



## Pendampingan Kepada Siswa untuk Meningkatkan Semangat Belajar di Masa Pandemi Covid-19

### Assistance to Students to Increase Enthusiasm for Learning during the Covid-19 Pandemic

Pudin<sup>1</sup>, Ratna Dewi<sup>2</sup>, Rifki Arif Nugraha<sup>3\*</sup>, Salman Sunardi<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>STKIP Syekh Manshur

Email:

bestpuadin45@gmail.com<sup>1</sup>, dewisafarina79@gmail.com<sup>2</sup>,  
rifki.a.nugraha@gmail.com<sup>3</sup>, salmansunardi60@gmail.com<sup>4</sup>

\*Corresponding author: rifki.a.nugraha@gmail.com<sup>3</sup>

Submitted  
September 17, 2021

Accepted  
October 22, 2021

Published  
December 31, 2021

Revision  
December 22, 2021

#### Citation:

P. Pudin, Dewi, R., Nugraha, R. A., Sunardi, S. (2021). Assistance to Students to Increase Enthusiasm for Learning during the Covid-19 Pandemic. PUCUK REBUNG: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 1 (2). 121-129

#### ABSTRACT

Learning assistance is a primary need for students who are already very bored in dealing with online learning. Learning mentoring activities will be able to increase student motivation in learning. So with that, a program that can help partners is prepared, namely the students of SDN Sangkanwangi 1 with a mentoring method that is relaxed and fun. The implementation of this activity is carried out regularly at SDN Sangkanwangi 1 for 30 days. These activities include providing motivation, materials, questions and answers, games, and rewards for students who actively participate. This activity is expected to increase student saturation in online learning during the pandemic.

**Keywords:** learning assistance, motivation, reward, ice-breaking

#### ABSTRAK

Pendampingan belajar menjadi kebutuhan primer bagi para siswa yang sudah sangat jenuh dalam menghadapi belajar daring. Kegiatan pendampingan belajar akan mampu menaikkan motivasi siswa dalam belajar. Maka dengan itu disusunlah program yang dapat membantu mitra, yaitu siswa/i di SDN Sangkanwangi 1 dengan metode pendampingan yang bersifat santai dan menyenangkan. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan secara rutin di SDN Sangkanwangi 1 selama 30 hari. Kegiatan ini meliputi, pemberian motivasi, materi, tanya jawab, permainan dan *reward* bagi siswa/i yang aktif mengikuti. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kejenuhan siswa dalam belajar daring di masa pandemic.

**Kata kunci:** pendampingan belajar, motivasi, reward, ice breaking

## PENDAHULUAN

Keadaan pandemic yang sudah satu tahun lebih sangat besar pengaruhnya pada semua system kehidupan manusia. Sistem hubungan sosial, ekonomi, dan pendidikan. Bagi mereka yang terikat dengan lembaga pendidikan keadaan ini banyak menyulitkan, baik itu untuk guru, siswa maupun para pengelola lembaga pendidikan. Siswa adalah subjek dari adanya pendidikan, di mana segala prioritas dalam berjalannya proses pendidikan adalah bermuara pada peserta didik. Jika peserta didik kesulitan dalam menjalani proses pendidikan, maka akan sangat berpengaruh pada perkembangan pendidikan. Keadaan pandemic menjadikan siswa harus mengikuti proses pembelajaran jarak jauh atau PJJ. Kebijakan ini membuat siswa banyak tertinggal dan kurang termotivasi untuk belajar jika harus belajar secara daring.

Pada masa pandemi ini, pembelajaran di sekolah dialihkan dengan belajar dari rumah atau disebut dengan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh sebenarnya bukan suatu hal yang asing dalam konsep pendidikan melalui online (*e-learning*). Namun, mendapat perhatian khusus ketika metode itu harus diterapkan pada setiap jenjang pendidikan karena PJJ dilakukan serentak ini adalah hal baru bagi dunia pendidikan Indonesia. Pemerintah menganjurkan seluruh siswa untuk belajar di rumah, dengan pengawasan orang tua (Hidayah, 2020). Siswa-siswa melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode yang sudah dibuat oleh sekolah masing-masing. Biasanya kegiatan yang mengacu pada perilaku, sikap dan moral anak harus dilaporkan oleh orang tua setiap harinya melalui video atau foto (Contesa, 2019). Penelitian Rimbarizki (2017) mengatakan bahwa pembelajaran online, peserta didik dapat menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakmajuan dalam hasil belajar. Oleh karena itu,, diperlukan pendorong untuk menggerakkan menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar.

Keadaan pendidikan di Desa Sangkanwangi khususnya siswa-siswi semangat belajar menurun disebabkan oleh hebohnya pandemi virus corona (covid-19) yang membuat kepanikan di mana-mana. Virus corona merupakan virus yang menyebabkan infeksi saluran pernapasan ringan hingga sedang sampai berat. Tantangan bagi pemerintah adalah Ketika pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dilaksanakan di wilayah yang aksesibilitas, infrastruktur, yang literasi digitalnya masih rendah khususnya di Desa Sangkanwangi. Berdasarkan hasil survei nasional penetrasi pengguna internet sebaran data menunjukkan lebih dari separuh pengguna internet di wilayah Jawa. Salah satu kesulitan yang dihadapi dalam proses belajar dari rumah adalah internet baik dari ketersediaan jaringan maupun kouta untuk mengakses pembelajaran daring (Arifa, 2020).

Hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh berkaitan dengan kesiapan tenaga pendidik atau guru yang ideal, sarana dan prasarana atau dukungan teknologi. Dampak lain yang dirasakan orang tua adalah dari sisi ekonomi mayoritas penghasilan orang tua siswa sekolah dasar di

Desa Sangkanwangi berasal dari petani atau buruh tani. Selain itu, ada juga orang tua yang gagap teknologi sehingga orang tua juga harus menempatkan waktu untuk mengantar tugasnya langsung kepada guru kelasnya. Ada juga orang tua yang mengeluh dikarenakan terlalu banyaknya beban tugas yang diberikan oleh guru yang akhirnya mereka ikut membantu mengerjakan tugas anaknya agar nilai anaknya baik. Berdasarkan observasi di atas, maka penulis memilih untuk melaksanakan kegiatan pendampingan kepada siswa untuk meningkatkan semangat belajar di masa pandemi covid-19.

## **METODE**

Program kegiatan dilakukan dalam mencapai tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Survei lapangan  
Survei lapangan bertujuan untuk mengamati situasi dan keadaan anak-anak yang sedang melaksanakan pembelajaran daring di Desa Sangkanwangi Kecamatan Leuwidamar.
2. Koordinasi dengan masyarakat  
Berkoordinasi dengan pihak RT dan RW tempat pelaksanaan kegiatan pendampingan semangat belajar.
3. Sosialisasi program  
Sosialisasi program pendampingan semangat belajar bertujuan untuk memberikan informasi tentang rencana serangkaian pelaksanaan program.
4. Pelaksanaan program  
Pendampingan belajar siswa melalui kegiatan bimbingan belajar dilaksanakan di rumah pelaksana KKN Tematik Mandiri di Desa Sangkanwangi Kecamatan Leuwidamar Kabupaten Lebak-Banten. Setiap diadakan kegiatan pendampingan semangat belajar siswa yang hadir dibatasi 10-20 anak, dengan menerapkan protocol Kesehatan covid-19 termasuk mencuci tangan sebelum masuk rumah, memakai masker/face shield, dan menjaga jarak aman. Kegiatan ini diikuti oleh partisipan siswa SD/MI di Desa Sangkanwangi Fasilitas yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan adalah papan tulis sederhana, alat tulis menulis, buku pelajaran siswa, dan beberapa makanan ringan (Snack) sebagai reward (hadiah) untuk siswa. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan selama masa periode KKN Tematik Mandiri yaitu 16 agustus s/d 9 september 2021, diadakan setiap minggunya.  
Pelaksanaan kegiatan bimbingan semangat belajar ini menggunakan 4 tahapan, yaitu :
  - a. Pemberian motivasi
  - b. Pemahaman materi tanya jawab
  - c. Permainan ice breaking

d. Pemberian Reward



**Gambar 1.** Pembukaan Kegiatan Pengabdian

5. Evaluasi Program

Mengevaluasi perkembangan pelaksanaan program, memberikan saran untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menarik bagi anak. Flow chart metode pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:



**Gambar 2.** Tahapan Pelaksanaan Program

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pembahasan dengan komposisi 50% sampai dengan 60% dari total halaman artikel.

1. Survei lapangan atau observasi

Permasalahan Yang di Temukan Yang kita gunakan adalah observasi adalah observasi secara langsung yang mana berarti dalam dalam penelitian ini peneliti turut sambil bagian Bersama objek yang dioperasikan, dalam hal ini peneliti mengamati langsung bagaimana kondisi lokasi penelitian untuk mengetahui siswa yang perlu didampingi dalam pembelajaran.

2. Koordinasi dan Sosialisasi

Cara Menyelesaikan Permasalahan Dalam pendampingan semangat belajar ini kordinasi dan sosialisasi merupakan salah satu hal yang penting, karena dalam pendampingan semangat belajar bisa berjalan sesuai dengan rencana yang sudah ada. Sedangkan sosialisasi diperlukan juga dalam pendampingan semangat belajar karena sosialisasi berfungsi sebagai sarana pengenalan tentang apa itu pendampingan semangat belajar.

3. Kegiatan Pendampingan

Hasil Dari Penyelesaian Permasalahan Hasil kegiatan pengabdian ini berupa pendampingan anak melalui bimbingan semangat belajar yang dilaksanakan dirumah peserta KKN Tematik Mandiri di Desa Sangkanwangi. Kegiatan pengabdian ini merupakan salah satu program pengabdian masyarakat bagi mahasiswa sebagai upaya pelaksanaan KKN Tematik Mandiri STKIP Syekh Manshur 2021. Kegiatan pengabdian pendampingan bimbingan belajar dirumah bagi anak-anak Desa Sangkanwangi berjalan dengan lancar tanpa ada hambatan hambatan yang cukup berarti. Kegiatan ini memberikan banyak manfaat, pengetahuan dan wawasan yang luas pada anak-anak di Desa Sangkanwangi, tujuannya untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam khususnya pembelajaran dalam daring, meningkatkan motivasi semangat belajar dan hasil prestasi belajar yang maksimal. Dalam kegiatan ini terlaksana selama KKN Tematik Mandiri STKIP Syekh Manshur Pandeglang berlangsung dan dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dalam seminggu serta di sesuaikan dengan keadaan siswa.



**Gambar 3.** Pertemuan Pertama Pendampingan Belajar Pada Siswa

4. Pelaksanaan kegiatan bimbingan semangat belajar ini menggunakan 2 cara yaitu Luring dan Daring serta 4 tahapan, yaitu :
  - a. Pemberian motivasi  
Motivasi belajar siswa juga berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh (Emda, 2018) bahwa proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila siswa memiliki motivasi belajar yang baik.
  - b. Pemahaman materi dan tanya jawab  
Setelah pemberian materi untuk mengukur pemahaman siswa perlu diadakan metode tanya jawab, Dalam metode tanya jawab adalah bentuk komunikasi dua arah yang memungkinkan terjadinya dialog antara guru dan siswa (Kurniawan, 2014). Tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat two way traffic karena pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Guru bertanya peserta didik menjawab, atau peserta didik bertanya guru menjawab (Majid, 2014).
  - c. Permainan ice breaking  
Ice breking adalah suatu aktivitas kecil dalam suatu kegiatan yang bertujuan agar individu mengenal yang lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya (Abduh, 2015). Selain itu Kegiatan pembelajaran dengan ice breaking yang dikemas dengan games tournament menjadikan suasana pada proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran menjadi lebih aktif dan semangat untuk belajar dan diharapkan akan dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa (Istikomah & Sutiyah, 2020)
  - d. Pemberian reward  
Pemberian Reward dan Punishment dalam pembelajaran merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh guru dengan maksud untuk menjadikan siswa lebih giat lagi dalam melakukan sesuatu guna memperbaiki atau mempertahankan prestasi yang telah dicapainya.(Dewi Yana, Hajidin, Intan Safiah, 2016) dan hal ini didukung oleh (Dan Agoes Kamaroellah, 2019) bahwa pemberian rangsangan dari guru seperti pemberian Reward,dimana Reward merupakan salah satu alat untuk meningkatkan Motivasi para peserta didik

Pendampingan semangat belajar yang dilakukan di Desa Sangkanwangi melalui 2 cara yaitu Luring dan Daring. Ketika anak-anak melakukan kegiatan secara luring, kami menghimbau mereka untuk tetap mematuhi protocol Kesehatan. Karena dimasa sekarang ini, Pandemi covid-19 sangat berbahaya untuk kita semua. Untuk mencegah penularan virus corona, anak diminta untuk melakukan kegiatan mencuci tangan sebelum masuk ruangan, memakai masker

disaat kegiatan belajar dilaksanakan, menjaga jarak kurang lebih 1 meter dengan anak yang lain, dan tidak menimbulkan kerumunan didalam ruangan belajar. Sedangkan kegiatan belajar yang dilakukan secara daring merupakan kegiatan tambahan belajar anak yang dapat dilakukan secara daring 10 merupakan kegiatan tambahan belajar anak yang dapat dilakukan dari rumahnya. Sehingga anak masih bisa belajar diluar, jadwal kegiatan belajar secara tatap muka. Kegiatan belajar daring bisa dilakukan melalui group WA maupun telepon pribadi dengan penjagaan orang tua masing-masing. Selain itu, kegiatan pendampingan belajar melalui berbagai tahapan. Tahapan pertama, pemberian motivasi kepada anak.

Tahapan ini merupakan salah satu tahapan yang penting diberikan kepada anak. Motivasi dapat berupa sebuah perkataan yang memberikan semangat anak, pemberian perhatian secara tulus, bercerita tentang pengalaman yang menginspirasi, dan lain-lain. Dalam penelitian (Cahyani et al., 2020) mengatakan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang terletak di dalam diri peserta didik yang memunculkan niat yang tujuannya adalah agar anak memiliki kemauan belajar yang tinggi untuk mencapai tujuan yang maksimal. Tahapan kedua, pemahaman materi dan tanya jawab.

Pendampingan dilakukan dengan memberi kesempatan kepada anak untuk memahami materi dan berfikir mengenai tugas yang diberikan oleh gurunya. Namun jika ada hal yang dirasa sulit, anak diminta untuk bertanya, setelah itu kami memberikan penjelasan dengan tetap merangsang pemahaman anak. Kami juga mengajarkan kepada anak bagaimana cara berhitung, membaca, menulis, bercerita, menggambar, mewarnai, membuat kerajinan tangan, membuat pantun, dan sebagainya. Tahapan ketiga, permainan ice breaking.

Dalam kegiatan belajar secara tatap muka atau luring. Tidak lupa kami memberikan sebuah permainan ice breaking agar anak-anak tidak merasa bosan, mengantuk, ataupun malas belajar. Contohnya: tepuk tangan, bernyanyi, tebak kata, merangkai kata, membuat yel-yel, dan lain-lain. Permainan ice breaking yang kami lakukan masih berkaitan dengan materi pembelajaran, tujuannya agar anak dapat lebih mudah mengingat materi serta merasa senang dan nyaman saat belajar.

Tahapan terakhir pemberian reward (hadiah) berupa pujian / penghargaan secara lisan dan berupa barang. Pada tahapan ini bertujuan untuk merangsang semangat siswa dan sikap antusias siswa dalam kegiatan belajar. Reward (hadiah) diberikan kepada semua anak yang telah melakukan kegiatan belajar dengan baik, yaitu dapat berupa pujian atau pemberian makanan ringan. Pemberian reward memberikan kontribusi yang baik dalam meningkatkan motivasi belajar anak.

##### 5. Evaluasi

Evaluasi Kami melakukan evaluasi proses pendampingan semangat belajar yang sudah kami berikan. Berdasarkan hasil evaluasi selama kegiatan

berlangsung terdapat pengaruh terhadap anak-anak di Desa Sangkanwangi, terbukti dengan adanya respon yang baik dari anak-anak dan semangat untuk terus mengikuti kegiatan bimbingan belajar ini.

Adapun keberhasilan dalam kegiatan bimbingan belajar ini dibuktikan dengan adanya hasil diantaranya : 1) Meningkatnya hasil belajar anak-anak 2) Pemahaman anak sudah semakin membaik 3) Anak lebih aktif dalam berdiskusi dan bertanya tentang materi yang kurang dipahami 4) Bertambahnya minat belajar anak 5) Keseriusan dalam belajar 11 Dari hasil kegiatan evaluasi pendampingan semangat belajar tersebut dapat membantu anak dalam mengatasi kesulitan-kesulitan belajarnya. Memberi wadah bagi mereka belajar Bersama dalam masa pandemic ini, karena sekolah masih berlangsung secara daring. Menambah semangat anak untuk giat belajar dan memiliki kegiatan yang lebih positif dibandingkan dengan bermain.

## **SIMPULAN**

Pelaksanaan kegiatan pendampingan semangat belajar siswa SDN 1 Sangkanwangi saat masa pandemi Covid-19 di Desa Sangkanwangi yang dilaksanakan di rumah masing-masing mahasiswa terlaksana sesuai rencana, yang mana menggunakan empat tahapan , yaitu :1. Pemberian motivasi, 2. Pemahaman materi dan tanya jawab, 3. Permainan ice breaking dan 4. Pemberian reward. Dalam pendampingan semangat belajar ini siswa memiliki sikap antusias yang positif dalam mengikuti kegiatan bimbingan belajar ini. Selain itu siswa juga aktif menjawab soal-soal terkait materi yang diberikan serta mereka juga semangat belajar dan berdiskusi. Mereka tidak segan bertanya jika mereka kurang mengerti terkait materi pelajaran. Pelaksanaan kegiatan ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan yang cukup berarti. Sesuai dengan hal itu, perlu adanya pendampingan bimbingan belajar dirumah secara berkesinambungan sebagai upaya membantu orang tua untuk mengatasi kesulitan belajar siswa

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abduh. (2015). Mempelajari Ice Breaking dalam belajar. In *PT. Bimi Nosantara*.
- Arifa, F. N. (2020). Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19. *Info Singkat;Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis*, XII(7/I), 6. [http://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info\\_singkat/Info\\_Singkat-XII-7-I-P3DI-April-2020-1953.pdf](http://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info_singkat/Info_Singkat-XII-7-I-P3DI-April-2020-1953.pdf)
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Contesa, D. (2019). *Hubungan Orang Tua Dengan Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19*. <https://mahasiswaindonesia.id/hubungan-orang-tua->

dengan-minat-belajar-siswa-pada-masa-covid-19/.

- Dan Agoes Kamaroellah, S. (2019). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Smpi Nurul Yaqin Bujur Timur Batu Marmar Pamekasan. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(1), 43. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i1.2960>
- Dewi Yana, Hajidin, Intan Safiah. (2016). PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI SISWA KELAS V DI SDN 15 LHOKSEUMAWE. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah Volume*, 1(2), 11–18.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Hidayah, N. (2020). TANTANGAN KEBIJAKAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI ERA PANDEMI COVID 19. *Majelis Pendidikan Aceh*, 14(2).
- Istikomah, I., & Sutiyah, P. M. (2020). PENGGUNAAN PERMAINAN ICE BREAKING MIX AND MATCH DAN IF THEN DALAM MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X IPS 5 DI SMA NEGERI 5 SURAKARTA TAHUN 2018/20191. *Jurnal Candi*, 20(1), 32–45.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Alfabeta.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosda karya.
- Rimbarizki, R. (2017). Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) UNESA, Pioneer Karanganyar. *J+ PLUS*, 6(2).