ISSN: 2797-2887

PROGRAM BBC (BELAJAR BERMAIN CERMAT) DALAM MEMBANGKITKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA DI KELURUHAN GALANG KOTA

Ricco Habil[1*]
Mia Aulina[2]

[1,2] Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

habilricco@gmail.com [1*)]
mialubis01@gmail.com [2)]

Kata Kunci: *[Program BBC, Kesulitan Belajar]*

Abstrak: Program BBC (Belajar Bermain Cermat) memiliki tujuan membantu kesulitan belajar pada siswa dimasa pandemi agar lebih bersemangat dalam belajar. Metode yang digunakan penulis dalam program pengabdian ini adalah Social Group Work. Menurut National Assocation of Social Work (NASW) social group work adalah suatu pelayanan kepada kelompok dimana tujuan utamanya adalah membantu anggota-anggota kelompok memperbaiki penyesuaian sosial mereka. Hasil dari program tersebut dapat dilihat dari pencapaian tujuan dan dampak yang diperoleh siswa selama program berlangsung. Kenyataannya, Program Belajar Bermain Cermat sangat cocok bagi para peserta karena program ini benar-benar membuat peserta semangat belajar dan aktif dalam menjawab pertanyaan. Hal tersebut tentunya sesuai dengan tujuan program yang ingin meningkatkkan minat belajar siswa.

Published by:

Copyright © 2022 The Author(s)
This article is licensed under CC BY 4.0 License

Pendahuluan

Selama masa Pandemi Covid-19, segala aktivitas sekolah luring dihentikan dan beralih ke sekolah daring. Namun, banyak sekolah yang tidak menerapkan sekolah daring dengan baik karena berbagai kendala. Maka, sekolah daring hanya dijalankan dengan memberikan tugas kepada siswa tanpa menjelaskan isi materinya. Hal tersebut membuat siswa kesulitan dalam mengerjakan tugas dan menjadi malas. Alhasil mereka pun mengandalkan orang tua nya untuk mengerjakan tugas. Berdasarkan kondisi tersebutlah penulis tergerak untuk menemukan sebuah metode belajar yang dapat membangkitkkan semangat belajat siswa selama Pandemi.

Namun belakangan ini sekolah-sekolah yang berada di zona hijau sudah mulai dibuka kembali karena situasi Pandemi yang mulai membaik secara Nasional. Hal tersebut membuat penulis goyah akan metode yang dirancangnya. Setelah kembali dipikirkan, akhirnya penulis tetap melanjutkan idenya dengan pertimbangan bahwa metode belajar ini kedepannya akan bermanfaat tidak hanya saat Pandemi. Tetapi juga bisa dimanfaatkan untuk kedepannya setelah Pandemi sudah berakhir. Pertimbangan lain juga terkait Pandemi Covid-19 yang belum tentu terus membaik. Bisa jadi dalam waktu dekat malah semakin memburuk. Diketahui bahwa virus ini terus bermutasi dan memunculkan varian baru yang semakin ganas. Baru-baru ini juga sudah muncul varian Omicron yang kabarnya lebih ganas dari varian sebelumnya. Akhirnya Ricco pun menerapkan ide kreatifnya melalui Mini Project yang merupakan bagian dari Praktik Kerja Lapangan yang ia laksanakan saat itu. Penulis fokus kepada pengerjaan Mini Project mengenai masalah minat belajar siswa lingkungan IV Galang Kota yang kemudian tercetuslah sebuah ide. Ide tersebut berupa “Pembentukan Kelompok Belajar Bermain Cermat.”

Metode Pelaksanaan

Mini Project dilakukan di rumah penulis bersama tiga siswa SD yang tinggal di Lingkungan III dan IV Kelurahan Galang Kota dalam waktu 2 bulan. Dalam pengerjaan Mini Project, penulis menggunakan Metode *Social Group Work*. Menurut National *Assocation of Social Work* (NASW) *social group work* adalah suatu pelayanan kepada kelompok dimana tujuan utamanya adalah membantu anggota-anggota kelompok memperbaiki penyesuaian sosial mereka. Dalam bukunya Isbandi Rukminto Adi (2013) menyatakan meminjam definisi *Skidmore, Trackeray dan Farley, Social Group Work* sebagai suatu metode yang dilakukan terhadap seseorang dalam suatu kelompok (dua orang/lebih) untuk meningkatkan keberfungsian sosial dari individu tersebut dan untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan tuntutan masyarakat.

Hasil dan Pembahasan

Adapun tahapan Mini Project yang dilakukan penulis dalam pembentukan kelompok belajar yang bertujuan untuk menangani permasalahan para siswa yaitu:

Tahap EIC *(Engagment, Intake and Contract)*

Pada tahap ini penulis melakukan *engagment*, *intake* dan *contract* kepada calon anggota kelompok secara individu untuk diajak bergabung dalam kelompok belajar.Yang mana penulis membangun komunikasi, memberikan penjelasan terkait tujuan dan manfaat kegiatan dan menyampaikan jangka waktu kegiatan kepada calon anggota kelompok. Dalam hal ini, penulis memilih anggota kelompok yang secara individu

memiliki permasalahan dan tujuan yang sama. Setelah mendapat kesepakatan maka dikumpulkan para peserta untuk dibuat sebuah 'kelompok yang bertujuan' untuk menangani permasalahan mereka secara bersamaan. Kelompok bertujuan yang dimaksud dalam definisi tersebut adalah kelompok yang sengaja dibentuk, bukan kelompok yang sudah ada. Ini berarti kelompok dibentuk sesuai dengan permasalahan individu dan tujuan individu menjadi anggota kelompok. Menurut Garvin (2011:11) bahwa mengubah perilaku individu melalui kelompok lebih efektif daripada upaya perubahan secara individual.

Tahap Assesment

Tahap ini, penulis melakukan assesment kepada para anggota kelompok melalui FGD *(Focus Group Discussion).* Menurut Irwanto (1998) FGD merupakan sebuah proses pengumpulan informasi suatu masalah yang sangat spesifik melalui diskusi kelompok. Dalam prosesnya, penulis memberikan beberapa pertanyaan penting yang berhubungan dengan permasalahan para peserta kelompok. Mengenai kesulitan yang dialami selama sekolah online, sistem sekolah online dan sekolah yang diidamkan mereka. Setelah berdiskusi panjang didapati bahwa ada banyak kesulitan yang dialami para peserta selama sekolah online. Dari sekian banyak masalah yang dialami ada satu masalah yang menarik dan penting untuk segera diatasi yaitu kesulitan menyerap pelajaran sekolah. Karena selama pandemi mereka hampir tidak pernah diajarkan pelajaran sekolah. Mereka hanya diberi tugas seminggu 2 -3 kali tanpa dijelaskan materinya. Bahkan di masa pasca pandemi ini, mereka sekolah masih dibatasi 3 kali per minggu. Hal tersebutlah yang kemudian membuat para siswa mengalami penurunan minat belajar. Selama sekolah online di masa pandemi, para siswa hanya diberikan tugas oleh guru melalui grup whatsapp yang pesertanya adalah wali kelas dan perwakilan dari orangtua siswa.

Selanjutnya, penulis mengajukan pertanyaan mengenai sekolah yang diinginkan para siswa dari segi fasilitas, guru dan cara belajar. Pertanyaan ini tentunya sangat penting untuk menjadi modal penulis dalam melakukan tahapan selanjutnya. Didapati bahwa keinginan siswa ingin mendapatkan fasilitas sekolah yang ada laptop, guru yang baik dan cara belajar yang asik.

Tahap Planning

Pada tahap ini, penulis mulai merencanakan program yang dapat diaplikasikan dalam pemecahan masalah para siswa. Berdasarkan assesment, maka penulis mendapatkan ide program. Program tersebut bernama Belajar Bermain Cermat (Belajar sambil bermain, cerita, main peran dan mengamati. Dalam perencanaan ini, penulis menjelaskan mengenai tujuan dan manfaat program yang tentunya untuk memotivasi para peserta agar semakin semangat belajarnya. Motivasi menurut Yang mana, penulis memotivasi para siswa menggunakan perspektif Teori Behavioral yang fokus kepada perubahan di dalam tingkah laku yang merupakan hasil dari pengalaman dan lingkungan.

Untuk menjelaskan program secara detail, penulis memperhatikan 6 aspek penting yaitu; 1) apa kegiatan yang dilaksanakan? 2) Bagaimana cara melaksanakan kegiatan? 3) Kapan program dilaksanan? 4) Apa yang dibutuhkan? 5) Apa hasil yang diharapkan dari kegiatan? 6) Bagaimana hasil dapat dicapai berdasarkan tujuan kegiatan yang ada?

Tahap Intervensi

Pada tahap ini, penulis dan para siswa mulai menjalankan program yang telah direncanakan. Program dilakukan sebanyak 8 pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua, penulis mengajarkan program belajar sambil bermain. Dalam hal ini, penulis membuat permainan tebak warna sambil belajar matematika. Jadi, penulis mengganti angka 1-9 menjadi warna (1= merah, 2= jingga, 3= kuning, 4= hijau, 5= biru, 6= nila, 7= ungu, 8= hitam, 9= putih). Penulis membuat soal matematika dengan menkombinasikan soal angka jawaban warna, soal warna jawaban angka, dan soal warna jawaban juga warna. Permainan ini cukup menantang para peserta dan menimbulkan semangat belajar yang tinggi. Hal ini didasari Teori Medan (Field Theory) dari Kurt Lewin yang mengemukakan bahwa siswa dalam belajar berada dalam suatu medan. Teori ini menganggap bahwa belajar adalah berusaha mengatasi hambatan-hambatan untuk mencapai tujuan. Agar pada diri anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik, maka bahan pelajaran harus menantang. Pada penerapannya, para siswa benar-benar merasa tertantang dengan permainan ini. Mereka terlihat sangat aktif dan antusias dalam menjawab semua pertanyaan.

Pertemuan ketiga dan keempat, penulis menerapkan program belajar sambil cerita. Penulis menggunakan media handphone untuk mencari bahan cerita yang akan didengarkan para siswa. Cerita yang dipilih tentang kisah- kisah hewan, legenda dan kartun yang mengandung pesan moral. Sambil mendengar cerita, para peserta diajak untuk memperhatikan masing-masing karakter dari tokoh dan mencerna jalan cerita nya untuk memudahkan peserta dalam membuat pesan moral cerita.

Pertemuan kelima dan keenam, penulis menerapkan program belajar sambil main peran. Dalam hal ini, penulis mengkombinasikan materi pembelajaran dengan praktek main peran. Jadi, penulis mengajarkan pelajaran tentang kalimat tanya dan kalimat perintah. Setelah menjelasakn materi, para siswa diberikan soal latihan untuk membuat contoh kalimat tanya dan kalimat perintah beserta respon dari pertanyaan dan perintah. Berikut salah satu jawaban para siswa dari soal latihan yang diberikan:

1. Kalimat tanya biasa

   Ibu: apakah dila melihat tas ibu?

   Dila: iya bu. Dila melihatnya di atas tempat tidur Ibu.

2. Kalimat perintah biasa

   Ibu: Rafa, ambilkan handphone ibu di meja!

   Rafa: Baik bu.

Dari jawaban tersebut, para siswa diajak untuk memerankannya. Para siswa secara bergantian memerankan tokoh Ibu dan tokoh mereka sendiri. Pembelajaran seperti ini membuat para siswa lebih memahami materi dengan baik. Karena, langsung menerapkannya melalui main peran.



Gambar 1. Proses siswa memainkan peran

Pertemuan ketujuh dan kedelapan, penulis menerapkan program belajar sambil mengamati. Dalam hal ini, penulis menggunakan handphone sebagai alat bantu untuk mencari bahan yang akan diamati peserta. Penulis memberikan contoh model yang akan diamati untuk memudahkan peserta dalam mengerjakan tugasnya. Tugas yang diberikan yaitu membacakan puisi. Para peserta diberikan contoh pembaca puisi yang baik dan benar melalui media youtube. Dengan mengamati contoh yang diberikan, para peserta dapat meniru gerakan tubuh, mimik wajah, dan suara pembaca puisi. Dengan begitu mereka dengan mudah menerapkannya. Hal ini tentunya sesuai dengan teori belajar sosial yang dikenalkan oleh Albert Bandura. Konsep dari teori ini menekankan komponen kognitif dari pikiran, pemahaman dan evaluasi. Menurut Bandura, orang belajar melalui pengalaman langsung atau pengamatan (mencontoh model).

Tahap Evaluasi Hasil

Pada tahap ini, penulis mengevaluasi program berdasarkan pandangan Leonard Rutman yang menjelaskan bahwa evaluasi program merupakan penerapan metode-metode ilmiah untuk mengukur implementasi dan hasil-hasil program untuk tujuan pengambilan keputusan. Dari pernyataan tersebut, penulis mengevaluasi pelaksanaan dan hasil program apakah berjalan dengan baik atau tidak. Hal tersebut dapat dilihat dari pencapaian tujuan dan dampak yang diperoleh siswa selama program berlangsung. Dan kenyataannya, Program Belajar Bermain Cermat sangat cocok bagi para peserta. Karena, program ini benar-benar membuat peserta semangat belajar dan aktif dalam menjawab pertanyaan. Hal tersebut tentunya sesuai dengan tujuan program yang ingin meningkatkkan minat belajar siswa.

Tahap Terminasi

Pada tahap ini merupakan tahapan yang paling berat bagi penulis dan peserta. Karena, tahap ini akan memutuskan kontrak antara keduanya. Sebelum pemutusan, tentunya penulis sudah yakin dan percaya bahwa para peserta dapat menjalankan program tersebut secara mandiri. Begitu juga dengan para peserta yang harus bisa menjalankan program tersebut tanpa bantuan pendampingan. Maka ketua kelompok harus bisa mengatur anggota kelompoknya agar tetap menjalankan program ini dengan baik.

Kesimpulan

Program BBC (Belajar Bermain Cermat) yang dilakukan penulis ditengah masyarakat kelurahan Galang Kota selama 2 bulan berjalan dengan baik. Para siswa yang berpartisipasi dalam program tersebut juga mampu mengikuti rangkaian kegiatan yang diterapkan penulis dengan baik dan bersemangat sehingga minat belajar mereka mulai meningkat. Semoga program ini dapat terus diterapkan dan bermanfaat bagi siswa-siswa yang lainnya.

Ucapan Terimakasih

Rangkaian pengabdian yang telah terlaksana dengan baik, maka penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu yaitu:

1. Ibu Mia Aulina, S.Sos., M.Kesos sebagai dosen pembimbing
2. Para siswa yang telah bersedia mengikuti program BBC (Belajar Bermain Cermat)
3. Keluarga yang selalu memberikan dukungan untuk penulis bisa menyelesaikan pengabdian ini.

Referensi

Adi, Isbandi Rukminto. (2013). *Kesejahteraan Sosial (Pekerjaan Sosial, Pembangunan Sosial dan Kajian Pembangunan).* Jakarta: Rajawali Pers.

Adi, Isbandi Rukminto. (2013). *Intervensi Komunitas & Pengembangan Masyarakat Sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat*. Jakarta: Rajawali Pers.

Fahrudin, Adi. (2014). *Pengantar Kesejahteraan Sosial.* Bandung: Reflika Aditama.