
Implementasi Program Pendampingan Belajar “*Holiday without Gadget*” untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Peserta Didik di Masa Pandemi

Siti Muzayinah^{1*}, Ellen Prima²

^{1,2}Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Saifuddin Zuhri Purwokerto

*Email: sitimuzayyah5@gmail.com

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has really made the government and educators spin their brains so that learning can be carried out and learning objectives can be achieved. Various efforts have been carried out, including the implementation of PPKM or Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat so that the implementation of community mobility can be carried out while still implementing health protocols. This courageous learning has been carried out in a period of more than one year. This activity elicited positive and negative responses from various circles of society, especially the guardians of students. Not infrequently learning becomes more effective and efficient, but it can have an impact on a lack of understanding of the subject matter, and obstacles in the availability of learning media such as cellphones or laptops and limited quotas. And in this study, the researcher took a case study method that saw the incident firsthand by creating a “Holiday Without Gadget” program. This program is held on Saturdays and Sundays. Researchers go directly to the field to become teachers for students, so they can assess how far the level of saturation of students during bold learning. This program is expected to be able to make students more open to knowledge, and can make it easier for teachers to achieve learning goals.

Keywords: *Online Learning; The Covid-19 Pandemic; Communication; Moral Values.*

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 memang sangat membuat pemerintah dan tenaga pendidik memutar otak agar pembelajaran dapat terlaksana dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berbagai upaya pemerintah sudah dilaksanakan termasuk penerapan PPKM atau Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat agar pelaksanaan mobilitas masyarakat dapat terlaksana dengan tetap melaksanakan protokol kesehatan. Pembelajaran daring ini sudah terlaksana dalam kurung waktu lebih dari satu tahun lamanya. Kegiatan ini menimbulkan respon positif dan negatif dari berbagai kalangan masyarakat terutama wali murid. Tak jarang pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, namun bisa saja berdampak pada kurangnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi, dan kendala dalam ketersediaan media belajar seperti hp atau laptop dan kuota yang terbatas. Dan dalam penelitian ini, peneliti mengambil metode studi kasus yang mana melihat langsung kejadian dengan membuat program “Holiday Without Gadget”. Program ini dilaksanakan pada hari sabtu dan minggu. Peneliti turun langsung kelapangan menjadi guru bagi peserta didik, sehingga dapat menilai seberapa jauh tingkat kejenuhan peserta didik selama pembelajaran daring. Diharapkan program ini mampu menjadikan siswa lebih terbuka pengetahuannya, dan dapat memepermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: *Pembelajaran Daring; Pandemic Covid-19; Komunikasi; Nilai Moral.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pematangan pada jiwa generasi penerus bangsa baik dalam hal intelektual, etika, *attitude*, akhlak, maupun moral. Hal ini sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem. Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi

warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pemerintah mewujudkannya dengan menyelenggarakan layanan pendidikan menurut jalur, tingkatan, dan jenis pendidikan yang telah ditetapkan dalam undang-undang.

Pendidikan didapatkan pada lembaga formal, lembaga informal maupun lembaga nonformal. Lembaga pendidikan formal dalam UU Sidiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 14 merupakan jenjang pendidikan dasar dan menengah yang sering dikenal dengan sekolah. Lain halnya dengan lembaga pendidikan nonformal identik dengan didikan yang didapat dilingkungan keluarga seperti pembiasaan mengamalkan kebaikan di kehidupan sehari-hari. Sedangkan lembaga pendidikan nonformal merupakan pembentukan karakter peserta didik yang didapat dilingkungan sekitar/masyarakat. Betapa pentingnya keberadaan sekolah, instansi pendidikan, dan lembaga pendidikan yang sesungguhnya dijadikan wadah untuk menopang harapan, cita-cita, dan idealisme bangsa. Maka, sekolah harus menjadi pusat pengembangan dan pemberdayaan sumber daya manusia untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan, menopang harapan agar mampu mencetak lulusan yang berkualitas, mampu berkontribusi dalam pembangunan masyarakat. Namun, seperti yang kita ketahui saat ini telah terjadi pandemi global yang disebabkan karena Covid-19 (*Corona Virus Disease*) sangat membatasi ruang gerak dari segala bidang termasuk bidang pendidikan (Khoiroh et al, 2020).

Pandemi Covid-19 telah merubah tatanan pendidikan di Indonesia. Hampir seluruh ranah pendidikan di Indonesia mengalami *lost education*. Berbagai upaya pemerintah sudah dijamah guna menstabilkan pelaksanaan kebiatan belajar mengajar. Tantangan dihadapkan pada era 4.0 (*four point zero*) menuntut masyarakat untuk menguasai teknologi. Tentu banyak hambatan yang terjadi, dari keterbatasan media belajar, sumber daya manusia dan lain sebagainya (Ashoumi & Hariono, 2020).

Dengan demikian problematika yang dihadapi ialah masih rendahnya mutu pendidikan yang disebabkan karena pandemi sehingga mengharuskan siswa belajar dari rumah. Namun, kerena ada keterbatasan seperti kurangnya ketersediaan media belajar, sumberdaya manusia yang kurang mendukung, substansi pendidikan yang konotasinya hanya transfer ilmu pengetahuan dan kurangnya pembiasaan substansi nilai-nilai moral yang sudah dibiasakan saat pembelajaran tatap muka disekolah menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi kurang efektif dan efisien sehingga berdampak bagi siswa, guru bahkan wali siswa (Putra et al, 2021).

Oleh karena itu, dalam kegiatan KKN atau Kuliah Kerja Nyata Di Desa Beji penulis melaksanakan kegiatan program belajar "*Holiday Without Gadget*" yang bermaksud untuk membantu peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar secara online, dan menyediakan sumber daya manusia berpengalaman dibidangnya agar persolan terkait pendidikan dapat segera teratasi.

METODE

Pelaksanaan kegiatan mengabdikan berlangsung selama 45 hari yang dimulai dari 15 Juli 2021 sampai 28 Agustus 2021. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pendampingan. Program kegiatan ini bernama "*Holiday Without Gadget*" yang mana dalam pelaksanaannya memfokuskan peserta didik yang diharuskan belajar dari rumah karena pemberlakuan PPKM atau Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat yang dicanangkan pemerintah. Pandemi yang berlangsung lebih dari 1 tahun mengharuskan siswa tetap belajar ditengah keterbatasan sarana dan prasana sehingga menimbulkan kejenuhan dalam kegiatan belajar mengajar. Lokasi sasaran penelitian berada di Desa Beji, Kecamatan Kedung Banteng, Kabupaten Banyumas. Kegiatan dilaksanakan rutin setiap hari sabtu dan minggu selama proses pelaksanaan KKN dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Penulis terlibat sebagai pendidik dan memfasilitasi sebagai sumber daya manusia. Mereka yang datang tidak lain karena memiliki hambatan dalam belajar, merasa bosan, jenuh sehingga mereka tertarik untuk mengikuti kegiatan pendampingan belajar ini. Jumlah keseluruhan siswa terdapat kurang lebih 20 siswa, karena jumlah pendatang disetiap harinya berubah dan tidak selalu tetap. Evaluasi yang diharapkan ialah agar siswa mendapat pemahaman materi yang diajarkan sekolah menggunakan platform *whatsapp*, *google classroom*, *youtube*, *google meet* dan *zoom*. (Sulistyaningrum et al., 2020) Adanya aplikasi tersebut sangat membantu dalam memberikan inovasi belajar ditengah pandemic. Meskipun ada kelemahan masing-masing seperti adanya keterbatasan akses internet. Berkurangnya sosialisasi antar teman, kurangnya perhatian orangtua terhadap anak, dari sisi psikologis siswa merasa terpaksa. (Widad & Bakar, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan faktor paling penting yang dapat menunjang kemajuan sebuah Negara. Pendidikan memiliki fungsi untuk membangun watak generasi bangsa menjadi cerdas dan bermartabat. termasuk didalamnya ada desa. Desa Beji tergolong desa yang maju akan pendidikannya. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan data sensus yang diperoleh dari pihak pemerintah Desa Beji.

Tabel 1. Jumlah Jenjang Pendidikan Desa Beji

Jenjang	Jumlah
PAUD	3
TK	3
SD/MI	5
SLTP/MTs	2
Paket C	1
Pondok Pesantren	1

Banyaknya sekolah berdasarkan pendidikannya yang sudah dijelaskan pada tabel di atas menjadi bukti majunya pendidikan di desa Beji. Hampir seluruh masyarakat peduli dan sadar akan pentingnya pendidikan dari wajib belajar 12 tahun bahkan sampai jenjang perguruan tinggi. Pendidikan agama di Desa Beji juga didukung dengan banyaknya TPQ dan Pondok Pesantren sebagai sarana belajar pendidikan agama bagi anak-anak.

Problem pendidikan di Desa Beji sebenarnya tidak terlalu signifikan. Saat ini problem pendidikan di desa Beji pada umumnya adalah kurang lancer atau terhambatnya proses pembelajaran. Apalagi saat pendidikan dilakukan menjadi *learn form home*. Kualitas pembelajaran semakin menurun dan terhambat karena proses pembelajaran daring (dalam jaringan) ini. Menurut observasi saya, problem yang sedang terjadi pada umumnya ialah:

- Tidak efektifnya pembelajaran daring
Pembelajaran daring yang sedang berjalan selama ini nyatanya kurang berhasil diterapkan pada anak-anak. Media *Platform* yang digunakan dalam pembelajaran daring umumnya menggunakan *Whatsapp Group*. Di Desa Beji, banyak sekali dampak negatif dari pembelajaran daring. Mulai dari anak-anak yang tidak paham akan pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga menyebabkan malas dan acuh belajar. Anak kemudian lebih memilih bermain. Sistem pembelajaran daring yang menekankan pada penggunaan *gadget* sering kali disalahgunakan oleh anak-anak. Dimana seharusnya mereka menggunakan *gadget* untuk belajar tapi malah justru digunakan untuk bermain *game*. Pembelajaran anak seputar tugas yang dikemudian melibatkan peran orang tua yang justru malah berbalik menjadi tugas orang tua. Kejadian ini banyak sekali terjadi di desa Beji. Diskursus pembelajaran daring memang menuai pro dan kontra, pemerintah harus lebih mencanangkan inovasi pembelajaran sejak dini untuk mengatasi kondisi demikian, mempersiapkan sumber daya manusia yang mumpuni agar tidak terjadi kekegetan jika ada budaya baru.(Prasetya & Fahmi, 2020)
- Kurangnya bantuan dari orang tua
Problem pendidikan juga berkaitan dengan sikap orang tua. Kurangnya bantuan yang berasal dari ketidaktahuan orang tua akan materi pelajaran anaknya, kurangnya waktu untuk mendampingi anak, serta *hardware* dan *software* yang digunakan menjadikan banyak orang tua yang kebingungan dan bahkan sampai membiarkan si anak. (Agusriani & Fauziddin, 2021) Banyak orang tua yang akhirnya pasrah dan mengeluh. Problem diatas sekaligus membuktikan bahwa kemajuan pendidikan di Desa Beji ternyata masih diikuti kurangnya pengetahuan dan teknologi yang baru. Masyarakat desa Beji sepertinya belum sepenuhnya siap menghadapi model pendidikan yang baru.
Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu wali murid terkait system pembelajaran daring ini, mereka mengaku sangat kelelahan dan meminta agar guru mencari metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Terjadi *culture shock* dimana orangtua harus berperan ganda, yang mana mereka harus mengurus rumah tangga, mencari nafkah bagi ayah, ditambah dengan harus menjadi guru bagi anak-anak terkait materi sekolah sedangkan mereka merasa masih memiliki ilmu yang terbatas. Halhal tersebut mendorong adanya perasaan khawatir, cemas dan gelisah dengan perkembangan anaknya, adanya kesulitan beradaptasi menyebabkan stress dalam menjalani pembelajaran daring ini.(Chafsoh, 2020)
- Perasaan jenuh siswa
Sistem pembelajaran daring ini memanglah sangat efisien dalam menyingkat waktu, hanya saja ke efektifan system ini masih sangat rendah. Pemberian materi, tugas yang banyak sedangkan komunikasi antara siswa dan guru yang terbatas karena pandemi siswa merasa jenuh hingga menyebabkan sikap apatis dan rendah dalam menangkap dan menerima materi yang diberikan oleh guru. *Culture shock* terjadi pada diri siswa namun keadaan menuntun mereka agar mampu menyerap materi yang diterangkan. Keadaan ini memunculkan tekanan psikologis selama pembelajaran daring. (Agusriani & Fauziddin, 2021) Oleh karena itu, para pakar peneliti sekaligus pendidik mencoba mencari jalan keluar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan peserta didik pun merasa nyaman dengan kegiatan pembelajaran selama daring ini.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dapat kita ketahui bahwa pandemi Covid-19 memberikan dampak besar pada setiap aspek lingkungan di masyarakat. Salah satunya yaitu pada aspek pendidikan yang menjadikan pembelajaran menjadi daring/*online*. Orang tua di rumah menjadi guru bagi anaknya. Tetapi banyak orang tua yang tidak mampu dan merasa kesusahan mendampingi anak dalam pembelajaran daring ini. Pendampingan belajar merupakan yang paling dicari dalam masa sekarang untuk membantu memudahkan siswa belajar. Pendampingan belajar sebenarnya sama dengan bimbingan belajar yang kita kenal, namun banyak pertimbangan dari orang tua yang terkesan bahwa bimbingan belajar mahal, padahal siswa sangat membutuhkan bimbingan ketika sedang semangat-semangatnya tahun ajaran baru dengan model pembelajaran baru. Permasalahan ini dapat diatasi dengan adanya pendampingan belajar gratis dan dekat di sekitar tempat tinggal mereka. Maka dari itu, penulis bersama teman-teman bermaksud untuk meminimalisir problema tersebut dengan mengadakan kegiatan *Holiday Without Gadget*.



Gambar 2. Kegiatan *Holiday without Gadget*

Kegiatan *holiday without gadget* merupakan proses pendampingan belajar ini menekankan pada pengulangan materi di sekolah ataupun mengerjakan tugas sekolah dan siswa tidak melulu terpaku menggunakan media *gadget* ataupun telepon genggam yang mana kegiatan tersebut dilaksanakan pada hari sabtu dan minggu. Pengajar merupakan mahasiswa aliansi KKN Beji meliputi Mahasiswa/i dari UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto, UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta, dan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Peserta yang mengikuti terdiri dari siswa MI dan SD dari berbagai tingkatan. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan *metode active learning*. *Metode active learning* merupakan model pembelajaran yang bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar dan memberikan rasa senang dengan memberikan suasana hangat, menyenangkan dan tidak membosankan. (Reky Tri, 2013) Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada kegiatan *Holliday Without Gadget* ini ialah dengan menggambar, bernyanyi, praktek, *quiz game*, dan kegiatan tanya jawab.



Gambar 3. Proses pembelajaran



Gambar 4. Praktek Perpindahan Gaya

Kendala yang dihadapi ialah saat awal pengenalan program kepada masyarakat, yang mana kegiatan *Holliday without gadget* ini masih dirasa awam dalam telinga masyarakat sekitar. Sehingga perlu

pendekatan untuk menarik massa agar para siswa mau untuk datang di kegiatan ini secara sukarela dan tidak malu. Disamping itu, kegiatan yang dilaksanakan secara rutin ini lambat laun sudah diterima dan mendapat respon positif dari masyarakat sekitar. Tidak jarang orang tua justru mengirimkan anaknya diluar jadwal kegiatan agar siswa mau belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan peneliti, bahwa kegiatan *Holiday Without Gadget* sangat efektif dan efisien. Dalam kegiatan ini siswa hanya perlu membawa alat tulis yang ada di rumah sehingga orangtua merasa sangat terbantu dengan adanya kegiatan ini. Siswa pun tidak lagi merasa kejenuhan dalam belajar. Variasi kegiatan yang tidak monoton membuat *mood* siswa meningkat dan lebih semangat dalam belajar. Hanya saja, keterbatasan tenaga pendidik yang membuat kegiatan ini hanya memiliki kemungkinan kecil untuk belajar. Mahasiswa yang belum bisa melanjutkan pengabdian setelah masa KKN berakhir. Hal tersebut dikarenakan para mahasiswa/I harus menyelesaikan program *study* akhir yang memang harus digarap.

DAFTAR RUJUKAN

- Agusriani, A., & Fauziddin, M. (2021). Strategi Orangtua Mengatasi Kejenuhan Anak Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1729–1740. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.961>
- Ashoumi, H., & Hariono, T. (2020). Upaya Meningkatkan Mutu Pai Dengan Pendekatan Kontektual Teaching And Learning Melalui Islamic Learning Community. *Jurnal Education And Development*, 8(3), 74-74.
- Chafsoh, A. M. (2020). Munculnya Culture Shock Pada Mahasiswa Baru Dalam Perkuliahan Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Sejarah Artikel*, 1(1), 1–11.
- Khoiroh, S. U., Waqfin, M. S. I., & Rohmah, H. (2020). Pengaruh Pendekatan Saintifik dengan Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Fiqih Kelas VII MTs Rahmat Said Bongkot. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 3(3), 43-48.
- Prasetya, S. A., & Fahmi, M. (2020). Reorientasi, Peran dan Tantangan Pendidikan Islam di tengah Pandemi. *Tarbawi*, 9(1), 21–38. <https://doi.org/10.36781/tarbawi.v9i1.3128>
- Putra, I. A., Ismail, A. N., Nasrulloh, M. F., Fadhli, K., Waqfin, M. S. I., & Rahmatika, A. N. M. (2021, August). Analisis Keefektifan Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pasca Pandemi Covid-19 di Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran* (Vol. 1, No. 1, pp. 518-527).
- Reky Tri, I. K. (universitas negeri S. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Active Learning Type Quiz Team. *Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 7, 3.
- Sulistyaningrum, D., Ridlo, R., & Hakim, A. (2020). Pendampingan Pembelajaran Siswa Melalui Teknologi Informasi Selama Pandemi Covid-19 : Studi Kasus KKN Tematik Covid-19 Mentoring Student Learning Through Technology Information During Pandemic Covid-19 : Case Studies Thematic KKN of Covid-19. *ANDASIH Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 2–3.
- Widad, Z. El, & Bakar, M. Y. A. (2021). *Wajah Baru Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi dan Analisis Problematika Kebijakan Pendidikan di Tengah Pandemi*. 1, 1–12.