

PENERAPAN PROGRAM “EDUCARE” SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SELAMA PEMBELAJARAN ONLINE

Khoirul Muttaqin*, Hesty Hyldania Azizah, Sukmay Wijayanti, Elinda Sari, Safillah Safitri, Salsabila Nur Qomariah, Dayu Irmawan, Ahmad Ishom Tamimi, Mohammad Taufiqurrahman, Achmad Khoiruddin

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang

*korespondensi email: k.muttaqin89@unisma.ac.id

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki jumlah warga terpapar virus covid-19 cukup. Hal ini menimbulkan berbagai problematika disegala aspek kehidupan manusia, termasuk pada aspek pendidikan. Dalam 2 tahun terakhir ini pendidikan di Indonesia tidak bisa berjalan sebagaimana mestinya. Siswa diharuskan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring (jarak jauh). Kebijakan dikeluarkan karena dirasa efektif untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19. Namun dibalik dampak positif tersebut, tentunya terdapat dampak negatif yang ditimbulkan salah satunya yakni sulitnya siswa dalam menerima materi pembelajaran yang didapatkan selama pembelajaran daring. Melalui kegiatan KSM-Tematik 2022 di Desa Kalisongo, Kecamatan Dau, mahasiswa UNISMA tertarik untuk membantu memberikan solusi dengan menerapkan kegiatan “Educare” sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di masa pembelajaran online. Kegiatan educare ini dilakukan 4 kali dalam seminggu dengan tujuan membantu siswa dalam mengerjakan tugas maupun membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang sudah mereka dapatkan di sekolah. Kegiatan tersebut dinilai efektif, karena dengan kegiatan tersebut siswa merasa mendapatkan bimbingan dan arahan meski pembelajaran dilakukan dari rumah.

Kata Kunci: *pembelajaran online; educare; motivasi belajar*

PENDAHULUAN

Sejak bulan Maret 2020, virus Covid-19 mulai terdeteksi masuk ke Indonesia, dengan ditandai adanya dua warga Indonesia yang mengalami kasus positif. Seiring berjalannya waktu, kasus warga yang positif terpapar virus Covid-19 semakin tinggi (Nasution et al., 2020). Hal tersebut menjadikan pemerintah mengeluarkan kebijakan tentang pembatasan kegiatan seluruh masyarakat Indonesia dalam beraktifitas di luar rumah. Pemerintah menginstruksikan kepada seluruh warga untuk melakukan kegiatan di rumah, seperti bekerja, belajar, beribadah sampai kondisi kembali normal (Ahidin, 2020).

Semakin banyaknya kasus warga yang positif terpapar virus Covid-19 di Indonesia memberikan dampak yang cukup berpengaruh pada sektor Pendidikan (Faruq et al., 2022). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia menetapkan kebijakan untuk mengharuskan kegiatan pembelajaran jarak jauh atau daring (dalam jaringan). Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk memutus penyebaran virus corona agar tidak semakin meluas.

Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan koneksi internet dan alat elektronik sebagai sarana komunikasi antara siswa dan guru (Indrawatiningsih & Hakim, 2021; Utami & Cahyono, 2020). Menurut Permendikbud No 109/2013, pembelajaran jarak jauh adalah proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi seperti handphone, laptop, komputer, dan lain sebagainya. Pembelajaran jarak jauh ini merupakan salah satu usaha agar proses pembelajaran di masa pandemi tetap terus berjalan.

Penerapan pembelajaran daring sudah dilakukan oleh seluruh lembaga pendidikan yang ada di Indonesia. Namun, jika dilihat dari pengamatan dan pengalaman yang didapatkan selama pembelajaran daring kegiatan yang dilakukan belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Masih banyak kendala dan hambatan yang dialami, baik dari siswa, guru, dan juga orang tua.

Dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan, siswa membutuhkan motivasi belajar agar dalam melaksanakan proses pembelajaran mereka tetap konsisten dan dapat menerima materi dengan baik. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk masuk dalam sebuah proses dan mampu mempertahankan tingkah lakunya sampai pada pencapaian tujuannya (Susanti, 2019). Sedangkan belajar menurut Setiawati (2018) adalah proses perubahan perilaku individu akibat interaksi dengan lingkungan meskipun pada dirinya hanya ada perubahan kecenderungan perilaku mencakup pengetahuan pemahaman, keterampilan, sikap yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati. Setiap siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik, maka siswa dapat konsisten dalam mencapai tujuannya dan merasa terdorong untuk terus melakukan perubahan yang lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil pengamatan, siswa yang ada di Desa Kalisongo, Kecamatan Dau masih menemui hambatan dan kendala selama pelaksanaan pembelajaran daring. Ada beberapa hambatan yang mereka alami yakni seperti jaringan internet, pemahaman materi yang kurang, serta peran orang tua dalam membantu pelaksanaan belajar selama di rumah yang masih kurang. Masalah jaringan yang dihadapi oleh siswa dikarenakan daerah tempat tinggal mereka yang jauh dari kota dan termasuk daerah pegunungan yang memang susah untuk mendapatkan jaringan yang stabil. Kemudian siswa juga merasa kesulitan dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru ketika daring. Kesulitan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru membuat mereka kesulitan dalam mengerjakan tugas dan jarang adanya pendampingan khusus dari orang tua. Hal-hal yang seperti ini akan sangat mempengaruhi motivasi belajar mereka. Siswa akan lebih sering merasa malas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran daring.

Melihat kondisi dan permasalahan yang seperti ini, mahasiswa KSM-Tematik UNISMA 2022 melakukan program kerja yaitu menerapkan program *Educare* untuk membantu anak-anak di Desa Kalisongo dalam pembelajaran daring agar motivasi belajar mereka tetap terjaga. Generasi seperti mereka harus benar-benar dipersiapkan karena kelak masa depan Bangsa Indonesia berada di tangan mereka.

METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan terdiri dari tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi identifikasi permasalahan yang ada di masyarakat. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan *Educare* yang dilaksanakan 4 kali dalam seminggu. Dalam pelaksanaannya, setiap hari anak-anak diberikan waktu 2 jam setiap pertemuan. Mereka dibantu untuk menyelesaikan tugas-tugas yang mereka dapatkan dari sekolah. Selain itu, mereka juga dibantu untuk memahami materi yang dirasa sulit, baik yang

sudah maupun belum disampaikan oleh guru. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan pertanyaan langsung kepada anak-anak dan orang tua, apakah program seperti ini dapat membantu mereka dalam meningkatkan motivasi belajarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak dari pandemi menyebabkan banyaknya perubahan kebiasaan masyarakat Indonesia. Banyak pengaruh yang didapatkan oleh berbagai sektor di Indonesia, salah satunya di bidang pendidikan. Guru dan siswa diharuskan untuk melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh dengan bertatap maya melalui alat elektronik. Peralihan proses pembelajaran tatap muka secara langsung menuju proses pembelajaran daring, dimana siswa hanya bisa bertemu melalui tatap maya dan siswa dituntut mandiri membutuhkan proses adaptasi ini sangat berat, dimana seketika guru dan siswa dituntut untuk beralih menggunakan berbagai macam alat elektronik dengan dukungan jaringan internet untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dengan adanya perubahan tersebut menyebabkan berbagai macam problematika bermunculan.

Siswa yang biasanya mendapatkan arahan secara langsung ketika merasa kesulitan kepada gurunya seketika mereka kehilangan itu. Dalam pembelajaran daring siswa dipaksa untuk mandiri, dimana ketika siswa memiliki smartphone dan berada di tempat yang memiliki sinyal bagus maka mereka akan mudah mengakses untuk menanyakan kepada guru tentang materi yang belum mereka pahami. Namun, hal tersebut juga belum sepenuhnya menjadi solusi dikarenakan siswa dan guru tidak bisa melakukan komunikasi secara terus menerus, mengingat waktu yang terbatas.

Pembelajaran yang harus terus berjalan dengan kondisi dimana siswa tidak bisa bertatap muka secara langsung dengan guru membuat siswa sering cepat merasa bosan dan kehilangan motivasi belajarnya. Sedangkan motivasi belajar harus terus dibangun agar siswa juga dapat tetap melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuannya.

Kegiatan *Educare* ini dilaksanakan oleh Mahasiswa KSM-Tematik 2022 UNISMA sebagai bentuk usaha agar semangat, minat dan motivasi belajar siswa tidak hilang. Kegiatan ini juga diharapkan dapat membantu siswa dan orang tua siswa dalam menyelesaikan problematika yang mereka alami selama pelaksanaan pembelajaran daring. Kegiatan *educare* dilaksanakan di basecamp KSM-T dan dilakukan di hari aktif pembelajaran sekolah yaitu hari senin-kamis dipukul 17.00-19.00.



Gambar 1. Kegiatan pengenalan huruf ke anak usia dini

Kegiatan diatas merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan kepada anak usia dini (PAUD/TK) dengan tujuan memudahkan mereka untuk mengenal huruf-huruf sejak dini. Selain itu, kegiatan ini bisa memberikan motivasi kepada anak-anak sejak dini untuk tetap belajar dengan giat meskipun pembelajaran dilakukan di rumah. Kegiatan ini diharapkan

dapat mengatasi problematika pembelajaran daring, dimana guru tidak bisa melakukan secara langsung kegiatan seperti ini.



Gambar 2. Kegiatan bimbingan mengerjakan tugas

Kegiatan selanjutnya yaitu membantu mereka menyelesaikan mengerjakan tugas yang didapatkan ketika mereka mengikuti pembelajaran daring. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pendampingan dan membantu mereka ketika kesulitan mengerjakan tugas. Dengan kegiatan ini diharapkan juga mereka terus termotivasi untuk belajar karena sudah dibantu dalam mengerjakan dan memahami materi terkait tugas-tugas yang diberikan.



Gambar 3. Kegiatan menjelaskan materi yang ada di buku ajar

Kegiatan tersebut adalah kegiatan ketika menjelaskan materi yang ada pada buku ajar. Kegiatan ini bertujuan untuk menguatkan pemahaman mereka tentang materi yang sudah mereka dapatkan melalui penjelasan guru baik di sekolah maupun di media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran daring. Kegiatan ini juga bertujuan untuk memotivasi mereka agar semangat dalam mengikuti pelajaran di kelas nantinya dan tidak takut untuk menjawab karena mereka sudah diberikan penguatan materi dari rumah.

Oktiani (2017) menjelaskan bahwa ada beberapa unsur yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa diantaranya yaitu kondisi jiwa dari siswa, lingkungan alam seperti tempat tinggal dan pergaulan, dan lingkungan budaya yang semakin menjangkau siswa seperti kemajuan teknologi yang digunakan dalam memperoleh informasi. Unsur lingkungan dan budaya sangatlah mempengaruhi motivasi siswa. Dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar bisa sangat berpengaruh untuk membangun motivasi belajar anak, agar mereka terus tumbuh dan berkembang meskipun dengan berbagai metode pembelajaran yang digunakan.

KESIMPULAN

Pembelajaran daring selama pandemi virus Covid-19 banyak menimbulkan problematika baru dalam dunia pendidikan. Selama proses pelaksanaan pembelajaran daring banyak hal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dukungan orang tua

sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa, namun terkadang masih banyak orang tua yang kurang mendukung proses belajar anak. Kesiapan generasi-generasi penerus bangsa harus dibentuk sejak dini terutama di bidang pendidikan.

Salah satu problematika yang ada dalam pembelajaran daring yakni susahny mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas yang mereka dapatkan, selain itu kurangnya pemahaman mereka terhadap materi. Solusi dari problematika tersebut adalah program yang diajukan oleh mahasiswa KSM-T UNISMA kelompok 27 yakni "Educare" di lingkungan tersebut. Solusi tersebut diharapkan dapat membantu anak-anak dalam memberikan pemahaman lebih lanjut tentang materi yang telah didapatkan dari sekolah. Dari program tersebut, orang tua juga merasa terbantu. Mahasiswa KSM-T UNISMA kelompok 27 berharap semoga problematika tersebut bisa terselesaikan dan ada pemuda-pemuda sekitar yang meneruskan programnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta memberikan kesehatan sampai saat ini demi menjalankan kegiatan KSM Tematik UNISMA 2022 di Desa Kalisongo, Kecamatan Dau, Kabupaten Malang. Terimakasih kepada orang tua, warga desa, tokoh masyarakat Desa Kalisongo, serta pihak Universitas Islam Malang yang telah mendukung penuh pelaksanaan KSM-Tematik 2022.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahidin, U. (2020). *COVID 19 & Work from Home* (G. Puspita (ed.)). Desanta Multiavisitama.
- Faruq, Aziz, M. F., & Ruhaena, L. (2022). Individual learning plan sebagai upaya meningkatkan pengaturan diri dalam belajar siswa. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 5(1), 165–178. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v5i1.13749>
- Indrawatiningsih, N., & Hakim, L. (2021). Peningkatan iptek guru TK melalui penggunaan aplikasi zoom untuk pembelajaran berbasis daring. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 4(2), 282–289. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v4i2.10008>
- Nasution, D. A. D., Erlina, E., & Muda, I. (2020). Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Perekonomian Indonesia. *Jurnal Benefita*, 5(2), 212. <https://doi.org/10.22216/jbe.v5i2.5313>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Ifni. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa itu Belajar? "HELPER" *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46. <https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>
- Susanti, L. (2019). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. PT Elex Media Komputindo.
- Utami, Y. P., & Cahyono, D. A. D. (2020). Study at home: Analisis kesulitan belajar matematika pada proses pembelajaran daring. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 1(1), 20–26. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.252>