EDUKASI DAN MOTIVASI : LEARN DAN HAPPY FUN PADA MASA PANDEMI COVID-19

by Journal PDm Bengkulu

Submission date: 13-Apr-2021 10:33AM (UTC-0700)
Submission ID: 1411847209
File name: Wagini_6-10.doc (1.52M)
Word count: 1214
Character count: 8266

Jurnal INDONESIA RAYA
(Community Service in the Social, Humanities, Health, Economy and General Areas)
Available online at : http://journal.pdmbengkulu.org/index.php/indonesiaraya
DOI: https://doi.org/10.37638/Indonesiaraya.2.1.6-10

EDUKASI DAN MOTIVASI : *LEARN* DAN *HAPPY FUN* PADA MASA PANDEMI COVID-19 PADA LEMBAGA KESEJAHTERAAN SOSIAL ANAK (LKSA) GUYUB RUKUN BENGKULU

Wagini*[1], Ida Ayu Made Er Meytha Gayatri[2], Karona Cahya Susena[3],
Mimi Kurnia Nengsih[3], Yesi Indian Ariska[4]
[1]Universitas Dehasen, Bengkulu, Indonesia
[2,3,4,5]Fakultas Ekonomi Universitas Dehasen Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Email: *wagini980@gmail.com

How to Cite :
Wagini, Wagini. (2021). Edukasi dan Motivasi : Learn dan Happy Fun Pada Masa Pandemi Covid-19 Pada Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Guyub Rukun Bengkulu. *Jurnal Indonesia Raya*, *2* (1). DOI: https://doi.org/10.37638/Indonesiaraya.2.1.6-10

ARTICLE HISTORY
Received [10 Januari 2021]
Revised [15 February 2021]
Accepted [03 April 2021]

This is an open access article under the CC–BY-SA license

ABSTRAK

Pemberlakuan Learning From Home (LFH) pada masa Pandemi membawa dampak pada semua sektor, begitu juga sektor pendidikan. Penerapan LFH tidak mudah, dikarenakan terbatasnya fasilitas dan pemahaman tentang konsep pembelajaran. Anak-anak pada Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) juga merasakan hal yang sama dalam penerapan LFH. Oleh karena itu untuk membantu pemberian pemahaman dibutuhkan pendampingan yang dilakukan dengan metode sosialisasi dan demonstrasi. Adapun manfaat pendampingan yang dilakukan tidak hanya pada pemahaman konsep LFH namun juga memberikan motivasi kepada anak-anak yang sebelumnya enggan untuk mengikuti pembelajaran menjadi lebih antusias dengan konsep Learn and Happy Fun.

Kata Kunci: *Learning From Home, Learn and Happy Fun*

I. PENDAHULUAN

Masa pendemi yang dihadapi seluruh dunia termasuk Indonesia mengharuskan semua sektor untuk beradaptasi, tidak terkecuali untuk sektor pendidikan (Dewi, 2020). Perubahan sistem pengajaran tatap muka menjadi sistem pengajaran virtual membawa dampak yang berbeda (Herliandry et al., 2020). Pembelajaran daring saat ini merupakan solusi, namun tidak mudah seperti yang dibayangkan (Dewi, 2020). Keharusan untuk mengikuti pembelajaran virtual khususnya bagi anak-anak merupakan hal yang baru, yang mana mereka masih butuh bimbingan dan arahkan baik dari berbagai pihak. Demikian juga bagi anak-anak di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Guyub Rukun Bengkulu.

Selain itu permasalahaan minimnya fasilitas pembelajaran juga membuat anak-anak enggan untuk belajar dengan optimal, seperti yang diketahui bahwa dalam setiap proses belajar mengajar membutuhkan fasilitas yang memadai serta semangat dan motivasi dari pihak luar tentang dunia pendidikan. Motivasi belajar menyebabkan seseorang bereaksi untuk mencapai tujuan (Kristina et al., 2020) motivasi anak-anak cenderung sekadar menunaikan kewajiban yang diberikan guru namun tidak belajar secara optimal. Selain itu, faktor lain yang mengakibatkan menurunnya semangat belajar

Jurnal INDONESIA RAYA
(Community Service in the Social, Humanities, Health, Economy and General Areas)
Available online at : http://journal.pdmbengkulu.org/index.php/indonesiaraya
DOI: https://doi.org/10.37638/Indonesiaraya.2.1.6-10

anak-anak adalah sistem pembelajaran virtual yang monoton dan tidak memberikan ruang kepada mereka untuk berinteraksi seperti biasa di sekolah.

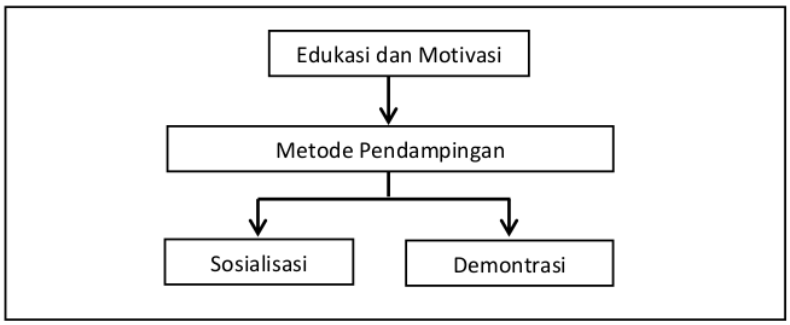
Pengabdian masyarakat ini menitikberatkan pada edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak khususnya di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak. Berdasarkan survey yang dilakukan penulis di LKSA saat proses pembelajaran daring, maka dirumuskan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu : Kurangnya minat anak-anak LKSA dalam mengikuti pembelajaran secara daring dikarenakan kurangnya motivasi dan pemahaman anak-anak mengenai konsep pembelajaran daring.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tim pengabdian kepada masyarakat Fakultas Ekonomi Universitas Dehasen Bengkulu melaksanakan pengabdian dengan tema Edukasi dan Motivasi : *Learn and Happy Fun* untuk anak-anak pada Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Guyub Rukun Bengkulu

II. METODE

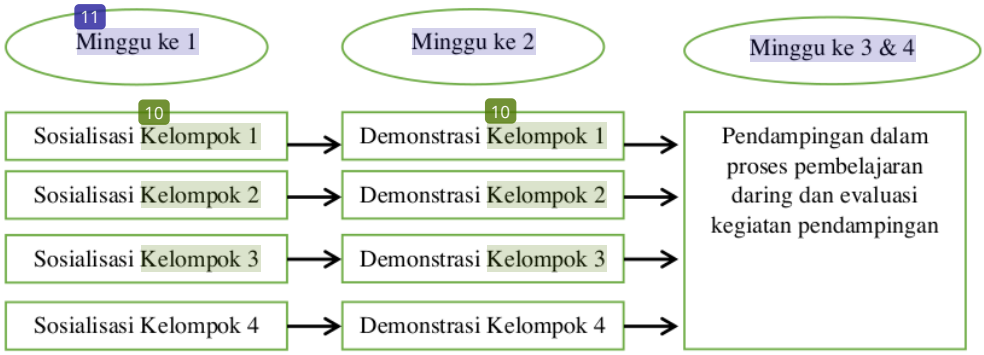
Solusi yang ditawarkan terhadap permasalahan yang dihadapi anak-anak di LKSA Guyub Rukun Bengkulu melalui kegiatan pendampingan untuk memberikan motivasi dan pemahaman konsep belajar daring terutama bagi anak-anak LKSA usia Sekolah Dasar. Metode yang dilakukan untuk mendukung kegiatan pendampingan ini yaitu metode sosialisasi dan metode demonstrasi.(Hasnan et al, 2020)

Metode sosialisasi untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak LKSA tentang konsep pembelajaran daring dan memberikan motivasi secara psikologi dengan konsep *learn* dan *happy fun*. Metode demonstrasi untuk memberikan pengetahuan mengenai pembelajaran daring dengan menggunakan berbagai aplikasi pendukung yang dapat digunakan dalam mengikuti pembelajaran. Adapun skema kegiatan dan pelaksanaan pendampingan yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Skema Pendampingan

Jurnal INDONESIA RAYA
(Community Service in the Social, Humanities, Health, Economy and General Areas)
Available online at : http://journal.pdmbengkulu.org/index.php/indonesiaraya
DOI: https://doi.org/10.37638/Indonesiaraya.2.1.6-10



Gambar 2. Aktivitas Pendampingan

III HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Aktivitas

Kegiatan pendampingan ini diawali dengan survey langsung ke LKSA dengan tujuan untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi anak-anak LKSA dalam mengikuti proses pembelajaran daring yang mulai diterapkan pada pertengahan Tahun 2020 sesuai dengan keputusan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) dan mengacu pada Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di masa Covid-19 (Asmuni, 2020).

Adapun kegiatan survey menunjukkan bahwa dalam proses *learning from home* anak-anak LKSA belum memahami konsep pembelajaran dan kurangnya motivasi yang membuat anak-anak antusias dalam menjalankan proses belajar mengajar seperti disekolah atau proses pembelajaran tatap muka. Kegiatan pendampingan dilakukan dengan dua metode yaitu sosialisasi dan demostrasi dengan membuat kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5 sampai 10 anak yang didampingi 2 orang pendamping dengan tetap mematuhi protocol kesehatan. Kegiatan sosialisasi dilakukan pada minggu pertama yang bertujuan memberikan pemahaman konsep pembelajaran daring motivasi sehingga anak-anak tetap dapat belajar dengan *happy* dan kegiatan demonstrasi dilakukan pada minggu kedua dengan memperkenalkan langsung kepada anak-anak berbagai metode pembelajaran daring dan penggunaan aplikasi yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Minggu ketiga dan keempat kegiatan pendampingan langsung saat proses belajar mengajar berlangsung dan mengevaluasi bagaimana pemahaman dan antusias anak-anak saat mengikuti pembelajaran.

Penyelesaian Masalah

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berlangsung selama 1 bulan (4 minggu) memberikan dampak yang positif dan menjadi solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak LKSA Guyub Rukun Bengkulu dalam mengikuti proses *Learning from home* yang dilakukan Pemerintah khususnya Kementrian Pendidikan. Adapun indikator yang menjadi penilaian bermanfaatnya kegiatan pendampingan ini yaitu:

1. Survey awal menunjukkan keengganan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran, setelah kegiatan pendampingan anak-anak LKSA lebih antusias dan menikmati proses *learning from home* dengan *happy*.

Jurnal INDONESIA RAYA
(Community Service in the Social, Humanities, Health, Economy and General Areas)
Available online at : http://journal.pdmbengkulu.org/index.php/indonesiaraya
DOI: https://doi.org/10.37638/Indonesiaraya.2.1.6-10

2. Anak-anak LKSA sebelumnya tidak memahami konsep pembelajaran menjadi memahami dan termotivasi serta dapat mengutarakan keinginan dan apa yang dirasakan setelah kegiatan pendampingan psikologi *Learn* dan *Happy Fun*.



Gambar 3. Aktivitas Pendampingan

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pendampingan edukasi dan motivasi pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di LKSA Guyub Rukun Bengkulu memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada anak-anak LKSA tentang pentingnya pembelajaran dan bagaimana konsep *learning from home* selama pandemi dan memberikan motivasi serta pendampingan secara psikologi agar anak-anak tetap antas mengikuti proses belajar mengajar.

Adapun saran yang dapat diberikan dari hasil kegiatan ini yaitu masih dibutuhkannya pendampingan yang berkala dari pihak luar LKSA untuk selalu membangun mental dan kepribadian anak-anak mengingat mereka adalah anak-anak yang secara umum tidak mendapatkan kasih sayang dan motivasi dari keluarga terdekatnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang telah mendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu :
1. Universitas Dehasen Bengkulu Khususnya Fakultas Ekonomi
2. Pengelola LKSA Guyub Rukun Bengkulu
3. Rekan-rekan donatur kegiatan atau pihak-pihak yang mensponsori
4. Mahasiswa yang ikut serta membantu proses pendampingan

DAFTAR PUSTAKA

Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, *7*(4), 281. https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941

Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.

Jurnal INDONESIA RAYA
(Community Service in the Social, Humanities, Health, Economy and General Areas)
Available online at : http://journal.pdmbengkulu.org/index.php/indonesiaraya
DOI: https://doi.org/10.37638/Indonesiaraya.2.1.6-10

https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89

Hasnan Abu Na'im, Irin Susilowati, Romi Mudiyanti, Yuliana Sri Pangesti, M. N., & Universitas Negeri Semarang, I. E. : hasnanabunaim@gmail. co. A. (2020). Pendampingan Bimbingan Belajar di Masa Pandemi Covid-19 Menggunakan Metode Sosialisasi dan Demonstrasi bagi Anak- anak Dukuh Banaran Trosobo Hasnan. *Malaysian Palm Oil Council (MPOC)*, *21*(1), 1–9. http://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/

Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *22*(1), 65–70. http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp

Kristina, M., Sari, R. N., & Nagara, E. S. (2020). Model Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Provinsi Lampung. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, *4*(2), 200. https://doi.org/10.24252/idaarah.v4i2.16945

EDUKASI DAN MOTIVASI : LEARN DAN HAPPY FUN PADA MASA PANDEMI COVID-19

ORIGINALITY REPORT

23%	22%	12%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.pdmbengkulu.org Internet Source	5%
2	ojs.ikipmataram.ac.id Internet Source	4%
3	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	2%
4	jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id Internet Source	2%
5	www.scribd.com Internet Source	1%
6	pajar.ejournal.unri.ac.id Internet Source	1%
7	e-journal.my.id Internet Source	1%
8	es.scribd.com Internet Source	1%
9	Submitted to Syiah Kuala University Student Paper	1%

10	zombiedoc.com Internet Source	1 %
11	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
12	Cecep Kurnia Sastradipraja, Dery Ahmad Kamalino, Falentino Sembiring. "Learning Management System Design Course And Training Institutions (Case Study: Earth Creative Institute)", Justek : Jurnal Sains dan Teknologi, 2020 Publication	1 %
13	docplayer.info Internet Source	1 %
14	dspace.uii.ac.id Internet Source	1 %
15	ejournal.poltektegal.ac.id Internet Source	1 %
16	ppm.lppm.upi.edu Internet Source	1 %

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	On		

EDUKASI DAN MOTIVASI : LEARN DAN HAPPY FUN PADA MASA PANDEMI COVID-19

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5