

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK PADA MASA ERA DIGITAL PROGRAM KERJA PENDIDIKAN KKN-TEMATIK

¹Karima Liana, ²Rindi, ³Humairoh, ⁴Ade, ⁵Sarah, ⁶Dina, ⁷Ristami, ⁸Jenni, ⁹Dara
Program Studi Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Asahan

e-mail: ¹karimaliana17@gmail.com, ²rindirantikav@gmail.com, ³humairohsitorus314@gmail.com
⁴adheen392@gmail.com, ⁵madanisarahcantik@gmail.com, ⁶rozanadina810@gmail.com,
⁷ristami1509@gmail.com, ⁸Jenniamita7@gmail.com, ⁹darasutrasinaga16@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat KKN-Tematik dalam program kerja pendidikan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak pada masa era digital, dimana teknologi sudah sangat mempengaruhi anak-anak dalam menempuh pendidikan, baik itu mempengaruhi dalam sisi positif maupun negatif. Selain itu tujuan pengabdian ini adalah memberikan pemahaman pada masyarakat bahwa pentingnya pendidikan untuk membantu pemerintah dalam mencerdaskan anak bangsa. Pengabdian ini dilakukan melalui kegiatan bersosialisasi secara langsung ke masyarakat setempat pentingnya pendidikan untuk masa depan anak sehingga dengan begitu orang tua juga ikut serta dalam mengarahkan, mengawasi dan mendukung anak-anak mereka dalam menempuh pendidikan di era digital saat ini, disamping itu kami juga bersosialisasi ke sekolah – sekolah dengan mengajak para siswa untuk mengikuti les bimbingan belajar gratis bersama mahasiswa KKN yang kami lakukan di posko dan juga di sekolah mereka dengan izin kepala sekolah dari sekolah yang ada di desa tersebut.

Kata Kunci : Era Digital, Kuliah Kerja Nyata, Pendidikan.

ABSTRACT

Community service activities for the Thematic-KKN in educational work programs aim to increase children's interest in learning in the digital era, where technology has greatly influenced children in taking education, both positively and negatively. In addition, the purpose of this service is to provide an understanding to the community that the importance of education is to assist the government in educating the nation's children. This service is carried out through socializing activities directly to the local community, the importance of education for the future of children so that parents also participate in directing, supervising and supporting their children in taking education in the current digital era, besides that we also socialize at school. – schools by inviting students to take free tutoring with KKN students which we do at the post and also at their schools with the permission of the principal of the school in the village.

Keywords : Digital Age, Education, Thematic Real Work Lecture.

1. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah sebuah bentuk intrakurikuler yang merupakan implementasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi menggunakan metode memperkenalkan dan memberikan pengalaman bekerja dan belajar mahasiswa dalam pemberdayaan masyarakat. Mengenai pengertian KKN Tematik, lp3m.ikipmumaumere.ac.id menjelaskan bahwa KKN Tematik merupakan suatu media yang efektif dan edukatif dengan proses menerjunkan

mahasiswa ketengah-tengah masyarakat untuk menangkap dan menghayati denyut nadi kehidupan masyarakat.

Berdasarkan *kampusmerdeka.um.ac.id*, adanya program KKN Tematik ini juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan yang dimilikinya bekerja sama dengan banyak pemangku kepentingan di lapangan melalui keterlibatan mahasiswa. Banyak berbagai program kerja yang akan dilaksanakan salah satunya dalam program pendidikan.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi pembangunan manusia seutuhnya guna mencerdaskan dan meningkatkan kehidupan bangsa (I Wayan Cong Sujana, 2019). Pendidikan dimaksud sebagai wadah untuk membina, mendidik, dan memajukan pola pikir bangsa Indonesia agar tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang berilmu, disiplin, bertaqwa kepada Tuhan YME serta mempunyai dedikasi yang tinggi dalam melanjutkan cita-cita perjuangan bangsa (Lazwardi, 2017)(Aliyyah et al. 2021)

Pada masa era digital, kemajuan dibidang teknologi informasi dan komunikasi sangatlah cepat sehingga mempengaruhi pada aspek kultural dan nilai nilai suatu bangsa. Di dunia pendidikan digitalisasi juga mendatangkan kemajuan yang cepat yakni munculnya beragam sumber belajar dan merebaknya media massa, khususnya internet dan media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan. Dampaknya adalah guru/pendidik bukan satu-satunya sumber ilmu pengetahuan. Oleh karena itu tidak mengherankan pada era digital ini, wibawa guru khususnya dan orang tua pada umumnya dimata siswa merosot. (Afif 1970)

Untuk itu Peserta didik perlu dilatih untuk tidak bergantung sepenuhnya pada informasi yang digali sendiri. Seorang pendidik baik guru maupun orang tua harus memperhatikan anak?siswa mereka. Seorang pendidik perlu memberikan penugasan yang membutuhkan interaksi antar siswa, dilatih menggunakan alat belajar manual, serta dilatih untuk mengenal pandangan/pemikiran yang berkembang di masyarakat sekitar.

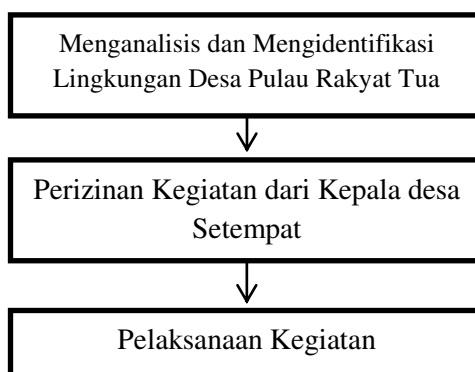
Penugasan – penugasan ini bukan untuk menghambat siswa dalam belajar, akan tetapi hal ini dimaksudkan sebagai penyeimbang agar siswa memiliki sikap teliti, sabar dan memiliki daya juang yang baik.

Program kerja saat ini di laksanakan di Desa Pula Rakyat Tua Desa Pulau Rakyat Tua merupakan salah satu desa yang terdapat dikecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan, dengan jumlah Penduduk Desa Pulau Rakyat Tua keseluruhan ada 5.248 orang, penduduk Desa Pulau Rakyat mayoritas bergerak dibidang pertanian dan perkebunan. Para penduduknya berprofesi sebagai petani, buruh tani, pedagang, dan pekerja swasta. Untuk itu kami melaksanakan KKNT dengan menjalankan berbagai program kerja yang sudah kami susun, salah satunya adalah program pendidikan, program ini bertujuan untuk meningkatkan pendidikan didesa tersebut.

2. METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini bersumber dari data primer dan sekunder. Data primer yaitu mahasiswa peserta KKN Universitas Asahan yakni Mahasiswa Kelompok 7 dan masyarakat di lokasi KKN. Sedangkan data sekunder berupa dokumentasi. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Wawancara yang dilakukan untuk penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar anak pada masa era digital, dimana teknologi sudah sangat mempengaruhi anak-anak dalam menempuh pendidikan, baik itu mempengaruhi dalam sisi positif maupun negatif. Selain itu tujuan pengabdian ini adalah memberikan pemahaman pada masyarakat bahwa pentingnya pendidikan untuk membantu pemerintah dalam mencerdaskan anak bangsa.

Kegiatan KKN yang dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:



Setiba dilokasi Kuliah Kerja Nyata (KKN), mahasiswa melakukan observasi dan orientasi lapangan untuk menganalisis dan mengidentifikasi masalah yang berhubungan langsung dengan masyarakat Desa Pulau Rakyat Tua .Kegiatan observasi ini dilakukan selama 3 hari dengan menyusuri sebagian besar wilayah di Desa Pulau Rakyat Tua Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan. Selanjutnya melaksanakan program kerja yang telah disusun, penyusunan rencana program kerja berdasarkan prioritas masalah yang ditemukan.

Berdasarkan hasil observasi/survei lapangan mahasiswa KKN (Kuliah Kerja Nyata) di Desa Pulau Rakyat Tua ditemukan permasalahan yang ada di Desa Pulau Rakyat Tua salah satunya masalah pendidikan di desa tersebut. 2 tahun belakangan ini seluruh dunia termasuk Indonesia mengalami masa pandemi Covid 19, yang mana membuat para siswa harus melaksanakan proses belajar mengajar secara daring, yaitu dengan memanfaatkan teknologi seperti handphone, (Fitria, 1□, and Puspita 2021)namun berkembangnya teknologi di era digital saat ini tentulah mempengaruhi kebiasaan anak yang mana para anak candu dalam menggunakan handphone, dan karna kurangnya perhatian dan pengawasan orang tua pada saat proses daring, anak tidak lagi fokus menggunakan handphone untuk belajar melainkan lebih berfokus kepada aplikasi lain seperti aplikasi games sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar pada anak.

Observasi yang dilakukan saat dilapangan yaitu dengan mendatangi masyarakat setempat dan sekolah-sekolah di desa Pulau rakyat tua. Setelah melakukan observasi Tim KKN Universitas Asahan menemukan permasalahan.Seperti,Kurangnya minat belajar anak semenjak diberlakukannya pengajaran daring menggunakan teknologi seperti Handphone atau laptop pada saat masa pandemi 2 tahun belakangan ini sehingga anak tidak lagi berfokus dalam belajar melainkan lebih fokus pada aplikasi lain di handphone seperti game.Permasalahan ini terjadi karena tidak adanya arahan dan bimbingan dari orang tua. Maka dari itu kami melakukan sosialisasi atau wawancara secara langsung dengan masyarakat setempat agar lebih memperhatikan anak-anak mereka pada saat proses pembelajaran berlangsung secara online.Selain itu orang tua juga harus memberikan arahan dalam mengatur waktu untuk menggunakan handphone. (Sugiyono 2016)

Selanjutnya, kami melakukan observasi ke sekolah di desa Pulau rakyat tua dengan mewawancarai para guru, Tim KKN Universitas Asahan menemukan permasalahan pada siswa semenjak adanya pemebelajaran online pada saat pandemi terjadi di 2 tahun belakangan ini, yaitu kurang minat nya siswa dalam belajar disekolah karena terlalu lama melakukan pembelajaran daring sehingga guru kesulitan dalam mengajar. Maka dari itu kami mahasiwa kkn melaksanakan program kami dengan mebuca les bimbel di posko dan disekolah – sekolah yang ada didesa tersebut guna meningkatkan kembali minat belajar siswa dengan menggunakan metode belajar yang lebih asyik dan menarik sehingga mengurangi kesulitan guru dalam mengajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program kerja KKN Tematik dibuat dan dilaksanakan untuk memecahkan berbagai masalah didesa Pulau Rakyat Tua. Program kerja bidang pendidikan meliputi melakukan sosialisasi atau wawancara secara langsung dengan masyarakat dan sekolah-sekolah didesa Pulau Rakyat Tua, kemudian membuka les bimbel secara gratis di posko dan juga disekolah-sekolah didesa tersebut.Program kerja ini dibuat dan dilaksanakan untuk meningkatkan minat belajar anak dan memberikan materi tambahan terkait mata pelajaran disekolah.

Temuan yang diperoleh dari pelaksanaan KKN yaitu anak-anak menjadi lebih antusias dan semangat belajar dikarenakan dalam proses belajar mengajar, mahasiswa KKN menggunakan strategi games atau belajar sambil bermain dan menggunakan media teknologi seperti handphone yaitu membuka aplikasi youtube dan aplikasi belajar online, dan mahasiswa kkn juga mengarahkan para anak-anak untuk menggunakan handphone dengan sebaik mungkin yaitu untuk belajar menambah ilmu dan wawasan.(Wuryanti 2016)



Gambar 1. Sosialisasi proker pendidikan dengan masyarakat dan ke sekolah-sekolah, untuk meningkatkan minat belajar anak dengan membuka les Bimbel disekolah dan diposko



Gambar 2. Kegiatan les bimbel yang dilakukan di sekolah (SD)



Gambar 3. Kegiatan les bimbel yang dilakukan di sekolah (TK)



Gambar 4. Kegiatan les bimbel yang dilakukan di posko.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahawa :

1. Dengan adanya kegiatan KKNT di daerah tersebut anak-anak menjadi lebih semangat belajar dengan strategi yang digunakan oleh para mahasiswa.

2. Strategi games adalah salah satu strategi yang cocok digunakan dan berhasil membuat anak-anak untuk lebih antusias dan semangat dalam belajar.
3. Media yang kami gunakan adalah handphone sebagai alat pendukung keberhasilan kami dalam mengembangkan minat belajar siswa baik di sekolah ataupun di rumah.

5. SARAN

Demikian akhir dari tulisan ini, semoga bisa menjadi inspirasi dan dapat digunakan sebagai rujukan dalam penelitian selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada ibu Karimaliana, S.S., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan di desa pulau rakyat tua karena telah memberikan bimbingan selama kami dilapangan. Terima kasih kepada Bapak Hamzah selaku kepala desa pulau rakyat tua dan seluruh perangkat desa yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga seluruh rangkaian kegiatan kkn di desa pulau rakyat tua berjalan dengan lancar. Terima kasih kepada seluruh sekolah-sekolah yang ada di desa pulau rakyat tua karena sudah menerima dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam menjalankan program kerja kkn.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Nur. 1970. "Pengajaran Dan Pembelajaran Di Era Digital." *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 2(01): 117–29.
- Aliyyah, R R, R Rahmawati, J Safitri, and ... 2021. "Kuliah Kerja Nyata: Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kegiatan Pendampingan Pendidikan." *JMM (Jurnal ...* 5(2): 663–76. <https://www.researchgate.net/profile/Rusi-Rusmiati>
https://www.researchgate.net/publication/351075945_KULIAH_KERJA_NYATA_PENGABDIAN KEPADA_MASYARAKAT_MELALUI_KEGIATAN_PENDAMPINGAN_PENDIDIKAN/links/60835ab38ea909241e1ed736/KULIAH-KERJA-NYATA-PENGABDIAN-KEPADA-MASYARAKAT-MELALU.
- Fitria, Sekar, Sari I □, and Yulia Puspita. 2021. "Optimalisasi Media Digital Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Di Tengah Pandemi Covid-19 Article Info." *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD* 1(1): 32–45. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmsarang>.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. 10th ed. Bandung: Alfabeta.
- Wuryanti, U & Kartowagiran. 2016. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar." *pendidikan karakter* 232–245: 3.