



PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR DI DESA SUKAWATI MELALUI KEGIATAN BELAJAR BAHASA JEPANG SEDERHANA DI MASA PANDEMI COVID-19

Gex Nitya Dwi Maretya ⁽¹⁾, Ni Luh Gede Meilantari, S.S., M.Hum., MBA ⁽²⁾, Made Henra Dwikarmawan Sudipa, S.S., M.Hum. ⁽³⁾

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar
gex.nitya75@gmail.com, meilantari@unmas.ac.id, hendradwikarmawan@unmas.ac.id

ABSTRAK

Adanya pandemi Covid-19 mengharuskan sekolah menerapkan sistem pembelajaran secara daring. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam mendapatkan ilmu secara maksimal. Selain itu, kurangnya kegiatan untuk meningkatkan kreativitas mengakibatkan anak cenderung memainkan telepon genggam, bermain *game*, dan menonton film. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan bahasa bagi siswa SD dan SMP yang mengalami kesulitan selama pembelajaran daring. Kegiatan ini dilaksanakan selama delapan hari dimulai tanggal 5 Maret 2021 sampai 5 April 2021. Peserta kegiatan merupakan siswa SD dan SMP berumur 11 sampai 14 tahun di Desa Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali. Metode yang digunakan adalah metode pendekatan partisipatoris dengan dukungan teknologi informasi menurut Tundjungsari (2011). Metode ini meliputi empat tahap, yaitu: 1) tahap komunikasi; 2) tahap edukasi; 3) tahap menyimak; dan 4) tahap diskusi. Tahap komunikasi dan edukasi dilakukan dengan memberikan bimbingan belajar tentang pelajaran di sekolah. Kemudian anak-anak juga diberikan pembelajaran bahasa Jepang dasar mengingat pulau Bali merupakan pulau destinasi wisatawan asing, salah satunya wisatawan Jepang. Pada tahap menyimak dan diskusi, anak-anak diajak menonton film bersama-sama dan melakukan diskusi untuk menentukan unsur intrinsik film. Kegiatan pengabdian dilakukan baik secara daring maupun tatap muka. Berdasarkan hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa para siswa yang sebelumnya kesulitan memahami pelajaran menjadi terbantu melalui program bimbingan belajar. Siswa juga menjadi paham dan menaruh minat pada bahasa Jepang yang tidak pernah diajarkan sebelumnya. Siswa yang awalnya menonton film hanya untuk hiburan, sekarang bisa belajar menjadi lebih kritis dalam menyimak dan memahami makna dari sebuah film.

Kata Kunci: kreativitas, bimbingan belajar, bahasa Jepang, bedah film, partisipatoris

PENDAHULUAN

Adanya pandemi Covid-19 mengharuskan sekolah menerapkan sistem pembelajaran secara daring. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam mendapatkan ilmu secara maksimal. Selain itu, kurangnya kegiatan untuk meningkatkan kreativitas mengakibatkan anak cenderung memainkan telepon genggam, bermain *game*, dan menonton film. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan bahasa bagi siswa SD dan SMP yang mengalami kesulitan selama pembelajaran daring. Kegiatan ini dilaksanakan selama delapan hari dimulai tanggal 5 Maret 2021 sampai 5 April 2021. Peserta kegiatan merupakan siswa SD dan SMP berumur 11 sampai 14 tahun di Desa Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali.

Desa Sukawati merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Sukawati, Kabupaten



Gianyar yang terkenal akan keseniannya. Luas tanah Kecamatan Sukawati adalah 55,02 km² dengan jumlah penduduk sekitar 127.050 orang menurut data kependudukan tahun 2020. Terdapat 13 Banjar di Desa Sukawati diantaranya yaitu Banjar Gelumpang, Telabah, Palak, Tebuana, Dlodtangkal, Gelulung, Pekuwudan, Bedil, Tameng, Dlodpangkung, Kebalian, Babakan dan Mudita. Sebagian besar penduduk Desa Sukawati bekerja sebagai petani, pengrajin dan pedagang. Terdapat 8 sekolah dasar, 3 sekolah menengah pertama dan 1 sekolah menengah kejuruan di Desa Sukawati. Menurut data kependudukan, angka melek huruf di Kabupaten Gianyar pada tahun 2020 mencapai 95,36%. Ini membuktikan bahwa perhatian orang tua di Kabupaten Gianyar terhadap pendidikan anak sudah cukup baik, tetapi masih tetap diperlukan peran orang tua dan guru untuk mendukung pendidikan anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan secara daring dan langsung, ditemukan beberapa persoalan yang dihadapi oleh masyarakat di Desa Sukawati saat ini akibat pandemi Covid-19, yaitu sebagai berikut.

1. Bidang Pendidikan

- a. Siswa mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran selama daring.
- b. Ilmu yang didapatkan tidak semaksimal yang didapatkan seperti pada saat tatap muka langsung.
- c. Masih kurangnya program-program dan kegiatan-kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak di Desa Sukawati
- d. Sulit mengakses internet.

2. Bidang Sosial dan Ekonomi

- a. Masyarakat juga mengalami kesulitan dalam bersosialisasi akibat aktivitas keluar rumah dibatasi.
- b. Akibat adanya pandemi covid 19 banyak warga di wilayah sasaran di PHK dan diliburkan kerja oleh perusahaannya, sehingga tingkat pengangguran menjadi meningkat.
- c. Karena meningkatnya pengangguran, banyak masyarakat mengalami persoalan di ekonominya.
- d. Di bidang sosial, pandemi menyebabkan meningkatnya kasus kriminalitas yang terjadi di wilayah masyarakat sasaran diakibatkan oleh tidak adanya pemasukan dari orang tersebut selama pandemi.

3. Bidang Kesehatan

- a. Masih kurangnya kesadaran masyarakat dalam mematuhi protokol kesehatan yang telah ditetapkan oleh pemerintah.
- b. Masih banyak masyarakat yang tidak melakukan social distancing ketika di tempat umum, seperti di pasar dan pura.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan secara daring dan langsung, ditemukan berbagai persoalan yang dihadapi oleh masyarakat yang tinggal di Banjar Tebuana, Sukawati selama pandemi Covid 19, persoalan prioritasnya adalah di bidang pendidikan. Masalah lain, berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa SD dan SMP di Banjar Tebuana, Desa Sukawati, mereka mengatakan bahwa di wilayah Desa Sukawati masih minim terdapat program maupun kegiatan untuk meningkatkan kreativitas anak, sehingga mengakibatkan anak lebih cenderung memainkan telepon genggam, bermain *game* dan menonton film di waktu luang. Orang tua di Desa Sukawati mengharapkan anak mereka agar tetap dapat meningkatkan kreativitas mereka selama pandemi Covid 19 ini.



Padahal menjadi pribadi yang kreatif bagi usia anak sekolah sangatlah penting. Pribadi kreatif adalah individu yang mampu mengaktifkan potensi kreativitasnya. Hal itu bisa terjadi karena rangsangan lingkungan atau karena proses pembelajaran (Sitepu, 2019: 17).

Primadi (2006:34) menjelaskan bahwa kemampuan kreatif manusia adalah kemampuan yang membantunya untuk dapat berbuat lebih dari kemungkinan rasional dari data dan pengetahuan yang dimilikinya. Karena itu pula, manusia adalah satu-satunya makhluk hidup yang memiliki kreativitas ataupun kemampuan kreatif. Untuk meningkatkan kreativitas siswa di Banjar Tebuana, Sukawati, dilakukan melalui 3 program, yakni bimbingan belajar. Belajar bahasa Jepang sederhana dan bedah film.

METODE

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat, metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan partisipatoris dengan dukungan teknologi informasi, yang di mana partisipasi masyarakat kini dapat diakomodasi oleh teknologi, informasi dan komunikasi (Tundjungsari, 2011:41-43). Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan tahapan yang meliputi:

- 1) Tahap komunikasi, baik secara daring maupun langsung.
- 2) Tahap edukasi, baik secara daring maupun langsung.
- 3) Tahap menyimak, secara daring.
- 4) Tahap diskusi, secara daring.

Tahap komunikasi dan edukasi dalam kegiatan bimbingan belajar dilaksanakan sebanyak 4 kali baik secara daring maupun langsung, tahap edukasi dalam kegiatan belajar bahasa Jepang dasar bersama dilaksanakan sebanyak 3 kali secara daring dengan memanfaatkan aplikasi *google meet*, lalu tahap menyimak dan diskusi dalam kegiatan bedah film dilaksanakan sebanyak 1 kali secara daring dengan memanfaatkan aplikasi *google meet*. Penjabaran metode pelaksanaan disajikan sebagai berikut.

	Kegiatan	Metode Pelaksanaan
	bimbingan belajar bersama anak-anak SD dan SMP di Desa Sukawati	komunikasi dan Edukasi secara daring dan langsung.
	ajar bahasa Jepang dasar bersama dengan anak-anak SD dan SMP melalui <i>google meet</i>	dukasi secara daring.
	edah film. Menonton film bersama-sama dan dilanjutkan dengan diskusi bersama terkait film dan hubungannya dengan kehidupan sehari-hari melalui <i>google meet</i> .	enyimak dan diskusi secara daring.



HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Ketercapaian Kegiatan

Pengabdian pada masyarakat dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak Remaja di Desa Sukawati Melalui Kegiatan Belajar Bahasa Jepang Sederhana Bimbingan Belajar dan Bedah Film di Masa Pandemi Covid 19 telah berhasil dilaksanakan dan ditingkatkan melalui komunikasi, edukasi serta menyimak dan diskusi bersama secara daring maupun langsung (*offline*).

	Tema	Program kerja	Realisasi Ketercapaian
1	Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak Remaja di Desa Sukawati Melalui Kegiatan Belajar Bahasa Jepang Sederhana Bimbingan Belajar dan Bedah Film di Masa Pandemi Covid 19.	bimbingan belajar bersama anak-anak SD dan SMP di Desa Sukawati.	0%
		belajar bahasa Jepang dasar bersama dengan anak-anak SD dan SMP melalui <i>google meet</i> .	0%
		bedah film. Menonton film bersama-sama dan dilanjutkan dengan diskusi bersama terkait film dan hubungannya dengan kehidupan sehari-hari melalui <i>google meet</i> .	0%

Adapun faktor pendukung keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak Remaja di Desa Sukawati Melalui Kegiatan Belajar Bahasa Jepang Sederhana Bimbingan Belajar dan Bedah Film di Masa Pandemi Covid 19 adalah mitra sasaran terutama para siswa SD dan SMP sangat komunikatif, aktif dan antusias selama kegiatan berlangsung. Siswa yang awalnya belum tahu mengenai bahasa Jepang, menjadi tahu dan menaruh minat terhadap bahasa Jepang. Lalu, siswa yang awalnya kesulitan dalam memahami pelajaran dan tugas sekolah akibat kurang efektifnya interaksi dalam proses pembelajaran selama daring, menjadi terbantu dan diceraikan melalui program bimbingan belajar. Siswa yang awalnya menonton film hanya untuk hiburan saja, sekarang bisa belajar menjadi lebih kritis dalam menyimak dan memahami makna dari sebuah film.

Dalam pelaksanaan kegiatan, sesuai anjuran protokol kesehatan yaitu meminimalkan pertemuan langsung, faktor penghambat kegiatan adalah dibatasinya pertemuan dan keterbatasan waktu untuk bertemu secara langsung dalam mengadakan kegiatan, serta untuk mentaati protokol kesehatan yaitu harus menjaga jarak dan meminimalkan pertemuan langsung selama pandemi, sehingga kegiatan dibuat secara singkat, padat dan jelas dengan membatasi jumlah siswa saat kegiatan bimbingan belajar secara langsung. Oleh karena itu, kegiatan



sebagian besar dilaksanakan secara *online*.

Selain itu, kendala dan hambatan lain yang terjadi selama pelaksanaan program adalah sulitnya mengumpulkan para siswa. Hal tersebut terjadi disebabkan oleh faktor cuaca yang tidak mendukung, karena kegiatan dilaksanakan secara online, sehingga harus menyesuaikan dengan koneksi internet, serta karena para siswa berada di kelas dan sekolah yang berbeda, yang dimana jam pelajaran sekolah mereka selama daring juga berbeda, sehingga harus berdiskusi terlebih dahulu untuk menyepakati waktu melaksanakan kegiatan agar semua siswa dapat hadir. Namun, karena siswa sangat komunikatif, oleh karena itu hal ini tidak menjadi hambatan yang serius selama kegiatan dan dapat diatasi dengan baik.

b. Partisipasi Masyarakat

Partisipasi masyarakat dalam kegiatan Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak Remaja di Desa Sukawati Melalui Kegiatan Belajar Bahasa Jepang Sederhana Bimbingan Belajar dan Bedah Film di Masa Pandemi Covid 19 sangat tinggi, terbukti dengan disambut baiknya kegiatan pengabdian masyarakat. Mitra sasaran yaitu para siswa sangat antusias selama kegiatan. Saat bimbingan belajar dan belajar bahasa Jepang dasar, para siswa sangat kritis dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terbukti dengan seringnya mereka bertanya saat program belajar bahasa Jepang dan bimbingan belajar berlangsung. Selain itu, komunikasi dengan masyarakat pun terjalin dengan baik. Saat kegiatan bimbingan belajar pun siswa merasa bebas untuk bertanya. Bimbingan belajar dilakukan dengan cara bebas, dalam artian tidak ada jadwal pasti, jadi siswa dapat menghubungi dan bertanya kapanpun ketika mereka ingin melakukan bimbingan belajar. Dengan itu, siswa dapat merasa lebih fleksibel tanpa harus menunggu dan menyesuaikan jadwal.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Desa Sukawati, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar secara umum terlaksana dengan baik dan lancar. Program yang telah dilaksanakan meliputi 3 program kerja sesuai dengan permasalahan di masyarakat yaitu bimbingan belajar, belajar bahasa Jepang dasar bersama dan bedah film. Partisipasi dan dukungan masyarakat sangat tinggi, dimana masyarakat sangat antusias dan turut aktif dalam pelaksanaan program sehingga masyarakat dapat mengambil manfaatnya dengan lebih maksimal. Walaupun program pengabdian masyarakat berjalan dengan lancar, namun ada beberapa kendala dan hambatan dalam pelaksanaan program, seperti susah mengumpulkan para siswa, cuaca yang tidak mendukung serta akibat pandemi harus meminimalkan bertemu secara langsung. Namun, karena siswa sangat komunikatif selama kegiatan, hambatan tersebut dapat teratasi dengan baik. Dengan diadakannya kegiatan Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak Remaja di Desa Sukawati Melalui Kegiatan Belajar Bahasa Jepang Sederhana Bimbingan Belajar dan Bedah Film di Masa Pandemi Covid 19 ini diharapkan semoga dapat memberikan banyak manfaat kepada siswa dan warga Desa Sukawati terutama dalam bidang pendidikan.

Saran

Program pengabdian kepada masyarakat tersebut telah terealisasi 100%, besar harapan kami dengan berangkat dari hasil kegiatan yang telah kami laksanakan, melalui kegiatan



tersebut persoalan-persoalan di masyarakat dapat teratasi serta ilmu yang telah didapatkan selama kegiatan berguna dan bermanfaat untuk masyarakat sasaran. Walaupun pelaksanaan pengabdian masyarakat telah selesai, namun diharapkan siswa dapat menerapkan ilmu dan pengetahuan yang telah didapatkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Bali, B. P. (2021, January 6). *Sosial dan Kependudukan*. Diakses pada 10 April 2021, dari Badan Pusat Statistik Provinsi Bali: <https://bali.bps.go.id/indicator/28/71/1/angka-melek-huruf-provinsi-bali-menurut-kabupaten-kota-dan-jenis-kelamin.html>
- Bala, Robert. 2021. *Cara Mengajar Kreatif Pembelajaran Jarak Jauh*. Jakarta: Grasindo
- Gianyar, B. P. (2019, September). *Kecamatan Sukawati Dalam Angka 2019*. Diakses pada April 2021, dari <https://gianyarkab.bps.go.id/publication/2019/09/26/278010193cebb163dec17736/kecamatan-sukawati-dalam-angka-2019>
- Pusat Kajian Pemberdayaan Masyarakat dan Kuliah Kerja Nyata. 2021. *Panduan Kuliah Kerja Nyata Peduli Bencana Covid-19*. Denpasar: Universitas Mahasaraswati Denpasar.
- Sitepu, Ayu Menda Br. 2019. *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Jakarta: Guepedia
- Tabrani, Primadi. 2006. *Proses Kreasi Apresiasi Belajar*. Bandung: Penerbit ITB
- Tundjungsari, V. 2011. *Studi Pendekatan Partisipatoris Dengan Dukungan Teknologi Informasi*. Information. Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, Vol. 3, No. 2.