

## **HOME SCHOOLING FUN: SOLUSI TERHADAP PEMBELAJARAN JARAK JAUH YANG KURANG EFEKTIF DI DESA CIHEA**

**Risza Mahmud Ramdhan**

Sejarah Peradaban Islam, Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung  
e-mail: mahmudrisza@gmail.com

### **Abstrak**

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kelangsungan hidup setiap warga negara, yang berhak mendapatkan pendidikan yang layak tanpa terkecuali. Namun, sejak pandemi Covid-19, seluruh kehidupan masyarakat terdampak, termasuk pendidikan. Untuk meminimalisasi dampak, terutama pada pentingnya pendidikan, pemerintah telah menerapkan kebijakan pembelajaran jarak jauh secara daring. Namun, selama akses dan dukungan pembelajaran jarak jauh belum diturunkan, baik dari pendidik maupun peserta didik, alternatif yang ditawarkan pemerintah ini belum berhasil. Akibatnya, pada masyarakat, khususnya anak sekolah dasar di Desa Cihea, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat, terjadi keterlambatan perkembangan kognitif akibat kesulitan dalam mencerna materi pembelajaran secara aktual. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengatasi kekurangan pembelajaran jarak jauh dan mencoba mengejar keterlambatan yang menjadi ciri khas anak-anak usia sekolah di desa Cihea. Proyek ini dilakukan dengan memberikan materi dan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak di Desa Cihea. Materi dan kegiatan dirancang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bersenang-senang. Materi dan kegiatan juga dirancang sesuai usia, sehingga anak-anak dapat memahami dan mempelajari materi dengan mudah. Proyek ini juga menyediakan akses internet bagi anak-anak, sehingga mereka dapat mengakses materi dan aktivitas secara online.

**Kata Kunci:** Pendidikan, Covid-19, Pembelajaran Jarak Jauh

### **Abstract**

Education is something of vital importance in the lifeline of every citizen, who is entitled to a decent education without exception. However, since the Covid-19 pandemic, people's entire lives have been affected, including education. To minimize the impact, especially on the importance of education, governments have implemented long-distance learning policies online. However, as long as access and support for remote learning have not been lowered, both from educators and learners, this alternative offered by the government has not been successful. Consequently, in communities, especially among elementary school children in the village of Cihea, Cianjur district, West Java, cognitive development delays have occurred as a result of difficulties in actually digesting learning materials. The goal of this devotion was to address the shortage of long-distance learning and to try to catch up with the delays that characterized grade-age children in the village of Cihea. The project was conducted by providing learning materials and activities that are tailored to the needs of the children in the village of Cihea. The materials and activities were designed to be fun and interactive, so that the children can learn while having fun. The materials and activities were also designed to be age-appropriate, so that the children can understand and learn the materials easily. The project also provided the children with access to the internet, so that they can access the materials and activities online.

**Keywords:** Education, Covid-19, Long-distance Learning

## **PENDAHULUAN**

Dua tahun terakhir, dunia sedang disibukkan dengan adanya pandemi karena menjalarnya virus yang bernama Covid-19. Orang-orang di seluruh penjuru dunia bahu-membahu guna melenyapkan virus yang sedang menyebar tersebut. Tak terkecuali di Indonesia, hingga akhir Maret 2021, kasus terkonfirmasi positif menembus angka 1,5 juta orang. Virus yang mempunyai nama *Coronavirus Disease* ini mampu melumpuhkan banyak sektor penting dari kehidupan bermasyarakat. Mulai dari sektor ekonomi, kesehatan, keagamaan, termasuk sektor pendidikan. (Covid-19, 2021)

Sebagaimana sudah diketahui bahwa pendidikan, dalam hal ini adalah sekolah, merupakan suatu hal yang paling penting bagi manusia yang artinya setiap manusia berhak mengikuti proses pendidikan dalam ruang yang sudah disediakan oleh pemerintah. Pendidikan sangat penting karena mampu membuat manusia menjadi lebih beradab. Pada umumnya, pendidikan adalah dasar dari budaya dan peradaban. Setelah ditempa di sarana pendidikan, manusia akan mempunyai keahlian dalam berpikir dan menganalisa sehingga membuat manusia dapat mengenali potensi yang ada dalam dirinya dan mengembangkannya dalam rangka meningkatkan sumber daya pribadinya agar menjadi manusia yang bermanfaat dan bersaing dengan yang lainnya. (Yayan Alpian, 2019)

Dalam pendidikan itu, manusia dapat mengembangkan kemampuan dan membentuk kepribadian yang benar dan sesuai dengan norma yang menjadi landasannya. (Kadir, 2015) Selain untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi diri manusia, pendidikan juga dapat meningkatkan karir dan pekerjaan, karena dalam pendidikan, manusia akan mendapatkan keahlian yang nantinya dapat membantu mewujudkan karir seseorang. (Yayan Alpian, 2019)

Tahu akan pentingnya arti pendidikan, pemerintah mengeluarkan kebijakan sebagai

jalan alternatif guna tetap berjalannya sektor pendidikan meskipun di tengah pandemi, yaitu Pembelajaran Jarak Jauh. (Siahaan, 2019)

Dalam menanggapi hal itu, Kemendikbud selaku kementerian yang mengawangi bidang pendidikan di Indonesia membuat program Belajar dari Rumah (BDR) atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Proses pembelajaran ini dilaksanakan melalui penyiaran yang dilakukan lewat saluran TV nasional yaitu TVRI. Program yang disiarkan merupakan tayangan-tayangan yang edukatif dan menyenangkan. (Kemendikbud, 2020) Alternatif pembelajaran juga memanfaatkan teknologi yang berkembang pada era sekarang. Proses transfer pengetahuan antara tenaga didik dan peserta didik dilakukan melalui media berbagai platform *video teleconference* yang banyak tersedia seperti Zoom dan Google Meet. (Herliandry, 2020)

Selain itu, peran keluarga terkhusus orang tua sangatlah penting dalam berhasil tidaknya proses Pembelajaran Jarak Jauh. Keluarga merupakan lingkup terkecil dalam suatu tatanan masyarakat yang pertama kali dikenali oleh seorang anak. Keluarga juga merupakan sarana pendidikan pertama yang diterima oleh anak. Oleh karena itu, posisi keluarga khususnya posisi orang tua sebagai partner anak dalam Pembelajaran Jarak Jauh ini seharusnya dibekali dengan panduan-panduan yang sesuai dengan kebutuhan anak. (Euis Kurniati, 2021) Dengan adanya kesesuaian terhadap panduan-panduan tersebut, anak didik akan mendapatkan jaminan proses pembelajaran yang baik dan pemenuhan pemahaman materi yang diberikan oleh pihak sekolah.

Akan tetapi, alternatif pembelajaran yang diberikan pemerintah ini belum terlaksana dengan baik. Hal itu terjadi karena tidak meratanya penunjang untuk Pembelajaran Jarak Jauh seperti *smartphone* atau laptop dan jaringan internet yang masih tidak memadai dibanyak wilayah di Indonesia. Selain itu, tidak adanya

panduan bagi para orang tua sebagai “guru sementara” bagi para anak-anaknya dan tidak meratanya pendidikan para orang tua murid menunjukkan bahwa penjaminan lancarnya proses Pembelajaran Jarak Jauh yang dilakukan oleh anak-anak didik tidaklah ada. Akibatnya, para peserta didik mengalami keterlambatan pemahaman terhadap materi atau kurangnya daya serap para peserta didik ketika proses transfer pengetahuan. (Herliandry, 2020) Tak hanya itu, anak-anak juga mengalami kejenuhan dalam pembelajaran karena kurangnya interaksi dengan anak-anak yang seusianya.

## **METODOLOGI PENGABDIAN**

Ada beberapa langkah dalam melaksanakan pengabdian di Desa Cihea. Pertama, menganalisis situasi. Analisis yang dilakukan tim KKN di Desa ini adalah dengan mendatangi tokoh-tokoh yang berpengaruh, seperti tokoh pemerintah dan tokoh masyarakat. Kemudian, para tokoh tersebut diwawancarai mengenai kondisi desa, potensi masyarakat, dan permasalahan yang sedang di hadapi masyarakat Desa Cihea.

Setelah mendapatkan data, tim KKN melaksanakan perencanaan dan persiapan. Perencanaan dan persiapan biasanya dilakukan pada malam hari bersama seluruh tim KKN. Selanjutnya pelaksanaan. Pelaksanaan ini diikuti seluruh peserta KKN dan melibatkan elemen yang ada di masyarakat Desa Cihea, seperti Karang Taruna dan Ikatan Remaja Masjid. Hal tersebut bertujuan untuk membentuk sinergitas antara tim KKN serta unsur pemuda dan mempermudah tim KKN dalam memenuhi kebutuhan untuk pelaksanaan kegiatan atau program.

Terakhir adalah evaluasi. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan dari suatu acara atau program dan untuk pembelajaran terhadap program-program yang akan dilaksanakan selanjutnya.

## **PELAKSANAAN KEGIATAN**

Program *home schooling fun* ini dibuat karena adanya keresahan terkait perkembangan pembelajaran anak-anak usia SD yang relatif lambat. Hal tersebut diketahui dari pembicaraan dengan Sekretaris Desa, Ali Nurdin, ketika tim KKN menanyakan potensi atau permasalahan yang ada di Desa Cihea. Menurutnya, hal utama yang kurang dari masyarakat Desa Cihea adalah tidak banyaknya masyarakat yang mengenyam pendidikan. Pendidikan rata-rata masyarakat di sana adalah lulusan SD dan SMP. Apalagi dengan adanya pandemi Covid-19, yang memaksa proses pembelajaran dilaksanakan *online*, ia mengkhawatirkan terkait proses pembelajaran anak-anak usia SD yang ada di Desa Cihea. Maka dari itu, tim KKN merumuskan program yang sifatnya edukatif. Sasaran yang disepakati adalah anak-anak siswa SD yang berada disekitaran posko, yaitu anak-anak RW 03 Desa Cihea.

Setelah pembukaan KKN di kantor Desa Cihea, ketua tim KKN menemui ketua RW 03, selaku ketua wilayah di mana posko kami berada, untuk memina izin menyelenggarakan *home schooling fun*. Ketua RW menyambut baik program yang direncanakan kami dan mendukung penuh.

*Home schooling* ini berbeda dari *home schooling* pada umumnya. Jika biasanya *home schooling* dilakukan di rumah dan orang tua yang menjadi gurunya, di program ini, peran orang tua digantikan oleh mahasiswa tim KKN. Teman-teman mahasiswa menjadi guru yang mendampingi proses pembelajaran dari para peserta *home schooling fun*. Terkait materi pun mengikuti dan melanjutkan dari materi-materi yang sudah diberikan dari pihak sekolah dasar masing-masing peserta *home schooling fun*.

Selain itu, dalam *home schooling fun* ini, terdapat kesamaan metode pembelajaran dengan lembaga yang membuka program bimbingan belajar atau *bimbel*. Bentuk kesamaannya adalah

memecahkan masalah menggunakan tips-tips yang efektif dan cenderung cepat.

Hari kedua, tim KKN terjun ke lapangan untuk silaturahmi terhadap tokoh-tokoh pendidikan, seperti berkunjung ke tempat-tempat pembelajaran agama. Ada tiga tempat yang dikunjungi oleh tim KKN, madrasah Al-Falah, madrasah Al-Amanah, dan madrasah Nurul Hidayah. Kedatangan tim KKN disambut baik oleh para pimpinan madrasah dan meminta peserta KKN untuk ikut mengajar mengaji anak-anak madrasah. Ketika mengajar di madrasah, tim KKN memberitahukan kepada anak-anak untuk mengikuti program *home schooling*.

Program *home schooling fun* ini tidak dilaksanakan di rumah masing-masing anak, sebagaimana biasanya *home schooling*, akan tetapi dilaksanakan di posko tempat kediaman peserta KKN. Program ini dijalankan setiap empat hari dalam satu minggu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep pembelajaran yang menjadi dasar dari program *home schooling* ini adalah belajar sambil bermain. Para anak-anak SD yang datang akan dibagi ke dalam beberapa kelompok berdasarkan usia sekolah (kelas). Tiap kelompok biasanya diisi 4-5 orang anak dan didampingi satu orang mentor dari tim KKN. Pembagian kelompok ini bertujuan agar proses pembelajaran lebih kondusif dan interaksi yang terjadi antara peserta didik dan tenaga didik lebih efektif. Selain itu, hal ini juga dalam rangka melaksanakan protokol kesehatan.

Selanjutnya, para mentor mengisi pembelajaran dengan beberapa cara dan materi yang telah disepakati oleh seluruh tim KKN, yaitu:

### **Puzzle Suku Kata**

Puzzle tersebut dibuat dari lembaran kertas kecil berbentuk kotak. Setiap lembar kotak berisi satu

suku kata. Kemudian setiap anak disuruh memilih dua lembar untuk dijadikan satu kata. Misalnya, mentor menugaskan anak-anak didik untuk mencari kata BUKU dengan memilih dua lembar puzzle kemudian disatukan. Metode ini untuk mengukur penguasaan keahlian baca dari setiap anak dan meningkatkan pengenalan terhadap jenis-jenis huruf dan proses penyatuannya menjadi suatu kata



Gambar 1. Salah satu kelompok siswa dengan mentor

### **.Labirin Jawaban**

Labirin jawaban sebenarnya metode untuk mencari jawaban dari soal-soal yang ada di buku pendamping siswa. Hal ini karena adanya permintaan dari siswa untuk dibantu mengisi pekerjaan rumah yang diberikan pihak sekolah. Ketika memasuki sesi ini, para mentor mendampingi anak untuk mencoba memahami maksud dari pertanyaan yang diberikan setelah anak didik selesai membaca pertanyaannya. Setelah dijelaskan maksud dari pertanyaan tersebut, para siswa dibimbing oleh mentor untuk membuka halaman sebelumnya karena biasanya, pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam buku itu merupakan pertanyaan dari muatan materi yang sudah diuraikan di halaman sebelumnya.

Hal tersebut disampaikan agar para siswa bisa mencari jawaban sendiri dan diharapkan dapat mengikis budaya menyontek. Selain itu, bisa juga meningkatkan daya baca siswa.

### **Bernyanyi**

Metode ini merupakan metode untuk menghafal suatu nama-nama, seperti nama-nama bulan dalam kalender Hijriyah. Para mentor akan menulis daftar nama-nama bulan Hijriyah di papan tulis, kemudian menyebutkan namanya satu-satu dengan menggunakan nada dan irama dari lagu Sepohon Kayu yang dipopulerkan oleh Ustadz Jefri Al-Buchori. Selain itu, ada juga nama-nama angka dalam Bahasa Arab yang dinyanyikan dengan nada dan irama tertentu.

Metode tersebut agar memudahkan para siswa dalam menghafal sesuatu karena dipadukan dengan nada dan irama yang sudah familiar di masyarakat.

### **Alkisah**

Alkisah ini merupakan metode belajar dengan cara menceritakan kisah-kisah yang syarat dengan pendidikan. Dalam sesi ini, para anak-anak didik dikumpulkan menjadi satu, tidak dibagi lagi menjadi beberapa kelompok dan membentuk suatu lingkaran. Setelah itu, satu mentor yang telah ditugaskan untuk menjadi penutur cerita akan masuk ke dalam lingkaran dan mulai membacakan kisah. Kisah-kisah yang dibagikan biasanya seputar kisah para Nabi dan para Rasul. Selain itu, bersamaan dengan momentum Hari Kemerdekaan Republik Indonesia, anak-anak didik pernah diberi kisah terkait perjuangan para pahlawan Negara Indonesia.

Metode alkisah bertujuan untuk memberi motivasi kepada para anak didik agar selalu berlaku baik dan selalu belajar dengan rajin. Tak hanya itu, mereka juga diharapkan mendapatkan inspirasi dalam setiap kisah yang sudah dipaparkan.

### **Dilarang Melamun**

Dilarang Melamun ini merupakan sebuah permainan yang mengharuskan pesertanya untuk fokus. Proses permainan ini adalah setiap peserta akan diberikan satu angka. Jika ada 10 peserta berarti ada 10 angka. Ketika semua peserta sudah mendapatkan angka, para mentor akan menyebut satu angka secara acak. Ketika angka sudah dikeluarkan, orang yang mendapatkan angka yang disebut oleh mentor harus dengan cepat menyebut satu angka yang lain, angka yang dimiliki peserta yang lain. Permainan tersebut berhenti apabila ada salah satu peserta, yang mendapatkan angka tetapi tidak menyebut angka lain untuk dilemparkan. Maka, peserta tersebut akan diberi pertanyaan oleh sang mentor terkait materi yang sudah dipaparkan ketika proses belajar. Metode ini untuk mengukur atau menguatkan siswa terkait materi yang sudah disampaikan.



Gambar 2. Bermain Dilarang Melamun

Konsep belajar sambil bermain yang diterapkan di program *home schooling fun* ini dipilih karena dipandang relevan dengan keadaan siswa yang sebelumnya mengalami kekurangan sentuhan dari seorang guru sehingga ketika para peserta KKN yang ingin menempati posisi sebagai guru mereka, cara yang paling ampuh adalah sebagai partner bermain. Seto Mulyadi, seorang psikolog

anak, menjelaskan bahwa metode pembelajaran terhadap anak harus disesuaikan dengan perkembangannya.

Tabel 1. Perkembangan *Home Schooling Fun*

No	Keterangan	Hasil
1	Puzzle Suku Kata	Ada 5 orang anak didik yang belum lancar membaca, 2 diantaranya masih buta huruf. Setelah pembelajaran, mereka dapat menyusun puzzle menjadi suatu kata dan yang buta huruf dapat mengenal beberapa huruf
2	Labirin Jawaban	6 dari 15 anak-anak didik mampu mencari jawaban sendiri
3	Bernyanyi	Seluruh anak-anak didik hafal nama-nama bulan Hijriyah dengan bernyanyi
4	Alkisah	Semua anak didik mencermati dan menikmati setiap pemaparan dari kisah-kisah inspiratif
5	Dilarang Melamun	Anak-anak didik banyak yang aktif dalam menjawab pertanyaan. Tetapi, hanya 2 dari 15 orang selalu menjawab secara konsisten dan tepat

Dunia anak adalah dunia bermain, maka dari itu, proses pembelajaran harus dikemas sedemikian menarik dan menyenangkan agar si anak tidak merasa jenuh dan bosan. (Dr. H. Darmadi, 2018)

Selain itu, belajar sambil bermain juga akan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan karena memanfaatkan media permainan sehingga anak-anak mendapatkan proses peningkatan pembelajaran dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Dirgantoro, 2020)

Program *home schooling fun* dilaksanakan selama 8 pertemuan dalam 2 minggu pertama pengabdian. Pada hari pertama pelaksanaan, program ini diikuti sekitar 12 siswa

yang ada di Desa Cihea RW 03. Hari selanjutnya, para siswa yang ikut terus bertambah hingga hari terakhir tidak pernah kurang dari 12 siswa. Respon para orang tua pun baik. Hal itu bisa dilihat dari keaktifan para orang tua yang mengantar-jemput anaknya sebesar 30% dari peserta yang mengikuti program ini.

Kemudian, dari segi penguasaan materi, terlihat ada perkembangan. Para siswa yang pernah mengikuti program ini, ketika bermain sering terdengar menyanyikan lagu yang berisi daftar nama-nama sesuatu yang pernah diajarkan di program *home schooling fun*. Tak hanya itu, sekitar 40% siswa sudah bisa mencari jawaban sendiri ketika dipandu mengerjakan pekerjaan rumah.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terselenggaranya pengabdian di Desa Cihea ini, Tim KKN mengucapkan banyak terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian (LPPM) Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang telah memberikan arahan dan panduan dalam pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata ini. Tak hanya itu, ucapan terima kasih juga diucapkan kepada pihak-pihak yang telah membantu melancarkan program pengabdian ini, yaitu Kepala Desa Cihea, Sekretaris Desa Cihea, para Ketua RT dan Ketua RW, para tokoh pemuda dan tokoh keagamaan, dan seluruh masyarakat Desa Cihea yang kami cintai.

#### KESIMPULAN

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia akhir-akhir sangatlah mengkhawatirkan masyarakat. Dari adanya pandemi tersebut, banyak sektor yang tidak bisa berjalan seperti biasanya, termasuk sektor pendidikan. Mengatasi hal itu, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk menyelamatkan proses belajar dengan cara Pembelajaran Jarak Jauh. Akan tetapi, hal tersebut belum berjalan secara efektif jika dilihat

dari hasil yang ada. Para orang tua mengeluhkan tentang anaknya yang belum mendapatkan perkembangan dari hasil proses Pembelajaran Jarak Jauh. Para peserta didik mengalami keterlambatan dalam memahami materi yang diberikan. Maka dari itu, lewat pengabdian ini, para peserta KKN membuat terobosan guna membantu para peserta didik, khususnya yang ada di Desa Cihea untuk mengejar ketertinggalan tersebut, yaitu *home schooling fun*. Metode yang diajarkan pun merupakan metode yang ringan, tidak kaku, dan tidak membuat jenuh para peserta didik untuk belajar meskipun di tengah situasi pandemi, yaitu belajar sambil bermain. Hasilnya, para siswa sangat antusias terhadap program yang dijalankan tim KKN dan merasakan kenyamanan dalam proses pembelajaran.

#### **Daftar Pustaka**

- Covid-19, B. P. (2021). *Pengendalian Covid-19 Dengan 3M, 3T, Vaksinasi, Disiplin, Kompak, dan Konsisten*. Jakarta: Satgas Penanganan Covid-19.
- Dirgantoro, A. W. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain. *Journal Of Holistic Mathematics Education*, 146-163.
- Dr. H. Darmadi, S. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Lampung: Guepedia.
- Euis Kurniati, D. K. (2021). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 241-256.
- Herliandry, L. D. (2020). Pembelajaran Pada Masa Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 68-69.
- Kadir, A. (2015). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada*

*Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Siahaan, M. (2019). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1-3.
- Yayan Alpian, S. W. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 66-72.