**BIMBINGAN BERMAIN DAN BELAJAR DI ERA PANDEMI GUNA
MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK DI KELURAHAN
DRAJAT**

**All Mas Desiyanti Toba, Choerunnisa, Hanien Al Fauziyyah, Lidya Nur Safitri,
Nabilla Naurah Thifal, Nining Rosinah, Nur Alfasya Nazmatul Mu'ijah, Reza
Budi Alam, Badawi***

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Cirebon

*Email Corresponding: badawiawi@yahoo.co.id

ABSTRAK

Di masa pandemic anak-anak tidak bisa menjalani aktivitas sekolah seperti biasa, oleh karena itu pembelajaran dilakukan secara Dalam Jaringan atau Online. Pendidikan yang selayaknya dilakukan secara tatap muka akhirnya harus dilakukan secara online adapun pembelajaran dengan system daring ini memiliki dampak positif dan negative bagi Siswa. Salah satu dampak negatif dari adanya pembelajaran jarak jauh yaitu ketidak siapan orang tua dalam pendampingan belajar serta memberikan rasa malas belajar bagi siswa, oleh karena itu kami melakukan bimbingan bermain dan belajar di era pandemi ini guna meningkatkan kreativitas pada anak yaitu dengan melakukan kegiatan Gemasaku, bimbingan calistung, membuat buklet, edukasi tentang barang yang harus dibawa ke sekolah di era "new normal", meronce, pengenalan huruf dengan bahan loose parts, pengenalan doa pendek, membuat, edukasi pentingnya makan sayuran, mendengarkan cerita pendek dalam Bahasa Inggris, serta bermain dengan Menyusun kepingan puzzle.

Kata Kunci: Bimbingan belajar, Kreativitas, Pandemi.

ABSTRACT

During this pandemic of COVID-19, children are not able to carry out school activities as usual, therefore learning is carried out online system or learning from home. Education that should be done face-to-face must finally be done online, while learning with this online system has positive and negative impacts for students. One of the negative impacts of distance learning is the unpreparedness of parents in learning assistance and giving students a sense of laziness in learning, therefore we conduct playing and learning guidance in this pandemic era to increase creativity in children, namely by conducting "Gemasaku" activities, "Calistung" guidance, making booklets, education about items to bring to school in the "new normal" era, threading, letter recognition with loose parts, introduction to short prayers, "Batik", education on the importance of eating vegetables, listening to an English short Story, and playing by arranging puzzles.

Keywords: Tutoring, Creativity, Pandemic.

PENDAHULUAN

Seorang pendidik wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Kualifikasi akademik diperoleh melalui pendidikan tinggi program sarjana (S1) atau program diploma empat (D4). Dengan kata lain seorang guru minimal memiliki kualifikasi akademik sarjana strata satu (S1) atau Diploma IV. Sementara itu kompetensi yang harus dimiliki guru, meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional.

Dalam kaitannya dengan interaksi pendidik dan peserta didik maka dibutuhkan kecakapan atau kompetensi sosial. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia (UU RI) No.14 pasal 10 tentang Guru dan Dosen dinyatakan bahwa kompetensi sosial guru adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan siswa, sesama guru, orang tua/wali peserta didik dan masyarakat.

Interaksi merupakan tindakan yang mempengaruhi suatu objek atau lebih dan memberikan efek kepada objek tersebut. Proses belajar-mengajar yang pada hakekatnya adalah suatu pekerjaan mendidik dan bukan semata-mata mengajar dalam arti teknis, harus terjadi interaksi yang merupakan komunikasi dua arah, sebab manusia pada hakekatnya juga tumbuh dan berkembang dalam hubungan dengan sesamanya. Di samping itu, pendidik memegang peran sebagai sutradara sekaligus aktor yang sangat dominan dalam menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar di kelas.

Dalam dunia pendidikan interaksi dalam kelas yaitu pendidik dan peserta didik. Interaksi tersebut berguna untuk tercapainya proses belajar-mengajar. Pada awal tahun 2020 Indonesia dan negara lainnya dilanda covid-19 sehingga berbagai aktivitas di kehidupan manusia terhambat untuk mencegah penyebarancovid-19. Untuk itu pemerintah menetapkan *study from home* (SFW) atau Belajar Dari Rumah (BDR) sebagai langkah memutus rantai penyebaran covid-19. Sehingga pendidik dan peserta didik harus melakukan pembelajaran dari rumah yang memanfaatkan jaringan internet melalui berbagai teknologi pembelajaran. Banyak faktor penghambat proses belajar-mengajar di rumah diantaranya kurang paham dengan teknologi, sebagian murid tidak mempunyai smartphone, jaringan internet yang kurang memadai, mengkonsumsi kuota yang banyak. Corona virus adalah suatu kelompok virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan atau manusia. Corona virus ditumakan di wuhan tiongkok pada bulan desember 2019 dan pada bulan Maret 2020 ditetapkan di Indonesia dan seluruh dunia sebagai sebuah pandemi.

Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang dikeluarkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona virus Disease (COVID-19) jelaskan

bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh. Kebijakan pembelajaran daring ini dilakukan untuk mencegah penyebaran Covid-19 yang semakin cepat karena dapat menular melalui droplet dan kontak fisik.

Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer. Pembelajaran daring ini memberikan keluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan di manapun. Siswa berinteraksi dengan guru melalui berbagai platform media komunikasi yang tersedia seperti google classroom, zoom, ataupun whatsapp grup. Padahal pendidikan merupakan hak yang harus di peroleh oleh seluruh masyarakat. Pendidikan memiliki peran yang menentukan bagi perkembangan individu terutama bagi pembangunan bangsa dan Negara. Dalam program pembangunan nasional, pengembangan pendidikan merupakan salah satu wahana yang sangat penting, karena melalui pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pada pembelajaran daring peran orang tua sangat penting untuk membimbing dan mengawasi anak saat pembelajaran di rumah, banyak orang tua yang merasa kesulitan mendampingi anak saat pembelajaran daring di rumah dan banyak orangtua tidak menguasai teknologi informasi yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran daring, selain itu kendala yang dihadapi orang tua adalah adanya pengeluaran kuota internet yang tidak sedikit untuk menunjang pembelajaran siswa di rumah.

Tujuan dilakukannya program kegiatan kami melakukan pendampingan belajar untuk meringankan beban orang tua siswa dalam melakukan pembelajaran daring di rumah dan melakukan pembelajaran dengan metode bermain untuk meningkatkan kreativitas pada anak.

METODE

Dalam artikel ini metode penelitian yang digunakan adalah *library research* atau penelitian kepustakaan yang mana informasi dan data diperoleh dari perpustakaan atau literatur tertulis dan metode studi kasus survey dan observasi secara langsung.

Pendampingan belajar kepada anak-anak di RT 01 RW 01 Kelurahan Drajat untuk membantu meringankan keterbatasan orang tua dalam menghadapi efek pandemi covid 19 dengan menggunakan metode bermain dan belajar secara luring namun tetap mematuhi protokol kesehatan. Metode ini akan sangat cocok digunakan untuk anak-anak minimal berumur 3-6 tahun yang masih membutuhkan kegiatan bermain dalam kesehariannya, dan juga agar anak tidak lah cepat masa bosan maka digunakan metode ini. Selain itu, dengan metode bermain sambil belajar akan membuat pembelajaran lebih bermakna yang nantinya akan diingat ke depannya oleh anak.

Adapun sasaran yang kami bimbing dalam program kami yaitu siswa rata-rata masih bersekolah TK – SD adapun total dari keseluruhan siswa yang mengikuti pendampingan

belajar sebanyak 20 siswa. Pendampingan belajar dilaksanakan dari tanggal 30 Agustus 2021 sampai dan dilaksanakan sebanyak 14 kali pertemuan dalam 2 minggu. System yang dilakukan pendampingan belajar sambil bermain dan penyampaian materi ataupun praktek secara bertahap.

Materi yang diajarkan disesuaikan dengan tahapan belajar anak. Di dalam metode ini penyampaian materi meliputi pengenalan huruf, pengenalan angka, belajar kata, mengenal warna dan membaca kata sederhana hingga kalimat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Bimbingan Belajar dan Bermain

Pengertian bimbingan menurut Crow & Crow (Prayitno, 2004: 94) adalah bantuan yang diberikan oleh seseorang yang memiliki kepribadian yang memadai dan terlatih dengan baik kepadaindividu individu setiap usia untuk membantunya mengatur kegiatan hidupnya sendiri, mengembangkan pandangan hidupnya sendiri, membuat keputusan sendiri, dan menanggung bebannya sendiri. Dalam hal ini pendidikan, bimbingan belajar dilakukan dalam rangka membantu siswa untuk mengoptimalkan potensi dan ketrampilan serta meningkatkan kemampuan memecahkan setiap permasalahan.

Dalam bermain, juga terjadi proses belajar. Persamaanya adalah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan yang dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalamannya. Namun, antara keduanya terdapat perbedaan. Menurut arti katanya bermain merupakan kegiatan yang khusus bagi anak-anak meskipun juga dilakukan oleh orang dewasa, sedangkan belajar adalah kegiatan yang umum terjadi saat manusia baru lahir sampai mati.

Pendidik harus mampu menguasai pola interaksi dan tehnik komunikasi yang baik dalam proses pembelajaran. Interaksi edukatif secara spesifik merupakan proses atau interaksi belajar mengajar memiliki ciri-ciri khusus yang membedakan dengan bentuk interaksi lain. Ciri-ciri Interaksi Belajar Mengajar tersebut yaitu:

- a. Interaksi belajar-mengajar memiliki tujuan, Intraksi belajar mengajar memiliki tujuan artinya untuk membantu anak dalam suatu perkembangan tertentu.
- b. Ada suatu Prosedur (jalannya interaksi) yang terencana, agar dapat mencapai tujuan secara optimal, maka dalam melakukan interaksi perlu adanya prosedur atau langkah- langkah sistematis dan relevan.
- c. Interaksi Belajar-Mengajar ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus, dalam hal ini materi harus didesain sedemikian rupa sehingga cocok untuk mencapai tujuan.

- d. Ditandai dengan adanya aktivitas, peserta didik merupakan sentral, maka aktivitas peserta didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya interaksi belajar-mengajar.
- e. Dalam interaksi belajar-mengajar, pendidik berperan sebagai pembimbing.
- f. Interaksi belajar-mengajar membutuhkan disiplin, disiplin dalam interaksi belajar-mengajar ini diartikan sebagai suatu pola tingkah laku yang diatur sedemikian rupa menurut ketentuan yang sudah ditaati oleh semua pihak dengan secarasadar.
- g. Ada batas waktu, setiap tujuan akan diberi waktu tertentu, kapan tujuan itu harus sudah tercapai.

Ciri-ciri interaksi tersebut tidak dapat di pisahkan antara satu dengan yang lainnya karena saling terkait dalam proses belajar mengajar.

Dalam hal ini pendidik harus tahu betul karakteristik peserta didik untuk menentukan sikap yang berkaitan dengan kebijakan pembelajaran. Hal yang harus diperhatikan pendidik berkenaan dengan karakteristik peserta didik antara lain:

- a. Peserta didik memiliki pengalaman dan potensi belajar yang berbeda.
- b. Peserta didik memiliki tendensi untuk menentukan kehidupannya sendiri.
- c. Peserta didik lebih memberikan perhatian pada hal-hal menarik bagi dia dan menjadi kebutuhannya.
- d. Peserta didik lebih menyenangi hal-hal yang bersifat kongkrit dan praktis.
- e. Peserta didik lebih suka menerima saran-saran daripada diceramahi.

Dari karakteristik peserta didik diatas, pendidik harus benar-benar memahaminya, maka pendidik dapat mempengaruhi interaksi yang berlangsung di dalam kelas.

Sudjana, N. (2013). Ada tiga pola komunikasi dalam proses interaksi edukatif, yaitu:

1. Komunikasi sebagai aksi atau komunikasi satu arah, yaitu pendidik sebagai pemberi aksi dan peserta didik sebagai penerima aksi. Pendidik aktif, peserta didik pasif, mengajar dipandang sebagai kegiatan menyampaikan bahanpelajaran.
2. Komunikasi sebagai interaksi atau komunikasi dua arah, yaitu pendidik bisa berperan sebagai pemberi aksi atau penerima aksi. Sebaliknya peserta didik, bisa penerima aksi bisa pula pemberi aksi. Dialog akan terjadi antara pendidik dengan peserta didik.
3. Komunikasi sebagai transaksi atau komunikasi banyak arah, yaitu komunikasi tidak hanya terjadi antara pendidik dengan peserta didik, tetapi juga antara peserta didik dengan peserta didik. Peserta didik dituntut aktif dari pada pendidik.

Peserta didik, sepertihalnya pendidik, dapat berfungsi sebagai sumber belajar bagi peserta didik lain.

Belajar cenderung kepada apa yang dilakukan oleh peserta didik sedangkan mengajar cenderung kepada apa yang dilakukan oleh pendidik sebagai pemimpin dalam belajar. Dua kegiatan itu menjadi terpadu dalam satu kegiatan ketika terjadi hubungan timbal balik atau interaksi antara pendidik dan peserta didik pada saat pengajaran berlangsung.

Pola interaksi antara pendidik dan peserta didik:

a. Pola Dasar Interaksi

Dalam pola dasar interaksi belum terlihat unsur pembelajaran yang meliputi unsur pendidik, isi pembelajaran dan peserta didik yang semuanya belum ada yang mendominasi proses interaksi dalam pembelajaran.

b. Pola Interaksi Berpusat pada Isi

Dalam proses pembelajaran terdapat kegiatan pendidik mengajarkan isi pembelajaran disatu sisi dan peserta didik mempelajari isi pembelajaran tersebut disisi lain, namun kegiatan tersebut masih berpusat pada isi/materi pembelajaran.

Pola Interaksi Berpusat pada Pendidik Pada pembelajaran yang kegiatannya semata-mata berpusat pada pendidik, pada umumnya terjadi proses yang bersifat penyajian atau penyampaian isi atau materi pembelajaran.

c. Pola Interaksi Berpusat pada Peserta Didik , Pada pembelajaran yang kegiatannya semata-mata berpusat pada peserta didik, peserta didik merencanakan sendiri materi pembelajaran apa yang akan dipelajari dan melaksanakan proses belajar dalam mempelajari materi pembelajaran tersebut.

Interaksi belajar mengajar di masa pandemi supaya pembelajaran dapat terus berjalan di tengah pandemi *covid-19* ini. Salah satu jalan keluar untuk menangani masalah tersebut adalah pembelajaran dari rumah dilakukan secara daring. Pembelajaran daring ialah pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh dengan bantuan internet. Dalam pembelajaran daring dibutuhkan sarana dan prasarana.

Faktor-faktor yang mendasari terjadinya interaksi edukatif saat pandemi adalah faktor sumber pelajaran yang meliputi:

- a. Faktor tujuan, bahwa tujuan yang diharapkan nyata berguna bagi perkembangan peserta didik.
- b. Faktor materi Pengajaran, penguasaan bahan oleh pendidik seharusnya mengarah pada spesifik atas ilmu kecakapan yang diajarkannya. Mengingat isi, sifat, dan luasnya ilmu. Maka pendidik harus mampu menguraikan ilmu atau kecakapan dan apa-apa yang akan diajarkannya kedalam bidang ilmu atau kecakapan yang bersangkutan.

- c. Faktor pendidik dan peserta didik, pendidik dan peserta didik adalah dua subjek dalam berinteraksi pengajaran. pendidik sebagai pihak yang berinisiatif awal untuk penyelenggaraan pengajaran, sedangkan peserta didik sebagai pihak yang secara langsung mengalami dan mendapatkan manfaat dari peristiwa belajar mengajar yang terjadi.
- d. Faktor metode, metode berfungsi sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan. Makin baik suatu metode makin efektif pula dalam pencapaiannya.
- e. Faktor situasi, yang dimaksud situasi adalah suasana belajar atau suasana kelas pengajaran. Situasi pengajaran yang kondusif (mendukung) sangat menentukan dan bahkan menjadi salah satu indikator terciptanya interaksi pengajaran.
- f. Faktor sumber pelajaran, sumber belajar banyak sekali. Pemanfaatan sumber-sumber pengajaran tersebut tergantung pada kreatifitas pendidik.
- g. Faktor alat dan peralatan, alat dan peralatan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapaitujuan pembelajaran.
- h. Faktor evaluasi, suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data tentang sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam belajar dan keberhasilan pendidik dalam mengajar.

Salah satu model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran daring untuk mendukung interaksi belajar dari rumah adalah *blended learning*. Model *blended learning* adalah suatu cara dalam proses belajar mengajar yang memadukan sistem pembelajaran tatap muka dengan sistem digital. Sistem tatap muka ini tidak hanya dalam kelas namun dilakukan dengan konferensi video melalui aplikasi yang mendukung konferensi video seperti *zoom*, *google meet*, *google form*, *webex* dsb. Pembelajaran dengan sistem digital atau kelas maya contohnya *e-learning* adapun aplikasi yang bisa digunakan seperti whatsapp group, padlet, google classroom, telegram dsb.

2. Pelaksanaan bimbingan belajar Program Gemasaku dan Pendampingan Calistung dengan berbasis Montessori

Pada tanggal 30 Agustus 2021 melakukan Program kegiatan GEMASAKU yaitu Gerakan Membaca Satu Hari Satu Buku yang dilakukan oleh anak kemudian di review kembali secara singkat oleh anak-anak dengan cara menceritakan isi buku yang dibaca. Program GEMASAKU bertujuan agar siswa bisa membaca secara lancar dan melatih siswa dalam membaca dan bertujuan melatih siswa agar aktif dan Percaya diri saat menceritakan kembali ceritanya di depan banyak orang.

Kemudian dilanjut pada tanggal 31 Agustus 2021 Memberikan pendampingan pada anak, yaitu belajar calistung menggunakan media montessori yang bertujuan agar siswa yg belum mengenal huruf jadi mengetahui huruf.

Hasil dari kegiatan atau program ini Anak di RT.01 RW.01 kelurahan Drajat bisa membaca secara lancar dan siswa menjadi lebih percaya diri, kemudian hasil dari melaksanakan pembelajaran calistung dengan media Montessori yaitu siswa menjadi lebih mengenal huruf.

3. Membuat Buklet dan Mengedukasikan Poster Starter Pack

Pada tanggal 1 September 2021 kami melakukan kegiatan menonton bareng video edukasi tentang pengenalan virus Corona setelah itu melakukan kegiatan membuat buklet yang bertemakan tentang pencegahan corona, tujuan dari adanya kegiatan ini yaitu sebagai media komunikasi untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi kepada khalayak ramai.

Pada tanggal 2 September kami memberikan edukasi poster starter pack untuk menghadapi era new normal agar anak-anak paham apa saja barang-barang yang harus dibawa di tas untuk menghadapi pembelajaran tatap muka selama era new normal.

Hasil dari kegiatan atau program ini Anak di RT.01 RW.01 kelurahan Drajat dapat menuangkan ide-ide kreatifnya dalam bentuk gambar di buklet masing-masing anak, selain itu juga anak-anak dapat memahami cara pencegahan corona dan dapat memahami barang apa saja yang harus dibawa untuk menghadapi era new normal di Sekolah.

4. Bimbingan Konseling, Membuat Kreasi Prokes Pandemi, Dan Mensosialisasikan Bahaya Sinar Biru Gadget

Pada tanggal 31 Agustus 2021 mendata anak-anak di kelurahan Drajat tepatnya RT 01 nama, usia, kelas dan asal sekolah. Setelah itu melakukan wawancara tanya jawab dengan anak mengenai kesulitan belajar daring di saat pandemi, dan proses belajar di rumah hasilnya anak-anak kekurangan bimbingan belajar di rumah sehingga beberapa mata pelajaran mengalami kesulitan solusinya melakukan pendampingan belajar secara berkelompok anak-anak membawa buku masing-masing atau tugas dari sekolah lalu di berikan pelatihan kepada masing-masing anak.

Pada tanggal 03 September 2021 mengadakan kegiatan cara membuat kreasi prokes sabun kertas yang praktis dan membuat pengait atau kalung masker. Hasilnya anak-anak agar selalu rajin mencuci tangan ketika di luar rumah dan selalu memakai masker.

Pada tanggal 04 September 2021 mensosialisasikan dampak cahaya biru dari gadget agar anak-anak lebih memperhatikan waktu saat menggunakan gadget di rumah. Hasilnya agar anak-anak memperhatikan lama waktu memainkan gadget di rumah dan menjaga kesehatan mata sejak dini.

5. Membacakan buku cerita di pojok baca dengan metode “read aloud”.

Memberikan pendampingan tugas mata pelajaran Bahasa Inggris dari sekolah dan Membuat video dokumentasi kegiatan yang sudah dilakukan dan di upload ke media social sebagai media tontonan. Hasil dari program yang kami lakukan yaitu anak-anak yang tadinya merasa bahasa inggris adalah pelajaran yang sulit, ternyata cukup menyenangkan anak-anak antusias mendengarkan cerita sekaligus belajar kosakata dalam bahasa Inggris. Anak- anak juga mulai berani untuk tampil di depan temannya untuk memperkenalkan dirinya dalam bahasa inggris. Anak-anak juga antusias menyusun puzzle "Green Frog" sebagai review dari cerita yang mereka dengarkan.

6. Kegiatan meronce dan mengenal huruf nama anak

Pada kegiatan kami Hasilnya yaituanak dapat mengetahui tulisan dari namaanak, melatih konsentrasi, kognitif dan imajinasi pada anak. Mengenalkan doa pendek pada anak, pada kegiatan mengenalkan doa pada anak di usia sedini mungkin yaitu menghasilkan anak mengetahui doa pendek sehari hari, dan pentingnya untuk menghafal doa sehari- hari.

Mengenal huruf dengan bahan looseparts, dalam kegiatan mengenalhuruf dengan bahan looseparts menghasilkan anak menjadi mengenal huruf dan warna, melatih imajinasi pada anak.

7. Program mengaji di Makam Panjang Mushola As-Syifa

Program Mengaji di Makam Panjang ini dilakukan pada saat Ba'da Ashar. Tujuan program mengaji ini adalah untuk meningkatkan spiritual anak serta memudahkan anak-anak dalampengenalan dan memahami serta membaca Iqra maupun Al-Qur'an dengan baik dan benar.

Program pelatihan pembuatan karya dari kain flanel. Dalam Pelatihan Pembuatan Karya dari kain flanel ini dapat meningkatkan Kreatifitas serta mengembangkan keterampilan anak, Khususnya terutama untuk anak Sekolah Dasar. Karena anak Sekolah Dasar merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan otak selain itu juga dengan membuat karya dapat melatih anak dalam hal memiliki rasa percaya diri. Dengan hal ini dengan usia anak Sekolah Dasar anak bisa membuat beberapa kerajinan tangan berbahan kainflanel.

8. Program Bimbingan Belajar Matematika

Matematika bukanlah pelajaran yangsulit asalkan anak-anak memiliki semangat untuk belajar. Bimbingan belajar matematika yang diadakan pelaksanaan mengajar anak-anak SD di Lingkungan sekitar Makam Panjang, maka minat belajar anak-anak lebih tinggi. Selain itu anak-anak mulai mengerti materi dasar yang diberikan serta

sudah tahu pentingnya matematika dalam kehidupan sehari – hari dan agar anak-anak dapat terus termotivasi untuk belajar matematika lebih giat.

9. Pendampingan belajar anak-anak sangat antusias melihat mahasiswa KKM 44 mempraktekkan mewarnai kain dengan menggunakan pewarna makanan.

Anak- anak sangat senang dengan hasil karya sendiri dan anak-anak juga melakukan PHBS (makan sayur bersama) agar anak-anak tidak lagi takut atau menghindari makan sayur-sayuran.

Setelah dilaksanakannya program bimbingan belajar siswa kelas 1 sampai kelas 4 pertemuan yang diikuti oleh 20 anak dalam 14 kali pertemuan, banyak kemajuan pada perkembangan afektif maupun kognitif anak. Salah satu peserta bimbingan belajar yang bernama Novi (Kelas 3) ketika datang pertama kali dalam bimbingan belajar tidak percaya diri. Namun seiring berjalannya waktu kami sering mengajak interaksi yaitu dengan mengajaknya maju kedepan untuk membaca dongeng dalam program GEMASAKU kepada anak tersebut, maka anak tersebut pun mengalami perubahan yaitu berani dan percaya diri untuk tampil di depan anak-anak lainnya. Kemudian pada kasus lainnya seorang anak yang bernama Chelsea (Kelas 4) kurang pandai dalam hal menggambar namun setelah diarahkan untuk menggambar virus covid sesuai kreatifitas dan membebaskan dalam hal menuangkan ide-ide dalam membuat buklet Chelsea dapat membuktikan pada kita semua bahwa dia memiliki bakat menggambar yang sangat kreatif dan sesuai dengan tema alhasil dia mendapat juara menggambar buklet yang diadakan oleh kami.

KESIMPULAN

Pendidikan pada anak merupakan masa yang penting dalam pembentukan karakter anak dan berkembangnya aspek perkembangan anak lainnya. Dalam membentuk karakter anak perlu dilakukan bimbingan belajar yang efektif, terutama di masa pandemic seperti sekarang ini. Stimulasi pada bimbingan belajar ini juga banyak menambah kemajuan terhadap respon anak dalam hal pengetahuan serta perkembangan anak. Dan juga diharapkan dapat membentuk karakter anak yang gemar membaca percaya diri, kreatif dan mandiri. Diharapkan kegiatan kami dapat memberikan edukasi pada anak dengan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap terfokus pada perkembangan dan kemajuan anak dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Ashsiddiqi, H. (2012). Kompetensi sosial guru dalam pembelajaran dan pengembangannya. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(01), 61-71.
- Hadi, F., Syafi'i, A., & Isgandi, Y. (2020). Pelatihan Penerapan Pembelajaran Daring Interaktif Bagi Guru-Guru SD Al Islam Morowudi, Gresik. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 142-149.
- Idzhar, A. (2016). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajarsiswa. *Jurnal office*, 2(2), 221-228.
- Inah, E. N. (2015). Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa. *Al- TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 150-167.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2).
- Oktawirawan, D. H. (2020). Faktor pemicu kecemasan siswa dalam melakukan pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 541-544.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Saragih, A. H. (2008). Kompetensi minimal seorang guru dalam mengajar. *Jurnal Tabularasa*, 5(1), 23-34.
- Syahrudin, S. (2020). Menimbang Peran Teknologi dan Guru dalam Pembelajaran di Era COVID-19. *Menimbang Peran Teknologi dan Guru dalam Pembelajaran di Era COVID-19*.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitiankepuustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Darmasyah. (2011). *Strategi Pembelajaran menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta : Bumi Aksara Fieka.
- Nurul Arifa. (2020). "Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa DaruratCovid-19". *Jurnal info sehat*. Vol. XII, No. 7/I/Puslit/April.
- Sudjana, N. (2013). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar Cetakan ketujuh belas. In *Penilaian dan Hasil BelajarMengajar*.
- Sobron A.N, dkk. (2019). "Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat BelajarIPA". *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*. Vol. 1, No. 2,
- Prayitno dan Amnti, Erman. 2004. *Dasardasar Bimbingan Konseling*. J akarta: Rineka Cipta.