

Pengenalan Metode Belajar *Hybrid* Dan Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Panti Melalui Kegiatan Belajar Menyenangkan

Ryan Tobing

Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia
Email: ryantobing88442@gmail.com

Abstract

Community service is a form of dedication by students or lecturers by pouring knowledge, experience and other things that have been obtained to go down directly to the community. The author carries out community service which is one part of the author's Field Work Practice. This community service was carried out at the Pintu Harapan Orphanage. The problem that the author helped to solve in this service began with the emergence of the Covid-19 Pandemi, this resulted in the emergence of obstacles for orphanage children such as the lack of understanding of orphanage children towards the supporting devices for the Hybrid and also restoring interest in learning for orphans during the pandemi. The implementation of the activity was carried out for approximately three months to see whether the objectives of the program were achieved and the authors were able to find answers and solutions to these obstacles. The author carried out this activity by setting the object of service, namely six 5th grade elementary school students. Implementation is used with groupwork such as Focus Group Discussion (FGD). At the end of the activity the author has found activities that can be a reference for orphanages to reduce obstacles for orphans in carrying out learning during a pandemi like this time and the author hopes that orphanage children can study diligently even during a pandemi.

Keywords: Community Service, Orphanage, Field Work Practice, Hybrid, Learning Motivation

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat adalah bentuk dedikasi oleh mahasiswa ataupun dosen dengan menuangkan ilmu pengetahuan, pengalaman dan hal lain yang telah didapat untuk turun langsung ke masyarakat. Penulis melaksanakan pengabdian kepada masyarakat yang merupakan salah satu bagian dari Praktek Kerja Lapangan penulis. Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Panti Asuhan Pintu Harapan. Permasalahan yang penulis bantu untuk selesaikan dalam pengabdian ini berawal dari munculnya Pandemi Covid-19, hal ini mengakibatkan munculnya hambatan bagi anak panti seperti kurang pahamnya anak panti terhadap perangkat penunjang sistem sekolah *Hybrid* dan juga mengembalikan minat belajar anak panti di masa pandemi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama kurang lebih tiga bulan untuk melihat apakah sasaran dari program tercapai dan penulis dapat menemukan jawaban dan solusi atas hambatan tersebut. Penulis melaksanakan kegiatan ini dengan menetapkan objek pengabdian yaitu enam orang peserta didik kelas 5 sekolah dasar. Pelaksanaan digunakan dengan metode *groupwork* seperti *Focus Group Discussion* (FGD). Akhir kegiatan penulis telah menemukan kegiatan yang dapat menjadi acuan bagi panti untuk mengurangi hambatan bagi anak panti dalam melaksanakan pembelajaran di masa pandemi seperti saat ini dan penulis berharap anak-anak panti dapat belajar dengan tekun sekalipun saat pandemi.

Kata Kunci: Pengabdian Masyarakat, Panti Asuhan, Praktek Kerja Lapangan, Sistem *Hybrid*, Motivasi Belajar

A. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang sudah mewabah sejak akhir 2019 telah memberikan dampak besar. Pandemi ini mengakibatkan semua sektor perlu melakukan penyesuaian terhadap kondisi pandemi. Ekonomi, pemerintahan, sosial, hingga pendidikan dan lainnya. Dalam perkembangannya, sektor pendidikan banyak melakukan perubahan dan penyesuaian terhadap kondisi pandemi. Misalnya sejak awal munculnya Covid-19, sekolah menutup akses pendidikan tatap muka, dengan membuat kebijakann belajar online dalam

jaringan di rumah. Ini terus berlanjut dalam jangka waktu yang cukup lama karena persentase orang terdampak Covid-19 yang cukup banyak.

Hal ini menimbulkan beberapa permasalahan baru bagi sektor pendidikan, diantaranya belum siapnya peserta didik dengan fasilitas belajar daring seperti gawai, belum siapnya peserta didik dengan penyesuaian metode belajar yang baru, dan juga semakin menurunnya minat belajar peserta didik. Banyak pertanyaan yang muncul, misalnya apakah metode sekolah daring adalah solusi yang paling efektif, ataupun kebingungan tentang bagaimana memenuhi keingintahuan anak dengan metode belajar yang terbatas selama pandemi.

Dalam konsep kesejahteraan sosial, hambatan yang dirasakan oleh anak panti dan juga anak sekolah lainnya ini dapat menjadi permasalahan sosial dikarenakan mengganggu fungsi sosial mereka sebagai peserta didik yang belum terbiasa dengan kebiasaan baru belajar daring. Melihat pengertian kesejahteraan sosial, kesejahteraan sosial adalah kondisi terpenuhinya kebutuhan material, spiritual, dan sosial warga negara agar dapat hidup layak dan mampu mengembangkan diri, sehingga dapat melaksanakan fungsi sosialnya (Undang-undang No. 11 Tahun 2009), maka dari itu dapat dipahami bahwa kondisi anak sekolah di masa pandemi harus terpenuhi baik dari kebutuhan gawai dan media belajar lainnya, ataupun untuk tetap bersosialisasi dan mendapat pelajaran dengan baik.

Hambatan ini juga dirasakan oleh anak-anak di panti asuhan Pintu Harapan, Medan Barat. Sejak pandemi melanda, banyak tantangan yang diterima anak-anak panti dalam menempuh dunia pendidikan. Keterbatasan dan belum siapnya anak panti dalam merespon pembelajaran daring terlihat dari kurangnya pemahaman anak panti tentang pemakaian gawai sebagai sarana daring, hal ini tidak lain dikarenakan anak panti yang memang jarang memegang gawai di panti asuhan. Selain itu, anak panti kurang maksimal dalam menyerap ilmu karena metode belajar daring tidak memberikan anak-anak ruang untuk banyak bertanya ataupun praktik seperti saat belajar di ruang kelas, metode daring juga dirasa membosankan karena anak hanya duduk dan mendengar melalui perangkat seperti gawai.

Pembelajaran tatap muka belum bisa sepenuhnya dilakukan, untuk itu pemerintah masih melakukan uji coba sekolah tatap muka yang juga dibarengi dengan belajar online untuk melihat perkembangan dan keefektifan metode ini, metode pembelajaran ini juga dipopulerkan dengan nama *Hybrid*. Metode belajar *Hybrid learning* mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (face to face) dan pembelajaran berbasis komputer (online dan offline), (Verawati & Desprayoga, 2019). Metode pembelajaran ini dianggap paling efektif untuk diterapkan dalam menyesuaikan dengan keadaan Pandemi Covid-19 saat ini.

Kegiatan belajar menyenangkan atau *fun learning* adalah salah satu cara yang penulis gagas untuk membantu anak panti dengan hambatannya dalam pendidikan. Bobbi DePorter menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (*fun learning*) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan (Darmasyah, 2011:45). Belajar menyenangkan ini penulis gagas untuk mengembalikan semangat belajar anak panti sekalipun di masa pandemic seperti saat ini dan menjadikan pembelajaran tidak monoton agar anak mudah memahami pembelajaran dan pengajaran, baik materi maupun pembiasaan terhadap system daring.

Menurut Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia (2011:4), pengabdian kepada masyarakat atau kegaitan pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan yang mencakup upaya-upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia antara lain dalam hal perluasan wawasan, pengetahuan maupun peningkatan keterampilan yang dilakukan oleh civitas akademika sebagai perwujudan dharma bakti serta wujud kepedulian untuk berperan aktif meningkatkan kesejahteraan dan memberdayakan masyarakat luas terlebih bagi masyarakat ekonomi lemah.

Atas dasar tersebut, Ryan Aprilka L. Tobing mahasiswa Universitas Sumatera Utara melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat yang termasuk di dalam program Praktek Kerja Lapangan di Panti Asuhan Pintu Harapan. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada anak tentang penyesuaian terhadap metode daring dan juga menerapkan metode belajar menyenangkan agar anak-anak kembali menemukan minat belajar seperti saat pembelajaran tatap muka.



Gambar 1. Pertemuan Pertama Dengan Sasaran Pengabdian

B. PELAKSAAN DAN METODE

Pelaksanaan dilakukan dengan metode dan tahapan intervensi yang dikemukakan oleh Zastrow (Adi, 2015). Tahapan itu adalah:

1. Tahapan Persiapan
2. Tahapan *Assesment*
3. Tahapan Perencanaan
4. Tahapan Pelaksanaan
5. Tahapan Terminasi

Tahapan ini dilakukan untuk membantu mitra pengabdian yaitu anak panti untuk dapat mengatasi permasalahan akibat dampak pandemi di sektor pendidikan dan juga mengembalikan fungsi sosial anak panti sebagai peserta didik di sekolah.

1. Tahapan Persiapan

Tahap awal adalah tahap persiapan atau pendekatan awal. Tahap pendekatan awal, merupakan tahap pertama dalam proses intervensi yang meliputi orientasi & konsultasi, identifikasi, motivasi, seleksi dan penerimaan (Riyana, 2019:83). Tahapan awal ini penting guna memastikan bahwa sasaran program dan juga kondisi lapangan sudah siap dan memungkinkan program untuk berjalan. Pada tahap ini dilakukan berbagai persiapan termasuk persiapan diri penulis sendiri sebagai fasilitator yang akan melaksanakan program dan juga perlu untuk mempersiapkan sasaran program yaitu anak panti agar dapat menerima dan berpartisipasi aktif dalam program yang akan dilaksanakan. Setelah itu dilakukan tahapan persiapan lapangan, pada tahap persiapan lapangan penulis melakukan studi kelayakan pada tempat yang dituju yaitu Panti Asuhan Pintu Harapan, kemudian penulis mencoba memahami keadaan lokasi dan melakukan pendekatan awal bersama sasaran program yaitu anak-anak Panti Pintu Harapan.

2. Tahapan *Assesment*

Identifikasi permasalahan (*asesment*) adalah tindakan untuk memahami dan merumuskan semua masalah serta mengungkapkan dan memperlihatkan informasi sebab terjadinya masalah dan akibat yang ditimbulkan atas masalah tersebut. Tujuan dari identifikasi kebutuhan dan permasalahan adalah terumuskan dan terungkapkannya kebutuhan atau masalah utama yang dihadapi atau dirasakan penerima manfaat serta terumuskannya hubungannya sebab akibat antara masalah tersebut (Permatadiraja, 2019). Pada tahap *assesment* dilakukan diskusi guna mengumpulkan data dan informasi, diskusi dilaksanakan dengan *tools* atau alat *Focus Group Discussion* (FGD) bersama adik-adik panti yang menjadi sasaran dari program kegiatan yang akan dilaksanakan. Berdasarkan diskusi tersebut, dapat disimpulkan bahwa selama sekolah daring anak-anak panti diberi fasilitas gawai (telepon pintar) untuk mengakses media pembelajaran, namun jumlah gawai yang terbatas membuat anak-anak harus bergantian mengakses pelajaran ataupun tugas dari guru, selain itu setelah sekian bulan sejak dimulainya sistem sekolah daring, anak-anak merasa bosan sehingga motivasi belajarnya berkurang, hal ini terus berlanjut hingga hampir dua tahun hingga akhir tahun 2021.



Gambar 2. Tahapan Assesment, Diskusi Dengan Klien

3. Tahapan Perencanaan

Tahapan perencanaan adalah tahapan merumuskan apa yang akan menjadi solusi untuk membantu pemecahan masalah penerima manfaat. Setelah memahami informasi yang diperoleh melalui diskusi pada tahap assesment, maka perencanaan yang dilakukan untuk intervensi klien yaitu membuat kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

- a. Edukasi Pendidikan. Pada tahapan ini dilakukan berbagai kegiatan, misalnya *fun learning* yang dilakukan dengan mengajak anak-anak untuk belajar keluar ruangan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran mereka (misalnya tentang pentingnya menjaga lingkungan), ataupun berdiskusi layaknya situasi belajar tatap muka didalam kelas, ini bertujuan untuk melihat apakah anak-anak masih tertarik dengan metode pembelajaran langsung antara mereka dengan guru.
- b. Edukasi Teknologi. Pada tahap ini, penulis juga mengajak anak-anak untuk memperdalam tentang perangkat atau media belajar online bagi peserta didik seperti *google classroom* dan juga *zoom* dengan menyediakan perangkat seperti laptop dan gawai untuk mengedukasi mereka dan membiasakan mereka dengan rencana sistem pembelajaran *hybrid* yang masih menggunkan aplikasi untuk sitem daring yang akan diselingi dengan tatap muka nantinya.
- c. Edukasi Kesehatan. Tahapan ini difokuskan untuk mengedukasi anak panti tentang bagaimana untuk menjaga protokol kesehatan dan menerapkan kehidupan normal baru saat pemberlakuan tatap muka. Hal ini perlu untuk memastikan anak-anak tetap aman saat pembelajaran tatap muka dimulai. Kegiatan yang dilakukan berupa menerapkan kebiasaan mencuci tangan, mengedukasi cara memakai, menyimpan serta membuang masker bekas setelah dipakai dan protokol kesehatan lainnya.

4. Tahapan Pelaksanaan

Mulai dilaksanakan program sesuai dengan perencanaan. Dalam pelaksanaan program, tidak ditemukan hambatan yang begitu mempersulit tahapan pelaksaana, hanya perlu waktu untuk membiasakan kembali anak-anak untuk belajar, untuk itu digunakan metode *fun learning* untuk menyesuaikan dengan situasi kondisi belajar anak. Kegiatan belajar menyenangkan membuat anak panti antusias dan mudah mengerti tentang pelajaran, misalnya dengan mengajak mereka keluar ruangan untuk langsung mempelajari tentang makhluk hidup. Selama pelaksanaan program, dilakukan juga penerapan teori *punishment and reward* yaitu dengan memberikan penghargaan untuk anak yang mulai meningkat motivasi belajar dan pemahamannya, sehingga yang lain berusaha mengejar dengan meningkatkan motivasi belajar masing-masing.



Gambar 3. Tahapan Pelaksanaan, Edukasi Pendidikan

Setelah pelaksanaannya selama tiga bulan, setelah diperhatikan dan dipelajari perubahan sikap pada anak-anak, yang juga merupakan dampak dari pelaksanaan program yang telah direncanakan. Anak-anak panti mulai terbiasa kembali dengan pembelajaran tatap muka, ini terlihat dengan anak-anak yang langsung mengajak praktikan untuk berdiskusi seputar pembelajaran dan tugas sekolah saat praktikan baru saja sampai ke panti. Anak-anak juga kembali menemukan ketertarikan kepada model pembelajaran tatap muka, namun tidak melupakan berbagai media belajar daring seperti *google classroom* dan *zoom* yang telah menjadi media yang harus dipahami dalam sistem pembelajaran kedepan.

5. Tahapan Terminasi

Tahapan terminasi juga biasa disebut dengan tahapan pemutusan kontrak. Sebelum melakukan terminasi, penulis melaksanakan metode *Reward and Punishment* kepada adik-adik sebagai upaya untuk memberikan penghargaan atas kegigihan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran selama ini. Secara konteknya *reward* adalah istilah dalam bahasa Inggris yang artinya hadiah atau upah yang bersifat baik dan menyenangkan yang diterima seseorang karena melakukan sesuatu yang baik dan benar sedangkan *punishment* yang dalam bahasa Inggris mengandung arti hukuman, siksaan, perilaku yang kasar yang diterima karena seseorang tidak melakukan sesuatu dengan benar (Rosyid, 2021).

Pada penghujung kegiatan, dilakukan terminasi dan juga perpisahan kepada adik-adik di panti, pemutusan hubungan ini dilakukan dengan cara kekeluargaan dengan membuat acara perpisahan sederhana dengan anak-anak panti sekaligus memberikan *reward* ataupun hadiah berupa bingkisan atas usaha mereka untuk mau terbiasa dan kembali menemukan ketertarikan untuk belajar, terlebih memahami tentang pembelajaran tatap muka dan juga daring yang akan dikembangkan menjadi satu dalam metode *hybrid* sebagai metode pembelajaran baru yang menyesuaikan dengan kondisi Pandemi Covid-19 saat ini.



Gambar 4. Pemberian *Reward* Kepada Anak Panti



Gambar 5. Tahapan Terminasi dan Akhir Pelaksanaan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan ini adalah telah dilaksanakannya kegiatan pendampingan dan sosialisasi kepada anak panti untuk membiasakan mereka dengan metode belajar hybrid, pelaksanaannya dilakukan dengan menerapkan banyak kegiatan belajar menyenangkan. Dalam pelaksanaannya juga dilaksanakan pemberian motivasi agar anak dapat kembali menemukan ketertarikan kepada belajar. Dalam sosialisasi ataupun kegiatan pengabdian, pengurus panti mengatakan beberapa masalah yang dihadapi anak-anak panti di sekolah, misalnya kurang pemahannya terhadap aplikasi pengantar belajar daring dan juga terbatasnya pengurus panti dalam membantu anak-anak belajar di rumah, hal ini tak lain karena pengurus panti kesulitan harus menjadi guru bagi anak-anak di rumah.

Motivasi berasal dari kata latin, yaitu "movere" yang artinya dorongan atau daya penggerak. Menurut Fillmore H. Standford dalam buku Mangkunegara (2017) mengatakan bahwa "*motivation as an energizing condition of the organism that services to direct that organism toward the goal of a certain class*" (motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu). Dalam kegiatan belajar,

motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman (2018:75) adalah “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”.

Selama pelaksanaan, penulis memperhatikan perubahan yang cukup baik dari anak-anak. Metode belajar menyenangkan yang penulis lakukan mampu untuk mengembalikan motivasi belajar mereka karena kegiatan yang tidak monoton, anak panti juga semakin paham dengan penggunaan gawai dan alat belajar daring lainnya. Solusi telah diberikan dan dilaksanakan, beberapa diantaranya adalah: 1) Kegiatan belajar menyenangkan keluar ruangan, kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kembali minat belajar dari anak-anak dan memberikan cara baru belajar dengan melihat langsung materi pelajaran seperti alam untuk menghindari kebosanan dalam belajar. 2) Kegiatan membiasakan kembali anak-anak dengan situasi belajar dalam ruangan, seperti bagaimana menjaga situasi kelas terlebih saat pandemi seperti saat ini. 3) Kegiatan pengenalan terhadap aplikasi daring seperti google classroom dan zoom, hal ini untuk memberikan pengetahuan dan pembiasaan bagi mereka dalam menyambut system belajar *Hybrid*.

D. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan pengabdian di Panti Asuhan Pintu Harapan telah terlaksana dengan baik. Kegiatan yang dilaksanakan membawa dampak bagi anak panti, diantaranya anak panti mulai menemukan kembali minat dan motivasi belajar dan juga semakin paham tentang gawai dan perangkat belajar daring lainnya. Hal ini telah sesuai dengan apa yang ingin dicapai dari kegiatan pengabdian ini.

Saran

Saran yang dapat diberikan adalah agar anak panti asuhan semakin giat lagi belajar agar dapat menggapai mimpinya. Semoga kegiatan belajar menyenangkan yang dilaksanakan juga dapat diteruskan oleh panti asuhan agar anak-anak dapat belajar namun tidak bosan. Semoga bapak dan ibu panti senantiasa dapat membimbing anak-anak di panti dengan baik.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Isbandi Rukminto. 2015. *Kesejahteraan Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anwar Prabu Mangkunegara, A.A. 2017. *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmansyah. 2011. *Strategi Belajar Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fahrudin, Adi. 2012. *Pengantar Kesejahteraan Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Indonesia. *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2009 tentang Kesejahteraan Sosial*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Permatadiraja, Raden Dika. 2019. Bahan Bacaan Materi Pertolongan Tenaga Kesejahteraan Sosial. Diakses Pada 19 April 2022, dari https://bppps.kemensos.go.id/bahan_bacaan/file_materi/bahan-bacaan-tahapan-pertolongan-tks.pdf
- Riyana, Desi dan Bagus Kisworo. 2019. Intervensi Pekerja Sosial Terhadap Penyandang Disabilitas Mental Di Margo Laras Pati. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. Universitas Negeri Semarang. Volume 3 (1): 79-87.
- Rosyid, Abdul dan Siti Wahyuni. 2021. Metode Reward and Punishment sebagai Basis Peningkatan Kedisiplinan Siswa Madrasah Diniyyah. *Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*. IAIN Salatiga. Volume 11 (2), 2021, 137-157
- Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Verawati, dkk. 2019. *Solusi Pembelajaran 4.0: Hybrid Learning*. Universitas PGRI Palembang