

OPTIMALISASI PERAN ORANG TUA DALAM MENDAMPINGI ANAK BELAJAR DI RUMAH MELALUI CREATIVE MATH GAMES PADA MASA PANDEMI COVID 19

Kadek Adi Wibawa¹⁾, I Gede Sastra Wibawa²⁾, Ni Kadek Putri Trisnasari³⁾

^{1, 3)} Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mahasaraswati Denpasar

²⁾ Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: adiwibawa@unmas.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi di masa pandemic Covid-19 di Lingkungan Penyobekan Desa Dangin Puri Denpasar Bali yaitu meningkatnya stress orang tua dalam mendampingi anak belajar, kurangnya edukasi dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran, menurunnya disiplin dan focus anak saat belajar, serta kurangnya motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran daring. Sosialisasi pengenalan aplikasi pembelajaran online (Math Games) untuk melatih dan meningkatkan kecepatan berhitung anak dalam pembelajaran online dirumah dan melakukan upaya pendampingan dalam bimbingan belajar kepada anak – anak di rumah di masa pandemic covid 19. Metode pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan masyarakat sasaran adalah menggunakan *Home Visit Method*. Ketercapaian kegiatan pengabdian masyarakat ini diukur dengan menyebarkan kuesioner pre-test dan post-test kepada orang tua dan siswa. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini mencapai target yang diinginkan yaitu dari 80% menjadi 90%, 91,1% dan 94,2%. Keberhasilan kegiatan ini dibuktikan dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa dan orang tua. Hasil kuesioner yang disebar menunjukkan hasil dari 30% menjadi perolehan hasil yang paling maksimal yaitu 94,2%.

Kata Kunci: pembelajaran kreatif, creative math games, *home visit method*

ANALISIS SITUASI

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid 19. Dalam rangka pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan Pendidikan selama darurat penyebaran Corona Virus Disease (COVID 19) melalui penyelenggaraan Belajar dari Rumah sebagaimana tercantum dalam surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID 19) (Kemendikbud, 2020). Sejak Maret, berbagai tingkatan institusi Pendidikan terpaksa mengambil kebijakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau system belajar dalam jaringan (daring). Mulai dari PAUD/TK, SD, SMP, SMA, bahkan Universitas. Sistem pembelajaran daring merupakan suatu proses pembelajaran jarak jauh dengan cara

menggabungkan prinsip-prinsip di dalam proses suatu pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010). Siswa maupun guru diperkenankan melaksanakan proses pembelajaran dari rumah masing-masing dengan platform daring yang banyak macamnya. [Belajar daring](#) yang membutuhkan pengetahuan tentang teknologi dan fasilitas canggih dirasa tidak mudah bagi beberapa orang. Selain itu, peran guru yang mengajar sekaligus membimbing siswa di sekolah, baik dalam hal karakter maupun moral, juga tidak terealisasi ketika siswa belajar di rumah. Hal tersebut membutuhkan peran pihak lain dalam membimbing siswa, salah satunya [orang tua](#) siswa itu sendiri.

Dalam masa pandemic Covid-19 ini pemerintah secara serentak menerapkan sekolah daring di seluruh daerah wilayah Bali. Kegiatan sekolah secara daring ini sudah hampir satu tahun lamanya diterapkan sehingga menimbulkan sejumlah dampak mulai dari anak menjadi malas, disiplin belajar berkurang, kurangnya pemahaman materi hingga jenuh melakukan aktivitas dirumah. Sehingga peran sangat dibutuhkan peran orang tua dalam upaya melakukan pendampingan atau pengawasan saat pembelajaran daring. Namun faktanya sebagaimana besar orang tua belum bisa mendampingi secara tuntas dalam pembelajaran daring karena kesibukan dalam bekerja dan beberapa orang tua masih belum menguasai penggunaan media pembelajaran daring dengan baik. Hal ini yang dirasakan para orang tua di Lingkungan Penyobekan, Desa Dandin Puri Kecamatan Denpasar Timur.

Dengan permasalahan yang ada yaitu meningkatnya stress orang tua dalam mendampingi anak belajar, kurangnya edukasi dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran, menurunnya disiplin dan focus anak saat belajar, serta kurangnya motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran daring. Seperti judul kegiatan ini yaitu **“Optimalisasi Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Belajar Dirumah Di Masa Pandemi Covid-19”** maka dari itu saya mengajak beberapa anak – anak untuk melakukan beberapa kegiatan yang dapat meningkatkan semangat belajar dan pemahaman menggunakan media atau pembelajaran, seperti : 1) Sosialisasi pengenalan aplikasi pembelajaran online untuk melatih dan meningkatkan semangat belajar anak dalam pembelajaran online dirumah dan 2) Upaya melakukan pendampingan bimbingan belajar kepada siswa di rumah di masa pandemic covid 19.

Di samping mengajak masyarakat untuk melakukan kegiatan diatas, adapun protokol kesehatan yang harus tetap dijalani adalah seperti: menggunakan masker, mencuci tangan, menggunakan handsanitizer dan beberapa anak akan didampingi dengan cara via WA melalui video call dengan alasan untuk tetap melakukan social distancing dengan anak – anak yang kita jadikan sasaran tersebut. Dengan cara demikian kemungkinan mampu meningkatkan kemampuan, semangat orang tua dan anak melakukan kegiatan belajar daring dirumah.

PERUMUSAN MASALAH

Dari hasil observasi yang dilakukan di lapangan, terdapat beberapa masalah seperti meningkatnya stress orang tua dalam mendampingi anak belajar, kurangnya edukasi dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran, menurunnya disiplin dan

focus anak saat belajar, serta kurangnya motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran daring. Selain permasalahan tersebut terdapat permasalahan pada siswa yaitu siswa sulit dalam pemahaman materi pembelajaran, hal tersebut dikarenakan system belajar mengajar sekolah hanya melakukan pemberian materi berupa softcopy atau file yang dikirimkan melalui media whatsapp group dan setiap minggunya guru melakukan evaluasi pembelajaran berupa kuis melalui platform google form.

Dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga dari keseluruhan permasalahan yang ditemukan, maka dapat ditarik kesimpulan dan akan diangkat menjadi program kerja dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini yaitu :

1. Kurangnya edukasi pemanfaatan aplikasi penunjang pembelajaran online di masa pandemic Covid-19.
2. Menurunnya semangat atau motivasi anak dalam pembelajaran daring di masa pandemic Covid-19.

SOLUSI YANG DIBERIKAN

Berdasarkan masalah yang dialami oleh mitra, maka solusi yang diberikan adalah:

1. Sosialisasi pengenalan aplikasi pembelajaran online (Math Games) untuk melatih dan meningkatkan kecepatan berhitung anak dalam pembelajaran online dirumah.
2. Melakukan upaya pendampingan dalam bimbingan belajar kepada anak – anak di rumah di masa pandemic covid 19

METODE PELAKSANAAN

Metode pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan masyarakat sasaran adalah menggunakan Home Visit Method. Home Visit Method digunakan yaitu untuk mempermudah komunikasi serta kegiatan belajar mengajar di masa pandemic covid-19 saat ini sehingga dapat mengurangi keramaian saat melakukan aktivitas. Sehingga Tim Pengabdian Masyarakat mengadakan kunjungan kerumah masyarakat atau pelajar di waktu tertentu dan sudah terjadwal yaitu setiap hari senin dan rabu untuk kegiatan pendampingan belajar, sedangkan setiap hari sabtu melakukan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi Math Games.

Adapun metode pelaksanaan yang digunakan dalam program kerja Pemberdayaan Masyarakat yaitu dengan melakukan sosialisasi kepada kepada siswa sebanyak 3 kali, kegiatan pendampingan sebanyak 3 kali dengan menggunakan pembagian sesi atau kloter per harinya. Penjabaran metode pelaksanaan disajikan ke dalam tabel 1

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat di Lingkungan Penyobekan Desa Dandin Puri Denpasar Bali

Penyuluhan	Pendampingan	Sosialisasi
<ul style="list-style-type: none"> Melakukan sosialisasi tentang system pembelajaran daring kepada orang tua siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pendampingan belajar kepada siswa saat pembelajaran daring berlangsung 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan sosialisasi tata cara penggunaan aplikasi Math Games

Tim Pengabdian Masyarakat melakukan sosialisasi kepada siswa tentang tata cara penggunaan aplikasi penunjang pembelajaran matematika yaitu Math Games. Math Games merupakan aplikasi permainan matematika terbaik untuk anak – anak dan orang dewasa. Math games ini sangat sangat sederhana dan mudah bahkan yang terkecil bisa memainkannya. Games Latihan matematika terbaik untuk melatih otak yang dirancang untuk segala usia, termasuk anak-anak, orang dewasa, hingga orang tua. Adapun fitur yang terdapat dalam aplikasi Math Games yaitu

1. Games penjumlahan
2. Games pengurangan
3. Games perkalian dan tabel perkalian
4. Games pembagian dan tabel pembagian

Math Games dapat berupa pembelajaran Pendidikan untuk anak-anak atau aplikasi pelatihan otak untuk orang dewasa. Math games dasar dan sederhana penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan lembar kerja yang penuh warna. Games ini juga di rancang untuk semua ponsel dan tablet, tidak perlu koneksi internet sehingga dapat diunduh dan dimainkan secara gratis. Tata cara penggunaan aplikasi Math Games ini sangar mudah. Selain itu Tim Pengabdian Masyarakat juga melakukan penyuluhan kepada orang tua siswa tentang penting nya pengawasan orang tua siswa saat system pembelajaran daring dilaksanakan. Penyuluhan dilakukan dengan cara memberikan kertas bacaan kepada orang tua siswa berisi hal – hal yang harus diperhatikan oleh orang tua siswa saat system pelaksanaan daring dilaksanakan serta Tim Pengabdian Masyarakat melakukan kegiatan pendampingan belajar saat system pembelajaran daring dilaksanakan.

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Ketercapaian kegiatan pengabdian masyarakat ini diukur dengan menyebarkan kuesioner pre-test dan post-test kepada orang tua dan siswa. Hasil dari perhitungan presentase kuesioner tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengetahui seberapa besar peningkatan ketercapaian kegiatan di Lingkungan Penyobekan, Desa Dandin Puri Kecamatan Denpasar Timur.

Tabel 2. Realisasi Ketercapaian Program Pengabdian pada Masyarakat

No.	Spesifikasi Kegiatan	Realisasi Ketercapaian
1.	a. Melakukan sosialisasi tentang system pembelajaran daring kepada orang tua siswa	91,1%
	b. Melakukan pendampingan belajar kepada siswa saat pembelajaran daring berlangsung	90%
	c. Melakukan sosialisasi tata cara penggunaan aplikasi Math Games	94,2%

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini mencapai target yang diinginkan yaitu dari 80% menjadi 90%, 91,1% dan 94,2%. Keberhasilan kegiatan ini dibuktikan dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa dan orang tua. Hasil kuesioner yang disebar menunjukkan hasil dari 30% menjadi perolehan hasil yang paling maksimal yaitu 94,2%. Adapun faktor yang mendukung kegiatan Pengabdian Masyarakat di Lingkungan Penyobekan ini yaitu :

1. Tingginya tingkat antusias orang tua siswa saat Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan.
2. Adanya semangat pada diri siswa.
3. Respon yang diberikan orang tua dan siswa terhadap dilaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat ini cukup baik.
4. Adanya arahan, bantuan, serta Kerjasama yang baik dari pihak orang tua dan siswa.

Dalam pelaksanaan program kegiatan masyarakat ini tidak semua program berjalan dengan lancar sesuai dengan keinginan. Sebab situasi dan kondisi saat berada dilapangan acap kali berbeda dengan perencanaan di awal. Jika dalam suatu kegiatan terdapat faktor penunjang, bukan berarti tidak terdapat faktor yang menghambat terlaksananya kegiatan program pengabdian masyarakat ini. Dari program yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa hal yang menjadi faktor penghambat dalam melaksanakan program pabdian masyarakat ini, antara lain :

1. Dikarenakan dengan kondisi pandemic covid-19 saat ini tidak memungkinkan untuk mengumpulkan massa dalam satu tempat, maka kegiatan dilaksanakan dengan mengunjungi satu per satu rumah masyarakat (Home Visit).
2. Sulitnya mengatur jadwal dengan siswa dikarenakan banyaknya permintaan orang tua agar melakukan pendampingan belajar saat kegiatan pembelajaran belajar daring dilaksanakan pada pagi hari.

Walaupun terdapat beberapa faktor penghambat, namun tidak menghalangi rasa antusias orang tua dan siswa terkait program kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan.

Partisipasi siswa dan orang tua siswa dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini sangat tinggi, terbukti dari perencanaan orang tua siswa memberikan fasilitas wifi untuk mengakses materi-materi yang akan disampaikan dan mengunduh aplikasi penunjang pembelajaran Math Games. Dari segi pelaksanaan siswa dan orang tua siswa berkenaan untuk menyediakan tempat tinggal mereka sebagai tempat melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini serta dari segi pemantauan orang tua siswa berkenaan untuk ikut serta dalam mendampingi saat kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan.



Gambar 1. Sosialisasi mengenai pentingnya pengawasan orang tua siswa saat sistem pembelajaran daring dilaksanakan.



Gambar 2. Melakukan pendampingan belajar kepada siswa di Lingkungan Sekitar



Gambar 3. Sosialisasi penggunaan aplikasi Math Games

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini berjudul “Optimalisasin Peran Orang Dalam Mendampingi Anak Belajar Di Rumah Di Masa Pandemi Covid 19”. Adapun solusi kegiatan yang dilakukan dalam Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan penyuluhan dan sosialisasi tentang system pembelajaran daring kepada orang tua siswa
2. Melakukan pendampingan belajar kepada siswa saat pembelajaran daring berlangsung
3. Melakukan sosialisasi dan tata cara penggunaan aplikasi Math Games

Dari keseluruhan kegiatan yang menjadi solusi dalam Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini sudah berjalan dengan lancar dan sudah berhasil mencapai target yang ingin dicapai. Kegiatan ini berhasil tercapai dikarenakan bersarnya partisipasi dari orang tua dan siswa dalam pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat.

Semua rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dalam Kegiat Pengabdian Masyarakat ini dapat menjadi solusi dalam permasalahan yang terjadi di masyarakat dan kegiatan ini sudah berjalan dengan lancer serta berhasil mencapai target yang diinginkan. Namun dikarenakan waktu pelaksanaan kegiatan ini sangat singkat yaitu hanya 5 minggu, kegiatan ini hanya dapat dilaksanakan 3 kali dalam seminggu dengan melakukan pembagian kelompok atau kloter pada tiap siswa. Jika saja kegiatan ini bisa dilaksanakan lebih lama maka akan tercipta terobosan baru bagi siswa dan orang tua saat system pembelajaran daring dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

Pusat Kuliah Kerja Nyata, Lembaga Pengembangan Pembelajaran Penjaminan Mutu.
Buku Panduan Kuliah Nyata Peduli Bencana Covid-19 (KBPC). Universitas
Mahasaraswati Denpasar 2021. <https://drive.google.com/drive/folders/1Sr-ydiwjGY-Gmiwvsu4srUA3F7TSQImu?usp=sharing>

- Rizqon, Halal Syah Aji. (2020). Dampak Covid-19 Pada Pendidikan di Indonesia : Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. Journal UIN Jakarta, 7 (5), 2020. Doi : <https://doi.org/1015408/sjsbs.v7i5.15314> (diakses 28 Februari 2021)
- Imam, Suprayogo. (2009). Lembaga Pendidikan Komplementer di <http://imamsuprayogo.lecturer.uin-malang.ac.id> (diakses 28 Februari 2021)
- Sevima. (2020). 6 Metode Pembelajaran Paling Efektif di Masa Pandemi Menurut Para Pakar di <https://sevima.com/6-metode-pembelajaran-paling-efektif-di-masa-pandemi-menurut-para-pakar/> (diakses 28 Februari 2021)
- Nurdin Cahyadi, S.kom. 2020. Home Visit Sebagai Solusi Dalam Belajar Daring dan Luring. Tersedia pada <https://disdik.purwakartakab.go.id/berita/detail/home-visit-solusi-dalam-belajar-daring-dan-luring> (diakses 05 Maret 2021)
- Isti, Pujihastuti. 2010. Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. Journal UNISMA,2 (1), 2010.
<http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/cefars/article/download/63/34/>
(diakses 14 April 2021)
- Kemendikbud, 2020. Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah. Tersedia pada <https://p3gtk.kemdikbud.go.id/publikasi/pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-19-K0013> (diakses 14 April 2021)
- kemendikbud, 2020. Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Massa Darurat Penyebaran Covid-19. Tersedia pada <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19> (diakses 15 April 2021)
- WHO, 2020. Corona Virus. Tersedia pada <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus>
- Novianty Tuhumury. 2013. Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. Jurnal Pertanian dan Perikanan, 2 (127-133), 2013. Tersedia pada [\(PDF\) SKALA PENGUKURAN DAN JUMLAH RESPON SKALA LIKERT \(The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale | Novianty Tuhumury - Academia.edu\)](#)
- Raden, Wijaya. 2013. Skala Likert (Metode Perhitungan, Persentase dan Interval). Tersedia pada <https://www.slideshare.net/mobile/wijayaraden/skala-likert-metode-perhitungan-persentase-dan-interval> (diakses 18 April 2021)
- Adiyati Fathu Roshonah¹, Safika Aulia Dwi Putri², Ika Yulianingsih³. 2020. Peran Orang Tua dalam Membimbing Anak Selama Pembelajaran Daring di Rumah. Tersedia pada <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit> (diakses 18 April 2021)
- Aplikasi Math Games. Tersedia pada <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.GamesForKids.Mathgames.MultiplicationTables>