

BIMBEL ANAK DAN APLIKASI BELAJAR INOVATIF DI LINGKUNGAN BANJAR GELAGAH PUWUN DESA KEKERAN MENGWI BADUNG

**Dewa Gede Agung Gana Kumara¹, Ni Nyoman Ari Novarini², Luh Putu
Widyantari Ary Satya Putri³, Ni Made Dian Pramesti⁴**

Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: novarini0511@unmas.ac.id

ABSTRAK

Kebiasaan baru telah diadaptasi oleh masyarakat pada saat pandemi seperti ini. Namun beberapa hal masih saja dilakukan persis sama seperti sebelum pandemi melanda di seluruh dunia. Hal itu menjadi penyebab, kurang efektifnya hal tersebut dilakukan, dan menyebabkan kurangnya hasil yang bisa didapatkan. Hal itu juga termasuk di dalam ranah pendidikan, dimana, sebagian besar teknik yang dilakukan saat belajar mengajar, masih ditopang oleh teknik yang dikembangkan sebelum adanya *pandemi*. Berkaitan dengan hal tersebut, hasil belajar siswa juga ikut merosot dengan tidak adanya pembaruan lebih lanjut dari teknik dan cara yang perlu dilakukan. Selain hasil belajar siswa, minat dan kreatifitas siswa juga ikut terpengaruh dikarenakan penggunaan teknik dan cara yang kurang bisa untuk memberikan solusi pada keadaan yang sekarang mereka hadapi. Hal ini juga sedang terjadi di desa Kekeran dimana adanya kesulitan di dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan pelatihan web ini bertujuan untuk melatih siswa yang mengajar di kantor desa, untuk memiliki *skill* yang lebih mumpuni untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik minat dan menambahkan kreatifitas dari siswa. Dengan melakukan penyuluhan terlebih dahulu kepada guru, program ini bisa disesuaikan dengan kemampuan siswa dan materi yang diperlukan. Perencanaan pelatihan bisa dilakukan dengan menimbang jadwal dari siswa, dan jadwal dari kami, sehingga pelatihan dan penyuluhan bisa dilakukan secara maksimal.

Kata Kunci: Bimbingan Belajar , Aplikasi Belajar Inovatif, Lingkungan Desa

Analisis Situasi

Banjar Gelagah Puwun terletak di Desa Kekeran, Kecamatan Mengwi yang berlokasi di Banjar Gelagah Puwun, Kekeran, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. Sebelum melakukan kegiatan, penulis melakukan observasi selama 5 (lima) hari. Observasi yang dilakukan secara langsung dengan mengunjungi beberapa rumah siswa di Lingkungan Banjar Gelagah Puwun. Keikutsertaan dalam Pengabdian kepada

Masyarakat bukan hanya untuk mendekati diri pada masyarakat tetapi juga membantu dari segi pengetahuan yang diperlukan dalam membangun desa. Melalui kegiatan observasi yang dilakukan, salah satu permasalahan yang terungkap yaitu dalam bidang Pendidikan yakni pelaksanaan kegiatan pendidikan yang dilakukan secara luring, namun dalam pelaksanaannya terkadang mengalami hambatan dan kesulitan, seperti orangtua yang tidak dapat mendampingi anaknya selama pembelajaran *online* karena harus bekerja, kurangnya motivasi siswa dalam belajar .

Kondisi yang terjadi saat ini sedikit mengalami perubahan dari terbiasa melakukan kegiatan *online* sekarang secara *offline*. Banyak sekali anak yang kesulitan beradaptasi dengan sistem pembelajaran jarak jauh ini hal ini dikarenakan anak-anak sudah terbiasa dengan metode tatap muka dan dalam metode pembelajaran jarak jauh siswa cenderung kurang memahami apa yang dijelaskan guru, mungkin karena terkandala sinyal ataupun fasilitas yang kurang memadai dari siswa yang tidak mampu membantu proses pembelajaran. Permasalahan yang terjadi dimana banyaknya kebiasaan lain seperti bermain bersama teman-temannya daripada belajar, membuat anak-anak makin enggan untuk membaca bahkan mengerjakan tugas.

Perumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, adapun perumusan masalah yang akan dibahas dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya bimbingan orang tua terhadap anak dikarenakan orang tua yang sibuk berkerja
2. Menurunnya minat belajar anak-anak yang cenderung bermain *game* dan bermain bersama teman-temannya

Solusi yang Diberikan

Solusi yang diberikan yaitu pemberdayaan anak sekolah dasar dalam pemanfaatan lahan pekarangan kantor desa di Desa Kekeeran dengan spesifikasi proker:

1. Pemberian materi dengan metode *small group discussion* yang terdiri dari 5 siswa untuk memahami materi yang akan dibahas
2. Pengenalan aplikasi belajar yang inovatif berupa aplikasi *kahoot*.

Dari solusi yang diberikan di dapat ditentukan beberapa target yaitu:

1. Anak-anak di lingkungan sekitar memerlukan bimbingan belajar guna meningkatkan pemahaman mereka dalam belajar Bahasa Inggris yang sulit menangkap materi yang diberikan guru disekolah serta
2. Membantunya dalam mengerjakan tugas yang diberikan, disamping itu juga perlu adanya pengenalan aplikasi belajar yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang penulis gunakan dalam kegiatan ini yaitu sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode ini adalah melakukan observasi secara *offline* dengan cara mengunjungi rumah orang tua siswa di banjar Gelagah Puwun kepada setiap orang tua terkait dengan bagaimana perkembangan anak terhadap pembelajaran *offline* saat ini.

2. Metode Diskusi

Metode ini adalah melakukan diskusi dengan anak – anak saat memberikan bimbingan belajar terkait materi maupun tugas- tugas mereka

3. Metode Edukasi

Metode ini adalah memberikan edukasi atau pengenalan terhadap aplikasi belajar yang dikenalkan

4. Metode Praktek

Metode ini adalah metode pelaksanaan praktek dari penggunaan aplikasi tersebut dengan menjawab soal soal yang ada dalam aplikasi tersebut.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Kegiatan pemberdayaan anak sekolah dasar dalam pemanfaatan lahan Kantor Desa sudah 100% terlaksana. Ketercapaian kegiatan ini dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 3.1

Realisasi Capaian Proker

No	Tema	Spesifikasi Proker	Realisasi
1.	Bimbingan Belajar Anak Dan Pengenalan Aplikasi Belajar Inovatif di Lingkungan Banjar Gelagah Puwun, Desa Kekeran.	1. Bimbingan Belajar Anak	Telah melakukan Bimbingan belajar di Lingkungan Kntor Desa secara luring. Dimana kegiatan tersebut memberikan pemahaman atau pendalaman materi yang dirasa ragu atau tidak dimengerti
		2. Pengenalan Aplikasi Belajar inovatif	Telah melakukan pengenalan aplikasi belajar inovatif yaitu Kahoot serta menggunakan atau mengaplikasikannya dengan cara menjawab soal soal yang ada di aplikasi tersebut



Gambar 1. Tim Peneliti melakukan edukasi terhadap para siswa dan siswi

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari pelaksanaan program Pengabdian Pada Masyarakat yang berlokasi di Banjar Gelagah Puwun, Desa Kekeran, Kecamatan Mengwi ini adalah bahwa kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat telah memberikan akses kepada mahasiswa untuk terjun langsung di masyarakat walaupun pada kondisi peralihan dari Pandemi Covid-19 saat ini. Mahasiswa dapat mengamalkan salah satu *Tri Dharma* Perguruan Tinggi yaitu pengabdian pada masyarakat yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan nilai akademik dan juga membantu masyarakat untuk meningkatkan kapasitas pendidikan anak-anaknya. Program kerja dalam pengabdian masyarakat di Lingkungan Banjar Gelagah Puwun yaitu kegiatan dengan tema “Bimbingan Belajar Anak dan Pengenalan Aplikasi Belajar Inovatif di Lingkungan Banjar Gelagah Puwun, Desa Kekeran” yang telah berhasil dilaksanakan. Program ini dapat dilihat dengan bagaimana peningkatan motivasi belajar anak-anak. Diharapkan bimbingan belajar yang didapatkan serta pengenalan aplikasi yang dikenalkan dan juga dipraktikkan dapat meningkatkan minat belajar dan juga dapat meningkatkan nilai akademik selama belajar *online*.

Adapun saran yang bisa penulis sampaikan, yaitu para orang tua perlu memberikan bimbingan atau mendampingi anak-anaknya dalam belajar walaupun hanya sebentar. agar dapat tetap mengontrol anak-anaknya dalam menjalani pembelajaran secara daring saat ini. Guna tetap menjaga motivasi belajar anak. Jika

anak-anak tidak sesekali didampingi akan terjadinya penurunan minat belajar dan cenderung untuk bermain game.

DAFTAR PUSTAKA

Fatma Yuniarti, D. R. (2021). Game Digital Kahoot dalam pengajaran bahasa inggris . *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi* , 46-59.

Icha Timart Diany Sinaga, N. W. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau . *Journal Of Environment and Management 3 (1)* , 55-61.

Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. pp. 1-2.

Agus Santoso, Y. R. (2019). Pendampingan belajar siswa di rumah melalui kegiatan bimbingan belajar di desa guci karanggeneng lamongan . *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan dan Pengabdian masyarakat 2* , 02.

Kamlasi, I. (2019). Bimbingan belajar bahasa inggris bagi anak-anak sekolah dasar . *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Masyarakat 2* , 260-267.

Maria Desidaria Noge, M. P. (2020). pelaksanaan program bimbingan belajar bahasa inggris "English is Fun" sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak dalam menguasai bahasa inggris di SD . *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti 1* , 120-127.

NW Darmayanti, I. N. (2020). Pendampingan bimbingan belajar di rumah bagi siswa sd dusun buruan tampaksiring untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* , 207.