiyah. *Warta LPM : Media Informasi dan Komunikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 21(1). p ISSN: 1410-9344, e ISSN: 2549-5631.