

Belajar dan Bermain Sebagai Metode Bimbingan Belajar Kepada Anak Gang Perwira di Kota Medan

Mia Aulina Lubis¹, Emmy Silvia Br Tarigan²

Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Email : mialubis@gmail.com¹, emmysilvia2@gmail.com²

Kilas Artikel

Volume 2 Nomor 2

Agustus 2022

DOI:xxx/ejpm.v%i%.xxxx

Article History

Submission: 11-06-2022

Revised: 11-06-2022

Accepted: 04-07-2022

Published: 01-08-2022

Kata Kunci:

Anak anak, Metode Belajar, Intervensi Individu

Keywords:

Children, Learning Methods, Individual Intervention

Korespondensi:

(Emmy Silvia Br Tarigan)
(emmysilvia2@gmail.com)

Abstrak

Mengenyam pendidikan merupakan hak setiap anak, dan belajar merupakan hal yang sudah sepatutnya dilakukan bagi anak-anak dalam membangun karakter dan membangun sumber daya manusia. Namun, banyak dari anak-anak di Gang Perwira sendiri masih memiliki minat belajar yang rendah, serta masih banyaknya anggapan bahwa belajar merupakan kegiatan yang membosankan, selain itu masih adanya ketidaktahuan mereka dalam menangkap pelajaran di sekolah. Akibat ketidaktahuan mereka akan pelajaran di sekolah juga membuat banyak anak tidak merasa tertarik akan pelajaran mereka di sekolah, begitu pula halnya yang dirasakan oleh anak-anak di Gang Perwira. Oleh sebab itu, dengan adanya kegiatan praktikum kerja lapangan (PKL) kiranya membantu proses bimbingan belajar anak Gang Perwira. Intervensi program dalam praktikum ini adalah intervensi individu oleh Skidmore, yaitu tahap penelitian (Study Phase), Tahap pengkajian, Tahap perencanaan, Tahap intervensi, dan Tahap terminasi. Dengan praktikum ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar anak.

Abstract

Education is the right of every child, and learning is something that should be done for children in building character and building human resources. However, many of the children in Gang Perwira themselves still have low interest in learning, and there are still many assumptions that learning is a boring activity, besides that they are still ignorant in capturing lessons at school. Due to their ignorance of the lessons at school, many children do not feel interested in their lessons at school, as well as the children in Gang Perwiras. Therefore, the existence of field work practicum activities (PKL) would help the process of tutoring children in Gang Perwira. Program interventions in this practicum are individual interventions by Skidmore, namely the research phase (Study Phase), the assessment phase, the planning phase, the intervention phase, and the termination phase. With this practicum, it is hoped that it can foster children's interest in learning.

1. PENDAHULUAN

Anak-anak merupakan individu yang akan menjelajah secara alamiah, mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar. Keingintahuan yang ada pada diri anak-anak sangat besar, sehingga mengenalkan pentingnya pendidikan bagi anak-anak sejak dini merupakan hal yang penting. Pendidikan merupakan alternatif dalam pembentukan karakter, yang sebaiknya dimulai sejak masih kecil. Pendidikan merupakan salah satu pelayanan dasar yang seharusnya wajib diperoleh oleh setiap anak. Melalui pendidikan, maka anak-anak dapat



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

belajar mengenai banyak hal. Dalam KBBI, belajar merupakan berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Selain itu, Belajar adalah salah satu jalan dalam membentuk perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta merta akibat refleksi atau perilaku yang bersifat naluriah (Gagne (1977)). Anak anak harus menumbuhkan semangat belajar mereka karena melalui kegiatan belajar, anak anak akan dibentuk menjadi pribadi yang lebih berkarakter, dan membangun sumber daya manusia yang bagus di kemudian hari.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk menerima suatu informasi agar dapat dipakai dalam kehidupan sehari hari, dalam belajar juga merupakan pembentukan nilai nilai dalam diri individu, sehingga setiap individu mengetahui hal yang baik dan yang buruk untuk dilakukan. Adapun tujuan lain dari belajar, yaitu memperoleh pengetahuan, memperoleh keterampilan dan membentuk sikap setiap individu serta merupakan proses mensejahterakan diri agar individu dapat meningkatkan taraf hidupnya di kemudian hari. Oleh karena itu, belajar dimulai sejak masa anak anak. Namun belajar sering kali menjadi hal yang membosankan dan tidak menarik bagi anak anak begitu pula dalam anak Gang Perwira, permasalahan belajar sendiri juga terjadi dalam kegiatan PKL 1 di Gang Perwira. Sehingga, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas dibutuhkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam anak, ketidaksesuaian metode pembelajaran yang diterapkan dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, dengan demikian maka perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Anak anak cenderung ingin terus bermain, maka dari itu pembelajaran dibarengi dengan bermain dapat dipakai dalam menumbuhkan semangat anak dalam belajar. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan menggunakan alat dan dapat pula tanpa alat dengan tujuan mengembangkan kreativitas anak. Bermain juga memiliki manfaat dalam proses belajar anak. Manfaatnya adalah menumbuhkan kegembiraan, daya pikir yang kritis, menumbuhkan rasa kerjasama, menumbuhkan kreativitas, dan menumbuhkan rasa kemandirian.

Melalui kegiatan PKL 1 ini, anak daerah dampingan ini, dengan latar belakang yang berbeda beda, kiranya anak anak di Gang Perwira dapat menumbuhkan semangat mereka dalam belajar, sehingga menunjang persekolahan mereka pula. Kegiatan PKL 1 ini ditujukan untuk membantu para anak anak di Gang Perwira dalam mengatasi kendala mereka, dengan melihat permasalahan individu melalui *mini project* untuk melihat kendala permasalahan yang dialami anak. Untuk itu, kegiatan praktikum ini menjadi salah satu wadah untuk membangun motivasi anak untuk belajar, salah satunya dibarengi dengan bermain.

2. METODE

Kegiatan praktikum ini merupakan intervensi individu dengan menggunakan metode casework dengan tahapan penanganan klien menurut Skidmore yang melihat dari sudut pandang relasi dengan therapist, yaitu :



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

- a) Tahap penelitian (study phase)
Tahap ini adalah tahap menjalin relasi dengan caseworker. Dalam tahap ini, merupakan tahap membangun relasi dengan klien, dengan mengenalkan diri dan membangun keakraban bersama klien agar terciptanya suatu kenyamanan.
- b) Tahap pengkajian
Dalam tahap pengkajian ini diharapkan adanya prinsip partisipasi oleh klien, asesmen yang dilakukan menggunakan pendekatan analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threats), hal ini untuk memudahkan dalam melihat kebutuhan klien dan bagaimana perencanaan terbaik untuk klien.
- c) Tahap intervensi
Dalam tahap ini, dibuatnya perencanaan yang kiranya membantu klien dalam mengatasi masalahnya. Setelah melihat kelebihan dan kekurangan serta asesmen kebutuhan klien. Dalam tahap ini klien didorong untuk mengembangkan kemampuannya dan yakin untuk mengembangkan dirinya.
- d) Tahap terminasi
Tahap ini adalah tahap dimana relasi dihentikan antara praktikan dengan klien. Pengakhiran ini juga merupakan kesepakatan antara kedua belah pihak, karena sudah tercapainya suatu kemampuan dari klien.

3. HASIL & PEMBAHASAN

3.1 Survei Lapangan

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 23 Maret, yang diawali dengan menanyakan ketersediaan pihak yayasan Kelompok kerja sosial Perkotaan(KKSP) di Jalan Stella III no 88 Simpang Selayang, Kecamatan Medan Tuntungan, sebagai wadah untuk menjadi tempat pengabdian masyarakat dan melaksanakan intervensi individu. Setelah adanya ketersediaan dari pihak yayasan KKSP, maka disepakati kegiatan ini dilaksanakan selama 3 bulan, mulai dari 3 Maret hingga 4 Juni 2022.

3.2 Proses Intervensi

Setelah dipertemukan dengan warga di Gang Perwira, maka kegiatan yang kami lakukan di tahap awal yaitu tahap penelitian (Study Phase) yaitu memperkenalkan diri kepada warga dan kepada para anak-anak disana. Kegiatan PKL ini dilaksanakan dua kali seminggu bersama anak-anak di Gang Perwira. Anak-anak di Gang Perwira yang mengikuti kegiatan belajar dan bermain ini sekitar 15 - 20 orang yang berusia rata-rata anak SD sekitar kelas 2 hingga 6 SD.

Kegiatan ini diawali dengan kuis-kuis ringan mengenai mata pelajaran di sekolah dan pengetahuan umum lainnya, hal ini dilaksanakan guna membuat anak-anak merasa nyaman dan tidak tertekan dengan mata pelajaran yang akan kami bimbing kepada mereka, sehingga muncul ketertarikan anak-anak untuk terus belajar. Kegiatan yang dilakukan dalam belajar tidak hanya materi pelajaran sekolah, namun juga melakukan praktik, seperti pembelajaran tentang tumbuhan, tim praktikan mengajak para anak-anak menanam, untuk memperkenalkan bagian-bagian tumbuhan yang menjadi salah satu mata pelajaran mereka di sekolah. Selain itu, kami juga membimbing belajar mereka dibarengi dengan permainan



seperti membuat origami. Selain itu, agar pembelajaran tidak terasa jenuh, maka kegiatan belajar kami barengi dengan pembelajaran yang digemari anak, seperti melukis dan mewarnai serta bermain egrang.



Gambar 1. Kegiatan Praktikum

Selanjutnya, dilakukan tahap pengkajian dengan salah satu anak yang berinisial RJ yang merupakan salah satu anak di Gang Perwira, dilihat berdasarkan tujuan yang ingin penulis capai, yaitu meningkatkan minat belajar anak Gang Perwira dengan belajar dan bermain, terlihat hasil asesmen melalui analisis SWOT, dengan hasil dalam Tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1. Assesment Klien

No	S Strengths	W Weaknesses	O Opportunities	T Threats
1.	Tidak menolak pembelajaran sekolah.	Beberapa pelajaran sulit untuk tertarik dan dipahami.	Dilihat dari hasil observasi diketahui bahwa tidak sedikit orang yang mau dan bersedia untuk mendukung kebutuhan pendidikan anak semua di setiap jenjang. Selain itu, masyarakat memberikan bentuk dukungan yang luar biasa terhadap anak anak yang mau belajar tanpa mengejek dan menyalahkan anak.	Banyaknya <i>game online</i> yang dapat mengganggu fokus anak



2.	Suka membaca, menggambar, dan mewarnai	Susahnya akses untuk membeli buku yang jauh, dan alat alat gambar dan mewarnai yang terhitung mahal.	Teman teman banyak yang memiliki kegemaran yang sama, sehingga sering saling berbagi antar satu dengan yang lain. serta, tetangga dan volunter sering berbagi alat tulis dan buku bacaan.	Anggapan yang sering dilontarkan kepada masyarakat bahwa kegiatan menggambar dan mewarnai merupakan hal yang sia sia yang membuat anak malas.
3.	Mempunyai Rasa ingin tahu yang tinggi dan belajar yang besar.	Pembelajaran di sekolah tidak bisa diulangi dirumah, karena susahnya untuk fokus dan tertarik dalam mengulang pelajaran.	Memiliki teman teman dan volunter di Gang Perwira yang bisa membantu pembelajaran yang tidak dimengerti. Selain itu Guru memahami kondisi siswanya dan menerima keluhan siswa dalam pembelajaran.	Gadget dan teman bermain yang salah membuat keinginan belajar anak menurun.
4.	Menerima Pembelajaran selain seni, dengan baik.	Pembelajaran matematika sulit dipahami karena banyaknya hitungan dan rumus rumus yang dibuat untuk memecahkan soal pelajaran matematika.	Adanya buku pelajaran dari pihak volunter dan pembelajaran di masjid yang memberikan banyak referensi pembelajaran untuknya dalam belajar diluar pelajaran seni. Serta, Guru guru memberikan ruang untuk bertanya diluar jam sekolah melalui jam istirahat sekolah sehingga memudahkan dalam pengerjaan pr pula.	Pandangan yang sering dilontarkan ketika nilai buruk adalah bodoh, membuat anak tidak mengeksplorasi kesalahan dalam mata pelajaran yang mendapat nilai jelek.

Melalui Hasil assesment dalam tahap pengkajian klien yaitu RJ, terlihat bahwa RJ anak yang mau belajar, namun ia hanya membutuhkan bimbingan dan membutuhkan alternatif cara untuk membangkitkan minat belajarnya. Selanjutnya melalui hasil assesment klien,



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

maka dilakukannya tahap intervensi yang berisi perencanaan untuk menghidupkan semangat belajar anak. Adapun perencanaan yang dilakukan adalah memberikan bimbingan belajar dan pemahaman akan materi materi yang tidak mereka pahami setelah sekolah secara pertemuan tatap muka (PTM). Selain itu, mengajak RJ belajar sambil bermain, agar kegiatan belajar tidak terasa membosankan, sehingga menumbuhkan minat belajar RJ.

Di Tahap terakhir, di tahap terminasi hasil dari dilakukannya kegiatan ini adalah tercapainya peningkatan minat belajar anak dan ketertarikan anak dalam pembelajaran yang tidak mereka sukai seperti matematika. Hal ini juga menunjukkan adanya hal hal yang bersifat positif dari adanya kegiatan ini.

Melalui penjelasan diatas, maka terlihat beberapa hal yang didapatkan melalui kegiatan ini yaitu :

- 1) RJ memiliki semangat yang sangat besar dalam melakukan setiap kegiatan yang diberikan kepada mereka
- 2) RJ memiliki semangat yang besar dalam mengikuti pelajaran, hal ini terlihat dari kehadiran mereka yang stabil dan munculnya keaktifan mereka tentang sesuatu yang kurang mereka pahami, baik pelajaran di sekolah maupun soal soal tes yang kami berikan.
- 3) Orangtua dan anak anak merasa terbantu dengan adanya kegiatan seperti ini karena memberikan dampak yang positif bagi minat anak dalam belajar, mengingat para orangtua juga tidak memiliki waktu untuk mengajari anak dalam belajar.
- 4) RJ memiliki waktu yang produktif yang tidak hanya diisi oleh bermain.

Segala data dalam kegiatan ini diperoleh melalui pengamatan selama kegiatan berlangsung, serta melalui dokumentasi yang selalu diabadikan guna melihat perkembangan anak. Selain itu, segala dokumentasi melalui izin orangtua dan anak.

4. KESIMPULAN

Anak anak memiliki rasa keingintahuan yang besar sehingga mereka harus menumbuhkan semangat belajar sedini mungkin guna membuat motivasi dalam belajar, hal yang sama juga berlaku bagi anak anak Gang Perwira. Melalui metode belajar dan bermain ini, anak anak Gang Perwira semakin tertarik dalam belajar dan memotivasi mereka untuk selalu ingin tahu terhadap pembelajaran mereka. Belajar disertai dengan bermain juga memberikan waktu yang produktif bagi anak anak dan anak anak mampu mengejar materi materi pembelajaran di sekolah yang kurang mereka pahami.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada pihak KKSP yang telah mengizinkan saya untuk melaksanakan kegiatan praktikum 1 di daerah dampingan Gang Perwira serta telah banyak membimbing jalannya kegiatan praktikum. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada warga Gang Perwira yang sudah mempercayakan para anak anak untuk belajar dan bermain bersama kelompok praktikan. Selain itu ucapan terimakasih kepada Pak Fajar Utama Ritonga, selaku pengampu mata kuliah Praktikum 1, serta kepada kak Mia Aulina Lubis, selaku supervisor sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. R. (2018). *Kesejahteraan Sosial* (Vol. II). Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA.
- Arleen, A., Kurniasari, A. F., & Ekawat, N. (2021). *Buku Panduan Guru Belajar dan Bermain Berbasis Buku*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan : Jakarta Pusat.
- Fahrudin, A. (2012). *Pengantar Kesejahteraan Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini . *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 23-37. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/IP/article/view/84/86>
- Mukrimah, S. S. (2014). *53 Metode Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 9-16. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/515>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301