

MERANCANG PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN DI ERA NEW NORMAL

Eka Damayanti¹, Nirwana Permatasari², Arie Gunawan H.Z³, Heni Gerda Pesau⁴,
Andi Halima⁵

¹Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Email: eka.damayanti@uin-alauddin.ac.id

²Universitas Hasanuddin. Email: nirwana@unhas.ac.id

³Universitas Bosowa. Email: arie.gunawan@universitasbosowa.ac.id

⁴Universitas Atma Jaya Makassar. Email: heni_gerda@lecturer.uajm.ac.id

⁵Universitas Negeri Makassar. Email: andihalima@unm.ac.id

ABSTRACT

This community service-based research aimed to determine the level of use of knowledge transfer activities in making learning design that fun for educators, students, and parents in the new normal era. This research activity was carried out through a zoom meeting room with the number of total participants was 446 people consisting of various professions and educational levels (SMA - S3). Instruments in data collection used evaluation questionnaires that were distributed to participants by a google form. The collected data were analyzed using descriptive statistics. The results showed that designing joyful learning as in the seminar met the needs of participants. The content of the learning material is fun and beneficial for students and educators. Almost all participants agreed that they understood the material presented by the experts. The results indicated that the community needs joyful learning for children to avoid learning boredom. Fun learning based on the students' needs consisted of creativity, critical thinking, communication, cooperation, and empathy. The synergy between the school and the families of students determined the success of learning.

Keywords: Covid-19, new normal era, fun learning

ABSTRAK

Penelitian pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kebermanfaatan kegiatan transfer pengetahuan dalam membuat rancangan pembelajaran yang menyenangkan bagi para pendidik, peserta didik dan orang tua di era new normal. Kegiatan penelitian pengabdian ini berlangsung melalui media zoom meeting room dengan jumlah partisipan yang terlibat sebanyak 446 orang yang terdiri dari beragam profesi dan tingkat pendidikan (SMA – S3). Instrumen dalam pengumpulan data menggunakan kusioner evaluasi yang dibagikan ke partisipan melalui google form. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian pengabdian menunjukkan tema dalam kegiatan seminar sesuai dengan kebutuhan peserta. Isi materi pembelajaran menyenangkan dan bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik. Hampir seluruh peserta menyatakan sangat memahami materi yang disampaikan oleh narasumber. Hasil penelitian pengabdian mengindikasikan bahwa masyarakat sangat membutuhkan rancangan pembelajaran yang menyenangkan supaya anak tidak mengalami kebosanan dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan berbasis pada kebutuhan peserta didik yakni kreativitas, berfikir kritis, komunikasi, bekerjasama, dan empati. Sinergitas antara pihak sekolah dengan keluarga peserta didik menentukan keberhasilan pendidikan.

Kata Kunci: Covid-19, era new normal, pembelajaran yang menyenangkan

PENDAHULUAN

Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan. Virus baru dan penyakit yang disebabkan ini tidak dikenal sebelum mulainya wabah di Wuhan, Tiongkok, bulan Desember 2019. Covid-19 ini sekarang menjadi sebuah pandemi yang terjadi di banyak negara di seluruh dunia (WHO, 2020a). Indonesia menjadi negara dengan total kasus Virus Corona terbanyak di Asia Tenggara diikuti Filipina dan Singapura. Bahkan, akumulasi kasus Covid-19 Indonesia telah menyalip negara yang menjadi episentrum awal pandemi global tersebut yakni China. Sedangkan di Asia-Pasifik, Indonesia berada di daftar 5 besar negara dengan kasus Virus Corona. (WHO, 2020b)

Pandemi Covid-19 telah mengubah berbagai aspek dalam tatanan kehidupan masyarakat. Sesuatu yang sebelumnya jarang dilakukan oleh masyarakat, kini sudah menjadi hal yang biasa. Berbagai dampak yang dirasakan oleh masyarakat selama pandemi Covid-19 sehingga mengharuskan masyarakat untuk hidup berdampingan atau menyesuaikan diri dengan virus corona. Dalam upaya mengembalikan aktivitas kehidupan masyarakat sebelum terjadinya Covid-19, Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Muhammad Tito Karnavian mengeluarkan aturan normal baru (new normal) dalam menghadapi Covid-19. Aturan tersebut tertuang dalam Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 440 - 830 Tahun 2020 tentang Pedoman Tatanan Normal Baru Produktif dan Aman Corona Virus Disease 2019 bagi Aparatur Sipil Negara di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah. Dalam keputusan tersebut dijelaskan bahwa masyarakat sudah bisa menjalankan aktivitas normal seperti biasa namun tetap menerapkan protokol kesehatan dan daerah yang ingin menerapkan normal baru harus memenuhi syarat yang tertuang dalam Kepmendag (Kepmendag, 2020).

Selama pandemi Covid-19, dampak yang dirasakan oleh masyarakat sangat banyak khususnya bagi anak-anak. Adanya Covid-19 mengharuskan anak-anak untuk berkegiatan seperti bermain dan belajar dari rumah sehingga membuat anak merasa bosan. Hasil penelitian Purwanto, dkk (2020) menjelaskan bahwa beberapa dampak yang dirasakan oleh anak-anak selama pandemi yaitu: (1) mereka diharuskan belajar jarak jauh tanpa sarana dan prasarana memadai di rumah; (2) metode pembelajaran jarak jauh membuat anak-anak perlu waktu untuk beradaptasi dan mereka menghadapi perubahan baru yang secara tidak langsung akan mempengaruhi daya serap belajar mereka; (3) sekolah diliburkan terlalu lama membuat anak-anak jenuh; (4) anak-anak kehilangan jiwa sosialnya karena mereka tidak bisa dan hanya berinteraksi dengan orang di rumah sehingga interaksi dengan orang di luar rumah menjadi berkurang.

Sama halnya dengan hasil penelitian Umar dan Nursalim (2020) menyimpulkan bahwa dampak yang dirasakan oleh siswa selama pandemi Covid-19 yaitu: (1) siswa menjadi kesulitan untuk beradaptasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar secara jarak jauh; (2) Siswa perlu memenuhi kebutuhan fasilitas pendukung kegiatan belajar mengajar jarak jauh dimana hal ini tidak dapat dilakukan oleh semua siswa karena faktor ekonomi keluarga; (3) siswa perlu untuk belajar tentang menggunakan fasilitas internet, laptop, dan smartphone sebagai sarana pembelajaran selama mengikuti

kegiatan belajar mengajar jarak jauh; (4) siswa lebih mudah merasa jenuh. Hal ini disebabkan karena tidak banyaknya proses interaksi yang dilakukan; dan (5) selama mengikuti kegiatan belajar mengajar jarak jauh, siswa menjadi lebih banyak memiliki tugas.

Dampak yang dirasakan peserta didik tidak bisa diabaikan. Oleh karena itu, peserta didik perlu merancang pembelajarannya yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan menurut Saifuddin (2014) dapat diartikan sebagai proses penyampaian suatu bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik dengan suatu metode atau cara tertentu dengan benar, dan tentunya membuat hati para peserta didik senang. Istilah menyenangkan dimaksudkan bahwa proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Darmadi (2018) mengatakan bahwa pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan, dan yang paling utama, tidak membosankan peserta didik. Suasana seperti itu akan membuat peserta didik bisa lebih terfokus pada kegiatan belajar-mengajar di kelas, sehingga curah perhatiannya akan lebih tinggi. Tingginya curah perhatian tersebut, akan meningkatkan hasil belajar,

Menurut Siregar dan Hatika (2019) pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull*) bukan hanya berarti selalu diselingi dengan lelucon, banyak bernyanyi atau tepuk tangan yang meriah. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati siswa. Siswa merasa nyaman, aman dan asyik. Perasaan yang mengasyikkan mengandung unsur *inner motivation* yaitu dorongan keingintahuan yang disertai upaya mencari tahu sesuatu. Yayuk, dkk (2018) menjelaskan bahwa suasana menyenangkan dapat terjadi jika peserta didik dapat berinteraksi satu sama lain dalam kelompok kecil, hubungan pendidik dan peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik tidak perlu takut bertanya pada pendidik atau memberi komentar termasuk mengkritik cara pendidik mengajar. Karena setiap pembelajaran mempunyai tujuan, maka pembelajaran juga harus berlangsung sedemikian rupa sehingga efektif.

Indikator pembelajaran menyenangkan menurut Trinova (2012) adalah: (1) perhatian penuh/tercurah/terfokus, konsentrasi tinggi, antusias, serius, semangat, menarik minat, lupa waktu; (2) berani mencoba/melakukan sesuatu, mempertanyakan sesuatu, tidak merasa takut melakukan sesuatu, bebas mencari obyek; dan (3) ekspresi wajah membahagiakan, bernyanyi, bertepuk tangan, senang, ceria/gembira, terlibat dengan asyik. Budiningsih (2005) menjelaskan bahwa hal yang harus dilakukan dalam menciptakan pembelajaran menyenangkan yaitu: (1) menyapa siswa dengan ramah dan bersemangat. Sapaan hangat dan raut wajah cerah memantulkan energi positif; (2) suasana rileks atau lingkungan yang nyaman; (3) memotivasi peserta didik; (4) menggunakan ice breaking; dan (5) metode yang variatif.

Menurut Layyinah (2017) ada beberapa indikator dalam menciptakan pembelajaran menyenangkan yaitu: (1) menyapa peserta didik dengan ramah dan semangat. Penting bagi pendidik untuk menciptakan awal yang berkesan karena akan

berpengaruh terhadap proses selanjutnya. Jika awalnya baik, menarik, dan memikat, maka proses pembelajaran akan lebih hidup dan menggairahkan; (2) lingkungan kelas yang menarik. Ruang kelas didesain sedemikian rupa. Terdapat pajangan gambar-gambar dan hasil kerja peserta didik dan pernak pernik hiasan dinding yang beraneka ragam bentuk sehingga membuat peserta didik nyaman berada di kelas; (3) memotivasi peserta didik. Adanya dorongan dalam diri individu untuk belajar bukan hanya tumbuh dari dirinya secara langsung, tetapi bisa saja karena rangsangan dari luar, misalnya berupa stimulus model pembelajaran yang menarik memungkinkan respon yang baik dari diri peserta didik yang akan belajar sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran; dan (4) metode yang variatif.

Terdapat dua faktor yang berpengaruh terhadap pembelajaran sehingga proses belajar akan lebih menyenangkan yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar menurut Wahyudi dan Azizah (2016) sebagai berikut: (1) keluarga meliputi cara orang tua dalam mendidik anak, hubungan antara anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga, suasana rumah, pengertian orang tua; (2) sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum yang digunakan, relasi guru dengan peserta didik, media pembelajaran, waktu sekolah, standar pengajaran di atas ukuran, kondisi gedung, dan (3) masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat. Menurut Latif dan Latief (2018) faktor yang mempengaruhi suasana belajar yang menyenangkan yaitu ruang kelas yang nyaman, cukup pencahayaan, tidak adanya suara-suara bising (annoying), dan suhu ruangan yang stabil (ruang yang tidak panas maupun dingin) serta media pembelajaran yang mendukung.

Menurut Mandagi dan Degeng (2019) faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal meliputi: pertama, faktor fisiologis. Faktor-faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor ini dibedakan atas dua macam yaitu: (a) kondisi fisik atau keadaan tonus jasmani. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu; (b) keadaan fungsi jasmani/fisiologis. Selama proses belajar berlangsung fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar terutama pancaindra. Kedua, faktor psikologis. Wahyudi dan Azizah (2016) mengatakan bahwa beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, antara lain: (a) intelegensi, kemampuan otak dalam memaksimalkan fungsinya; (b) perhatian, untuk menjamin adanya kegiatan belajar yang baik, maka diperlukan perhatian terhadap objek belajar; (c) minat, kecenderungan dalam hal memperhatikan suatu kegiatan; (d) bakat, kemampuan dan kecakapan yang telah dibawa oleh setiap orang dari sejak mereka lahir, bakat akan semakin berkembang apabila di imbangi dengan proses belajar dan berlatih; (e) motif, tujuan yang ingin dicapai. Motif adalah faktor pendorong perbuatan; (f) kematangan; (g) kesiapan, kesiapan harus menjadi perhatian dalam proses belajar, peserta didik dapat belajar lebih teratur dan tertata apabila mereka telah memiliki kesiapan; dan (h) kelelahan, kelelahan dapat menjadikan seseorang kehilangan semangat belajar dan sulit untuk berkonsentrasi.

Pemaparan di atas menjadi dasar dalam melakukan penelitian pengabdian kepada masyarakat ini yang bertujuan untuk membekali pengetahuan dalam membuat rancangan pembelajaran yang menyenangkan bagi para pendidik, peserta didik dan orang tua serta stake holder yang lain. Membuat rancangan pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) kepada anak atau peserta didik dimasa pandemi covid-19 penting diberikan oleh orang tua ataupun guru karena dengan pembelajaran menyenangkan dapat memberikan pengaruh positif bagi anak.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan metode pendidikan masyarakat yang dilakukan Asosiasi Psikologi Pendidikan Indonesia (APPI) wilayah Sulawesi. Kegiatan pengabdian berbentuk workshop ini dengan tema “Merancang Pembelajaran Yang Menyenangkan Di Era New Normal” terlaksana pada 4 Juli 2020 melalui media zoom meeting room. Jumlah partisipan yang terlibat dalam penelitian pengabdian ini sebanyak 446 orang yang terdiri dari beragam profesi dan tingkat pendidikan sebagaimana tergambar pada tabel 1 di bawah. Instrumen dalam pengumpulan data menggunakan kusioner yang dibagikan ke partisipan melalui google form. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif.

Tabel 1. Latar Belakang Profesi dan Tingkat Pendidikan Partisipan

Jenis Profesi	Jumlah
Guru / Dosen / Pendidik	104
Mahasiswa	309
Psikolog	18
ASN	6
Karyawan / Tenaga Pendidik	3
Lainnya	6
Total	446

Tingkat Pendidikan	Jumlah
S3	14
S2	92
S1 Sederajat	76
Diploma 3	1
SMA Sederajat	263
Total	446

Sumber: Diolah sendiri oleh peneliti

HASIL DAN PEMBAHASAN

Indikator Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik, dimana proses belajar mampu mempromosikan kebutuhan peserta didik dalam berbagai aspek yang penting dalam kehidupannya. Pendidikan Abad 21 diharapkan mampu memfasilitasi kebutuhan peserta didik. Maneen (2016) menjelaskan

dalam beberapa aspek yang mendukung skill yang dibutuhkan untuk menghadapi abad 21, yakni *creativity, critical thinking, communication, collaboration, dan compassion*.

Pertama, creativity atau kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan produk atau ide yang memiliki nilai kebaruan dan nilai kegunaan. Kreativitas dapat ditingkatkan dalam Pendidikan dengan memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas. Diantara upaya untuk mengembangkan kreativitas adalah pertama, upaya sekolah untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang mendukung peserta didik berpikir kreatif dengan aktivitas autentik di berbagai area pembelajaran. Kedua, *learning space* mengacu pada pengaturan lingkungan pembelajaran secara fisik seperti pengaturan ruangan; pencahayaan, kebisingan, desain material, dan pembagian kelompok yang memunculkan suasana kolaboratif. Ketiga, membuat pertanyaan terbuka untuk merangsang peserta didik mengemukakan ide (Kampylis & Berki, 2014).

Kedua, critical thinking merupakan kemampuan untuk menganalisis, menginterpretasi, mengevaluasi, menyimpulkan, dan melakukan sintesa terhadap informasi yang diperoleh. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan pemecahan masalah. Problem based learning dapat menjadi salah satu cara untuk mempromosikan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan di dunia nyata (Alismail & McGuire, 2015).

Ketiga, communication merupakan kemampuan berbagi informasi, mengekspresikan dan mengorganisasikan ide. Kemampuan komunikasi dapat ditingkatkan dalam proses interaksi sosial dan memicu terjadinya kolaborasi. Sekolah dapat memfasilitasi situasi sosial dan mendorong peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berbagi informasi, mengemukakan pendapat, dan bekerjasama dengan orang lain secara efektif dalam mengumpulkan informasi.

Keempat, collaboration merupakan kemampuan untuk bekerja secara efektif dan menghargai keberagaman dalam tim, fleksibel, dan komitmen untuk mencapai tujuan bersama, dan menghargai kontribusi setiap individu dalam tim. Kelima, *compassion/empaty* mengacu pada kemampuan untuk mengenali dan merasakan respon emosi orang lain dengan mengadopsi pikiran dan perasaan seseorang. Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi kemampuan empati dalam bentuk program sosioemosional. Kemampuan empati dapat ditingkatkan dalam proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik yang beragam dan melatih keterampilan sosial emosi

Namun untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, ada beberapa hal yang salah dan yang harus diubah, yakni nilai industri revolusi dalam pendidikan. Global Education Reform Movement (GERM) merupakan gerakan reformasi pendidikan yang menekankan pada kombinasi antara solusi market dengan kebijakan manajerialis sebagai satu jalan yang dinilai paling efektif untuk menyelesaikan berbagai permasalahan pendidikan. Dijalankan di atas logika pasar dan manajemen korporasi yang kemudian diterapkan dalam sistem pendidikan. Diantara produk Gerakan ini dalam sistem Pendidikan adalah; Pertama, peserta didik dibiasakan dengan model kompetisi daripada kolaborasi, Kedua menekankan pada standarisasi pada penilaian

bukan pada penilaian autentik pada potensi masing-masing peserta didik, Ketiga akuntabilitas pendidik dan standarisasi kurikulum membuat guru merasa tidak dihargai dan dipercaya karena secara rutin selalu dievaluasi secara administratif dan sistem akuntabilitas memaksa guru memenuhi standar yang ditetapkan pemerintah sehingga guru cenderung tidak bebas dan tidak kreatif. Keempat kebebasan untuk memilih sekolah membuat sekolah-sekolah tertentu banyak dipilih karena popularitas hal tersebut memunculkan kondisi bahwa tidak semua siswa mendapatkan kualitas pendidikan yang setara karena faktor personal maupun sosial dari masing-masing peserta didik dengan kata lain sekolah favorit hanya dapat dikecap oleh siswa yang berada dalam kondisi mampu secara finansial (Putra, 2015).

Selain itu yang harus diubah yakni kontrol dan tidak ada otonomi. Otonomi adalah kebutuhan psikologis bawaan (*innate psychology*). Otonomi melekat pada diri setiap individu sebagai peserta didik. Sistem Pendidikan yang mengacu pada manajemen korporasi menekankan pada kontrol terhadap peserta didik sehingga otonomi tidak berkembang. Anak-anak akan merasa senang ketika diberikan kesempatan untuk terlibat secara mandiri dalam proses pembelajaran. Anak-anak menjadi tidak senang ke sekolah ketika mereka tidak bebas menjadi dirinya sendiri.

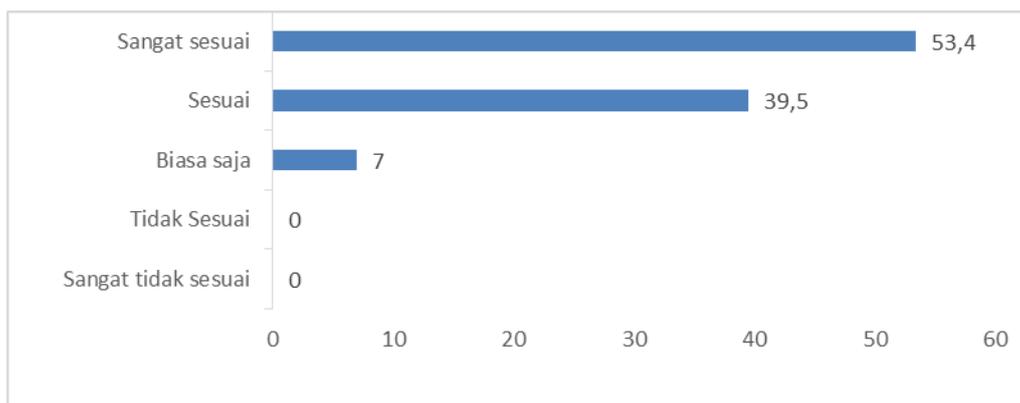
Hal yang harus diubah yang lain yakni belajar yang tidak otentik. Kurikulum yang digunakan dalam Pendidikan di Indonesia menitikberatkan pada hafalan daripada pemahaman dan analisis. Terdapat standarisasi dalam penilaian sehingga penilaian bersifat tidak otentik, dan menyebabkan peserta didik belajar untuk mengejar penilaian berupa angka dan belajar untuk berhasil dalam ulangan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelemahan sistem Pendidikan di Indonesia saat ini berakar dari sistem Pendidikan yang bersifat global tanpa ada penyesuaian dengan konteks dimana Pendidikan itu berlangsung. Iklim kompetisi yang tumbuh dalam dunia pendidikan membuat peserta didik berorientasi pada hasil bukan pada proses. Peserta didik belajar untuk mengejar batas nilai kelulusan dan tidak memaknai bahwa proses pembelajaran adalah untuk memberi kemanfaatan dalam kehidupan.

Berbagai permasalahan tersebut dapat menghambat peserta didik untuk meningkatkan kemampuan kreatif, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan empati. Pertama, kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis perlu didorong dalam pelaksanaan Pendidikan, ketika sistem pendidikan menekankan keberhasilan pada beberapa bidang saja (Literasi, Matematika dan IPA) maka peserta didik menjadi terbatas dan tidak otonom mengembangkan rasa ingin tahu yang secara alami ada dalam diri mereka. Setiap anak membawa keunikan dan pendidikan seharusnya memfasilitasi potensi anak yang berbeda-beda namun sistem penilaian yang seragam membuat anak tidak dinilai sesuai potensinya masing-masing. Kedua, kemampuan komunikasi dan kolaborasi tidak akan terjadi ketika yang diterapkan dalam kurikulum adalah kompetisi. Ketiga, Compassion/ empati pada siswa tidak dapat berkembang dengan baik ketika sistem pendidikan masih berorientasi pada bobot kognitif saja.

Merancang Pembelajaran yang Menyenangkan Di Era New Normal sebagai Kebutuhan

Partisipan menilai tema dalam kegiatan seminar merancang pembelajaran yang menyenangkan di era new normal sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal itu menunjukkan bahwa saat ini orang tua dan guru butuh rancangan pembelajaran yang menyenangkan supaya anak tidak bosan. Perubahan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilakukan secara daring mengharuskan pendidik dan peserta didik untuk dapat beradaptasi agar proses belajar dapat berjalan efektif. Pendidik sebagai pihak yang mendampingi proses belajar peserta didik tentu berperan penting terhadap efektifnya KBM. Dalam hal ini, pendidik perlu memiliki persiapan baik dari diri pribadi maupun dari segi perangkat pembelajaran. Hal ini dikarenakan kegiatan belajar secara daring merupakan hal yang baru sehingga perangkat pembelajaran atau metode mengajar yang biasanya dapat dilakukan secara tatap muka perlu dieksplorasi agar dapat digunakan secara daring. Terlebih lagi, beberapa penelitian menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang melaporkan adanya kecemasan, stres dan tekanan selama mengikuti pembelajaran daring.



Gambar 1. Tema Kegiatan Sesuai Kebutuhan Partisipan

Sumber: Data diolah sendiri peneliti

Survei yang dilakukan oleh Kapasia, Paul, Roy, Saha, Zaveri, Mallick, Barman, Das, dan Chouhan (2020) menemukan bahwa selama pembelajaran daring, peserta didik menghadapi berbagai tekanan, stres serta kendala pada fasilitas belajar, seperti halnya gawai dan koneksi internet. Selain itu, Duraku dan Hoxha (2020) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa peserta didik yang tidak termotivasi mengikuti pembelajaran daring adalah peserta didik yang menunjukkan stres tergolong tinggi. Hal inilah yang menjadi tantangan bagi para pendidik untuk dapat merancang perangkat pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kondisi yang ada serta disukai oleh peserta didik sehingga tidak menjadi beban yang dapat menimbulkan adanya tekanan dan stres.

Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah merancang perangkat pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini menjadi penting sebab pembelajaran yang menyenangkan dapat menunjang efektifnya proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Mulyasa dalam Harmanto (2015) menyatakan bahwa rasa

gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan adanya keterbukaan merupakan modal dasar bagi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang siap beradaptasi, menghadapi berbagai kemungkinan, dan memasuki era globalisasi yang penuh berbagai tantangan.

Menurut Harmanto (2015) pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila terbangun suasana belajar yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, membangkitkan minat belajar, semangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi serta adanya keterlibatan penuh dan perhatian dari peserta didik. Penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan tersebut perlu dilakukan dengan cara yang tepat. Dalam hal ini, pendidik perlu memahami kondisi dan kebutuhan peserta didik selama pembelajaran daring. Berikut beberapa hal penting yang perlu diperhatikan agar dapat merancang pembelajaran yang menyenangkan, yakni:

Pertama, beban akademik (karakteristik dan frekuensi pemberian tugas, metode pembelajaran, serta ujian yang diberikan) dan ketersediaan fasilitas (gawai, koneksi internet, ruang belajar di rumah) harus dipertimbangkan pada peserta didik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa besarnya beban akademik yang diberikan kepada peserta didik dapat berdampak pada munculnya tekanan dan stres kepada peserta didik (Duraku & Hoxha., 2020; Reddy, Menon, & Thattil, 2018) begitu juga dengan terbatasnya ruang belajar di rumah (Duraku & Hoxha., 2020; Kapasia, Paul, Roy, Saha, Zaveri, Mallick, Barman, Das, & Chouhan 2020). *Kedua*, relatedness antara pendidik dan peserta didik selama pembelajaran daring juga diperlukan untuk dapat membangun proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan hubungan positif yang terbangun antara pendidik dan peserta didik dapat memberikan pengaruh terhadap keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Fredericks, Blumenfied, & Paris, 2004). Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Duraku dan Hoxha (2020) bahwa dukungan emosional yang diberikan oleh pendidik selama pembelajaran daring dapat membantu peserta didik menghadapi periode krisis selama pandemi COVID-19 ini. Selain itu, Fredericks, Blumenfied, dan Paris (2004) juga menyatakan bahwa dukungan yang bersifat akademis maupun interpersonal dalam proses belajar mengajar ditemukan mampu memengaruhi keterlibatan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Seperti halnya memberi pujian ketika peserta didik berusaha dan mampu untuk menyelesaikan tugas dengan baik, memberikan bantuan dengan menjelaskan kembali hal yang kurang dimengerti peserta didik dll.

Ketiga, gaya belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Harmanto (2015) menyatakan bahwa karakteristik gaya belajar peserta didik menjadi salah satu hal penting yang dapat menjadi strategi dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan. Brown (2000) mendefinisikan gaya belajar sebagai cara seseorang mempersepsikan dan memproses informasi dalam situasi belajar. Harmanto (2015) merangkum lima gaya belajar yang sesuai dengan karakter generasi Y dan Z berlandaskan pada pendapat Lancaster dan Stillman (2002), yaitu: (1) *Learn from Experimentatio* (kegiatan belajar sambil melakukan praktik secara langsung dan melakukan berbagai kegiatan eksplorasi menggunakan media internet); (2) *Prefer visual learning* (merancang media belajar yang disukai oleh pelajar dengan tipe visual

learning); (3) *Like to work in groups* (kerja tim yang kolaboratif bersama teman sebayanya dengan pemanfaatan *Google Apps*); (4) *Have short attention spans and multitasking well* (melakukan berbagai kegiatan multitasking sehingga pendidik dapat mengeksplorasi pembelajaran dengan aktivitas yang beragam dan tidak hanya menoton pada satu aktivitas saja); dan kegiatan belajar yang disertai dengan hiburan, seperti memberikan games atau mengemas kegiatan belajar dalam bentuk permainan dll).

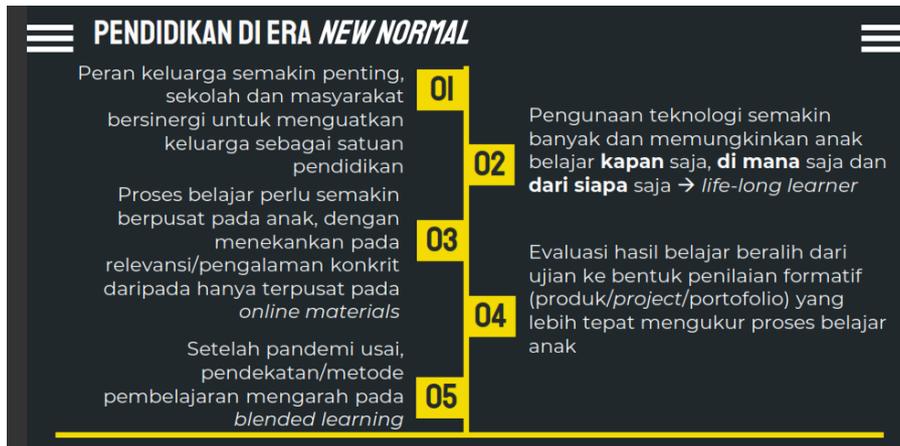
Fakta yang Terjadi Selama New Normal

Survei yang dilakukan oleh Pujiasih (2020) menemukan bahwa dari 322 siswa diperoleh data 45% siswa senang belajar daring dan 55% lainnya tidak senang belajar daring. Melalui kuisisioner tersebut juga diperoleh data mengenai kelebihan dan kekurangan belajar daring selama pandemi Covid-19. Siswa berpendapat bahwa kelebihan belajar daring adalah pembelajaran lebih efektif, tidak lelah, menyenangkan dan mendapat pengalaman baru. Adapun kekurangannya adalah koneksi internet yang kurang baik, siswa kurang paham dengan materi, siswa merasa lelah serta sulit untuk berdiskusi dengan teman. Windhiyana (2020) juga melakukan studi deskriptif kualitatif dengan melakukan wawancara kepada tiga mahasiswa dan dua dosen di Universitas Kristen Satya Wacana dan menemukan bahwa kegiatan pembelajaran dengan mode daring di universitas tersebut berlangsung dengan efektif menggunakan media aplikasi Zoom, Google Classroom, Schoology, dan Edmodo. Adapun kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring yaitu masalah koneksi internet yang kurang mendukung.

Pada tingkat Sekolah Dasar, Dewi (2020) melakukan kajian data pada 3 artikel dan 6 berita yang dianggap paling relevan dan menemukan bahwa dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di SD dapat terlaksana dengan cukup baik apabila terdapat kerjasama antara guru, siswa dan orang tua dalam belajar di rumah. Adapun studi eksploratif yang dilakukan oleh Purwanto, dkk (2020) menemukan hasil bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami oleh siswa, guru dan orang tua dalam kegiatan belajar mengajar daring di Sekolah Dasar, yaitu penguasaan teknologi masih kurang, penambahan biaya kuota internet, adanya pekerjaan tambahan bagi orang tua dalam mendampingi anak belajar, komunikasi dan sosialisasi antar siswa, guru dan orang tua menjadi berkurang dan jam kerja yang menjadi tidak terbatas bagi guru karena harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan orang tua, guru lain, dan kepala sekolah. Hasil tersebut diperoleh melalui wawancara kepada enam guru dan orang tua siswa.

Kondisi mancanegara juga menunjukkan beberapa hal yang serupa mengenai kendala yang dialami peserta didik dalam melakukan pembelajaran daring. Survei yang dilakukan oleh Kapasia, dkk (2020) kepada mahasiswa di beberapa universitas yang ada di Bengkulu Barat memperoleh data bahwa sebanyak 70% dari 232 responden terlibat dalam pembelajaran daring dan sebagian besar dari mereka melaporkan banyaknya kendala yang dihadapi. Dalam hal ini, sebagian besar mahasiswa mengalami kecemasan, depresi, memiliki koneksi internet yang buruk serta kondisi rumah yang tidak kondusif sebagai tempat belajar. Duraku dan Hoxha (2020) juga melakukan penelitian kepada 78 pelajar yang sebagian besar merupakan mahasiswa program sarjana dan menemukan

bahwa sebagian besar menunjukkan adanya stres yang tergolong sedang selama mengikuti pembelajaran daring. Selain itu, responden menyatakan bahwa terlibat dalam pembelajaran daring memungkinkan peserta didik mengalihkan perhatian dari pandemi. Namun, kurangnya perhatian dan fokus, menurunnya motivasi untuk belajar, terbatasnya ketersediaan ruang belajar di rumah, adanya gangguan dari keluarga, serta memiliki banyak tugas menjadi tantangan utama yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran daring.



Gambar 2. Pendidikan di Era New Normal.

Sumber: Prof. Dr. Frieda Mangunsong, M.Ed., Psikolog yang disampaikan dalam Seminar Nasional APPI Sulawesi – 4 Juli 2020

Persiapan yang Harus Dilakukan Selama New Normal

Belajar dari rumah selama masa new normal tentu membutuhkan adaptasi dari berbagai pihak yang terkait agar dapat menjalankan aktivitas tersebut dengan optimal, baik itu dari pihak sekolah, peserta didik ataupun keluarga di rumah. Proses adaptasi tersebut tentu membutuhkan adanya berbagai persiapan. Terlebih lagi, dari berbagai fakta menunjukkan bahwa dalam pembelajaran daring selama era new normal terdapat beberapa kendala yang dialami oleh peserta didik, orang tua dan pendidik. Brown, dkk (2020) menyusun empat domain yang dapat dipersiapkan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran daring yang dilakukan oleh peserta didik. Adapun empat domain tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Domains that Support Learning Across Contexts

Domain 1:	Provided at home		
Pre Condition	Physical	Psysiological	Psychological
	<i>Safe and Stable home</i>	<i>Food</i>	<i>Emotional Support</i>
	<i>Orderly Enviroment with some quiet time</i>	<i>Enough sleep</i>	<i>Managed stress and mental health</i>
	<i>Appropriate physical space for learning</i>		<i>Encouragement of learning</i>
	<i>Adult supervision</i>		
Domain 2 :	Provided by School	Provided by Home or School	
Curriculum materials	<i>Curriculum material for all learning areas</i>	<i>Computer/Device</i>	
	<i>Direct learning support, instruction or negotiation or learning program from</i>	<i>Information resources (internet, media, books)</i>	

	<i>educator</i> <i>Learning activities</i>	<i>Material resources (Pen, paper, calculator, art material, PE equipment etc.)</i>
Domain 3 :	<i>Facilitated in Home</i>	
Learning support	<i>Clarification of tasks and addressing questions</i> <i>Providing feedback on learning</i> <i>Adjustments based on student progress</i> <i>Positive reinforcement</i> <i>Connection with peers (peer to peer learning)</i> <i>Social connection</i>	
Domain 4 :	<i>Provided by home, through school and/or other agencies</i>	
Wrap around support	<i>Nutrition</i> <i>Physical activity</i> <i>Alied support (school psychologist, speech pathologists, social workers, school nurse)</i> <i>Language support for CALD students</i> <i>Immunisation programs</i> <i>Referral point for AOD, MH, social supports</i> <i>Social and emotional learning and support for vulnerable students</i> <i>Hygiene and clothing</i> <i>Check-in for interagency support programs</i>	

Sumber: Brown, Te Riele, Shelley, dan Woodroffe (2020)

Persiapan Pendidikan di New Normal bagi Sekolah di Zona Hijau

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Agama, Kementerian Kesehatan dan Kementerian dalam Negeri telah membuat keputusan mengenai panduan pelaksanaan pembelajaran selama masa pandemi Covid-19. Dalam hal ini, sekolah yang berada di zona merah, kuning dan oranye tidak diizinkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka. Adapun sekolah yang berada di zona hijau mendapatkan izin untuk melakukan pembelajaran tatap muka dengan beberapa ketentuan yang berlaku. Pembelajaran tatap muka pada satuan pendidikan yang memenuhi kesiapan dilaksanakan secara bertahap, yaitu diawali dengan masa transisi selama dua bulan dan setelah itu dilanjutkan dengan masa kebiasaan baru jika sekolah masih berstatus aman. Selain itu, urutan tahap dimulainya pembelajaran tatap muka dilaksanakan berdasarkan pertimbangan kemampuan peserta didik menerapkan protokol kesehatan, yaitu diawali dari peserta didik jenjang sekolah tertinggi hingga yang paling dasar. Oleh karena itu, sekolah yang berada di zona hijau perlu untuk mempersiapkan penerapan protokol kesehatan selama pembelajaran tatap muka berlangsung, mulai dari wajib masker, cuci tangan, psysical distancing dll. Kondisi kesehatan seluruh civitas akademika di sekolah juga perlu untuk senantiasa diperhatikan. Hal ini sebagai bentuk preventif agar tidak terjadi penularan di dalam sekolah.

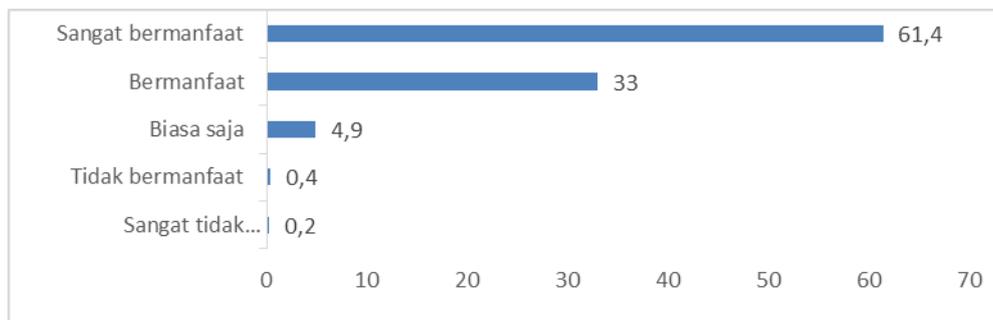


Gambar 3. Persiapan Pendidikan di New Normal bagi Sekolah di Zona Hijau

Sumber: Dr. Weny Savitry S. Pandia, M.Si., Psikolog yang disampaikan dalam Seminar Nasional APPI Sulawesi – 4 Juli 2020

Pembelajaran yang Menyenangkan Di Era New Normal Bermanfaat bagi Peserta Didik dan Pendidik, serta Orangtua

Hasil penelitian pengabdian menunjukkan isi materi pembelajaran yang menyenangkan di era new normal bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik. Berbagai macam model pembelajaran yang menyenangkan telah dilakukan oleh para peneliti ataupun pendidik. Sebagaimana hasil penelitian Triastuti, Asikin, dan Wijayanti (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran CIRC berbasis Joyfull Learning (pembelajaran menyenangkan) membuat siswa semakin antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, berani mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas, dan banyak siswa bertanya serta berpendapat. Hasil penelitian Pramesthi, Catur, dan Susanti (2015) mengatakan bahwa penerapan pendekatan joyful learning dengan metode guided discovery dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan prestasi belajar siswa di kelas. Hasil penelitian Lucardie (2014) menunjukkan bahwa enam puluh tiga persen (63%) dari pelajar mengatakan bahwa kesenangan berdampak pada pembelajaran mereka. Pelajar tidak merasa bosan dan lebih cenderung memperhatikan jika pembelajaran menyenangkan. Mereka juga mengatakan bahwa mereka akan melakukan sesuatu pada sesuatu yang baru jika itu menyenangkan atau dijelaskan dengan cara yang menyenangkan. Selain itu mampu berkonsentrasi merupakan hasil belajar dari pembelajaran menyenangkan.

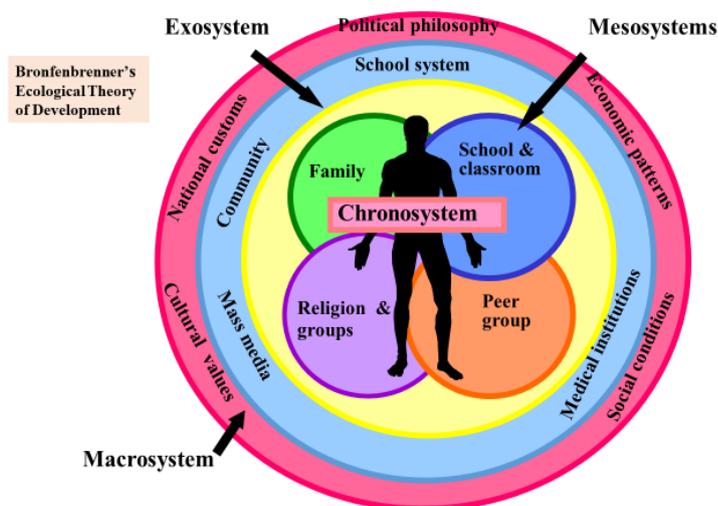


Gambar 4. Kebermanfaatan Materi dengan Kehidupan Pribadi dan Profesi Partisipan

Sumber: Data diolah sendiri peneliti

Sinergitas Antara Rumah dan Sekolah Menentukan Keberhasilan Pendidikan

Sinergitas antara rumah dan sekolah tergambar dalam model Bronfenbrenner (Taylor & Gebre, 2016), yang menjelaskan perkembangan anak dipengaruhi beberapa sistem lingkungan yang saling berkaitan. Keempat sistem tersebut meliputi, pertama, *microsystem* atau konteks terdekat dengan anak seperti keluarga, teman sebaya, sekolah, dan tetangga. Dalam relasi anak dengan sekolah misalnya, guru berperan dalam pembentukan perilaku anak dan anak yang relevan di kelas. Kualitas dan relasi alami anak di rumah atau dengan teman sebaya dapat terlihat dan memengaruhi perilaku anak di sekolah. Kedua, *mesosystem*, berkaitan dengan proses dan keterkaitan antara dua atau lebih konteks interaksi anak, misalnya rumah-sekolah, teman sebaya – keluarga, tetangga – teman sebaya, dan seterusnya.



Gambar 5. Sinergitas antara rumah dan sekolah menentukan keberhasilan pendidikan

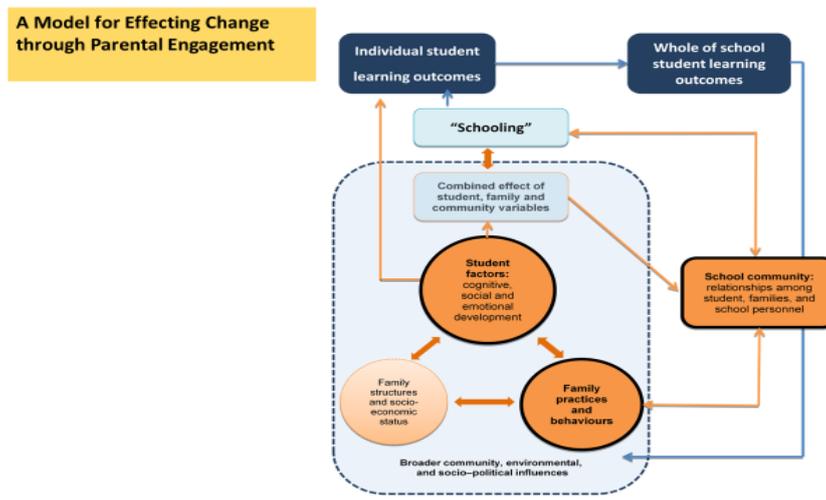
Sumber: Dr. Weny Savitry S. Pandia, M.Si, Psikolog yang disampaikan dalam Seminar Nasional APPI Sulawesi – 4 Juli 2020

Exosystem, sistem ketiga, yaitu konteks proksimal dari mikro dan mesosistem atau keterkaitan dan proses antara setting dimana anak tidak berinteraksi secara langsung tetapi mengambil peran penting dalam penyesuaian anak, seperti komunitas lingkungan terdekat, lingkungan kerja orangtua, dan jaringan sosial keluarga. Keempat, macrosystem, merupakan konteks tambahan yang relevan dengan proses pembelajaran anak, seperti budaya dan sistem subcultural yang membantu relasi antara ketiga sistem sebelumnya (Taylor & Gebre, 2016).

Berdasarkan keempat sistem tersebut, maka sinergitas antara rumah dan sekolah secara khusus pada dua sistem awal, yaitu mikro dan mesosistem, walaupun sistem lain juga tetap berpengaruh. Baik pada mikrosistem maupun mesosistem, keduanya menjelaskan pentingnya interaksi rumah – sekolah atau interaksi orangtua dan guru. Lingkungan rumah dan pengasuhan orangtua juga berimplikasi dalam upaya guru mengembangkan pembelajaran anak. Pembelajaran anak melibatkan hubungan timbal balik antara orangtua dan guru (Taylor & Gebre, 2016). Orangtua berdampak pada performansi anak di sekolah dengan keterlibatan langsung orangtua dengan aktivitas

sekolah seperti mendampingi mengerjakan tugas sekolah, menghadiri pertemuan guru-orangtua, dan memotivasi anak (Hill et al dalam Taylor & Gebre, 2016). Keterlibatan orangtua dalam pembelajaran anak yang memberikan beberapa dampak positif pada perkembangan anak (Emerson, Fear, Fox, & Sanders, 2012) antara lain meningkatnya kehadiran di sekolah, keterampilan sosial yang lebih baik, pengembangan perilaku yang tepat, meningkatnya kemampuan penyesuaian diri di sekolah, kompetensi personal, dan efikasi dalam belajar, terlibat dalam tugas atau aktivitas sekolah, dan meningkatnya kesadaran akan pentingnya pendidikan.

Dalam meningkatkan efektivitas keterlibatan orangtua dalam sinergitas rumah – sekolah, maka perlu memperhatikan beberapa hal seperti yang tergambar melalui gambar 6 hasil penelitian dari Harvard Family Research Project (Emerson, dkk, 2012), sebuah model yang menggambarkan keterlibatan orangtua dan pemahaman ekologis dari perkembangan anak.



Gambar 6. Model keterlibatan orang tua dan pemahaman ekologis dari perkembangan anak
 Sumber: Emerson, Fear, Fox, dan Sanders (2012)

Model tersebut menunjukkan hasil belajar siswa dipengaruhi intervensi pada beberapa hal meliputi sekolah, komunitas sekolah, perilaku dan praktek keluarga, dan dukungan faktor internal anak seperti perkembangan emosi, kognitif, dan sosial. Sekolah memengaruhi lingkungan rumah secara positif melalui interaksi konsisten dengan orangtua. Oleh karena itu, keterlibatan orangtua dalam pendidikan merupakan sistem yang dinamis dengan hubungan yang saling menguatkan antara faktor internal siswa, perilaku keluarga, status sosioekonomi keluarga, komunitas sekolah, dan pendidikan formal (Emerson, dkk, 2012).

Komunikasi edukasi sebagai solusi keterlibatan orangtua

Dalam meningkatkan keterlibatan orangtua, diperlukan pendekatan yang efektif (Emerson, dkk, 2012), berupa sosialisasi akademis dan konstruksi peran orangtua. Pertama, sosialisasi akademis merupakan komunikasi antara orangtua dan anak tentang ekspektasi orangtua terhadap pendidikan anak dan nilai dan minat pembelajaran, membicarakan strategi belajar dengan anak, pekerjaan sekolah, dan membuat

perencanaan untuk masa depan. Sosialisasi akademis secara khusus meliputi aktivitas yang berhubungan dengan membangun kemampuan anak dalam mengambil keputusan, keterampilan pemecahan masalah, kemandirian, otonomi, dan kemampuan akademis.

Kedua, konstruksi peran orangtua menunjukkan keterlibatan orangtua menetap dan terus menerus tergantung pada bagaimana orangtua memersepsikan diri sendiri yang berpartisipasi dalam pendidikan anak. Persepsi orangtua tersebut dipengaruhi beberapa faktor antara lain keyakinan tentang hasil anak yang sesuai, siapa yang bertanggung jawab terhadap hasil tersebut, apa yang diharapkan oleh keluarga, guru, dan orangtua lain, dan perilaku orangtua yang berkaitan dengan keyakinan dan ekspektasi tersebut. Drongan orangtua untuk terlibat dapat berasal dari iklim sekolah yang menggambarkan peran orangtua sebagai hal yang penting, bernilai, dan diharapkan; permintaan khusus dari guru yang menunjukkan bahwa orangtua merupakan contributor penting dalam pembelajaran anak; dan permintaan siswa atau anak yang memotivasi orangtua untuk memenuhi kebutuhan belajar anak (Hoover-Demsey & Sandler dalam (Emerson, dkk, 2012).

Keterlibatan orangtua dalam sinergitas orangtua dan sekolah dapat ditingkatkan dengan beberapa strategi yang dapat dilakukan oleh pihak sekolah (Jennings & Bosch, 2011), seperti memberi kesempatan orangtua menyampaikan pendapat, mendorong orangtua untuk belajar bersama, memastikan keterlibatan orangtua merupakan bagian dari program perencanaan sekolah, pendekatan proaktif melibatkan guru dan anggota komunitas, dan membangun inisiatif yang dimulai dari sekolah.

Selain itu, terdapat beberapa faktor yang menjadi tantangan atau menghambat keterlibatan orangtua dalam sinergitas rumah – sekolah (Smith dalam Jennings & Bosch, 2011), yang perlu ditangani seperti tuntutan anak lain, kesulitan anak, terbatasnya waktu; orangtua yang memersepsikan diri tidak memiliki kemampuan; hambatan bahasa yang diperlukan dalam komunikasi; perbedaan pemahaman antara staf sekolah dan orangtua tentang keterlibatan orangtua yang dapat menyebabkan guru menyalahkan orangtua dan orangtua merasa tidak dihargai; guru hanya menginginkan jika komunikasi dimulai dari guru; menggunakan pendekatan yang melihat orangtua sebagai kelompok yang sama kebutuhannya, dan informasi yang kurang tepat yang diberikan kepada orangtua terkait tujuan dan prosedur sekolah.

Kemampuan Memahami Materi dan Kebutuhan Pengetahuan dan Keterampilan Selama New Normal

Kegiatan pengabdian dalam bentuk seminar bisa menjadi wadah dalam edukasi masyarakat, khususnya pendidik, peserta didik, dan orang tua. Sebagaimana dalam kegiatan ini, kemampuan peserta menyerap materi tampak baik. Sebanyak 58,1 persen sangat dapat memahami materi, 37 persen dapat memahami, dan hanya 4,7 persen yang cukup memahami materi. Diantara 446 partisipan, tidak ada satupun yang tidak memahami materi yang disampaikan oleh narasumber.



Gambar 7. Kemampuan Partisipan dalam Menyerap Materi

Sumber: Data diolah sendiri peneliti

Meskipun demikian, selama new normal, dalam pertanyaan terbuka, partisipan menyarankan materi pengetahuan dan keterampilan yang sangat mereka butuhkan juga, yakni: (1) Kolaborasi guru dan org tua untuk pembelajaran *online* bagi anak didik; (2) Mengasah skill dan *critical thinking* pada anak di era new normal; (3) Rekonstruksi kurikulum dan *school wellbeing* di tengah pandemi; (4) Mengatasi stress akademik dan burnout di tengah pandemi Covid-19; (5) Pembelajaran anak ABK pada new normal; (6) Resiliensi akademik pada peserta didik di era New Normal; (7) Peran ayah dalam pendampingan anak belajar; (8) Media Pembelajaran pada New Normal; (9) Meningkatkan *self improvement* di tengah pandemi; dan (10) Spiritualitas dalam pendidikan selama new normal.

SIMPULAN

Penelitian pengabdian ini menunjukkan tema dalam kegiatan seminar merancang pembelajaran yang menyenangkan di era new normal sesuai dengan kebutuhan peserta yang dibuktikan dengan respon peserta menyatakan sangat sesuai 53.4 persen, sesuai 39.5 persen, biasa saja 7.0 persen dan tidak ada yang menyatakan tidak sesuai apalagi sangat tidak sesuai. Isi materi pembelajaran yang menyenangkan di era new normal bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik yang dibuktikan dengan respon peserta menyatakan sangat bermanfaat 61.4 persen, bermanfaat 33.0 persen, biasa saja 4.9 persen, tidak bermanfaat 0.4 persen dan sangat tidak bermanfaat 0.2 persen. Hampir seluruh peserta menyatakan sangat memahami materi yang disampaikan oleh narasumber yang dibuktikan dengan respon peserta menyatakan sangat memahami 58.1 persen, memahami 37 persen, biasa saja 4.7 persen, dan tidak ada yang menyatakan tidak mampu memahami. Hasil penelitian pengabdian mengindikasikan bahwa masyarakat sangat membutuhkan rancangan pembelajaran yang menyenangkan supaya anak tidak mengalami kebosanan dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan yang dimaksud berbasis pada kebutuhan peserta didik yakni kreativitas, berfikir kritis, komunikasi, bekerjasama, dan empati. Sinergitas antara pihak sekolah dengan keluarga peserta didik menentukan keberhasilan pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Hasil penelitian pengabdian ini dapat teruraikan dengan baik berkat bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada ke empat pemateri yang telah menjadi narasumber yang pakar dibidangnya: (1) Prof. Dr. Frieda Mangunsong Siahaan, M.Ed yang telah membawakan materi "Penyelenggaraan Pendidikan di Era New Normal"; (2) Prof. Dr. Muhammad Jufri, S.Psi., M.Si., M.Psi.,

Psikolog dengan materi “Menyiapkan Sekolah dan Guru untuk The New Normal” dalam Pembelajaran dibawakan; (3) Dr. Weny Savitry S. Pandia, M.Si., Psikolog dengan materi “Sinergi Orangtua dan Guru Dalam Mengoptimalkan Pembelajaran New Normal”; dan (4) Dr. M. Harwanti Siregar dengan materi “Belajar Daring yang Menyenangkan di Masa New Normal”.)

DAFTAR RUJUKAN

- Alismail, H. A., & McGuire, P. (2015). 21st Century standards and curriculum: current research and practice. *Journal of Education and Practice*, 6(6), 150–154.
- Brown, H. D. (2000). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Pearson Longman.
- Brown, N., Te Riele, K., Shelley, B., & Woodroffe, J. (2020). *Learning at Home During Covid-19: Effects on Vulnerable Young Australians. Independent Rapid Response Report*. Hobart: University of Tasmania, Peter Underwood Centre for Educational Attainment.
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- CNN. (2020). *Rata-rata Angka Sembuh Covid-19 Nasional 52 Persen* Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200721172822-20-527263/rata-rata-angka-sembuh-covid-19-nasional-52-persen>.
- Darmadi, H. (2018). *Optimalisasi Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Guepedia.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Duraku, Z. H., & Hoxha, L. (2020). *The Impact of COVID-19 on Higher Education: A Study of Interaction Among Students' Mental Health, Attitudes Toward Online Learning, Study Skills, and Changes in Students' Life*. University of Prishtina “Hasan Prishtina”: Faculty of Philosophy, Department of Psychology.
- Emerson, L. J., Fox, S., & Sanders, E. (2012). *Parental Engagement in Learning and Schooling: Lessons from Research. A Report by The Australian Research Alliance for Children and Youth (ARACY) for the Family-School and Community Partnerships Bureau*. Canberra.
- Fredericks, J. A., Blumenfeld, P. C., & A., P. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of Evidence. In *Review of Educational Research*. New York: Springer.
- Harmanto, B. (2015). Merancang Pembelajaran Menyenangkan sebagai Generasi Digital. *Prosiding: Seminar Nasional Pendidikan “Inoveasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan*, 1–7.
- Jennings, K., & Bosch, C. (2011). *Parent Engagement in Children's Education*. Australian

Government - Department of Education, Employment and Workplace Relations - Quality Outcomes Programme: Family-School & Community Partnerships Bureau.

- Kampylis, P., & Berki, E. (2014). *Nurturing Creative Thinking. International Bureau of Education: Educational Practices Series-25.*
- Kapasiasa, N., Paul, P., Roy, A., Saha, J., Zaveri, A., Mallick, R., Barman, B., Das, P., & Chouhan, P. (2020). Impact of lockdown on learning status of undergraduate and postgraduate students during COVID-19 pandemic in West Bengal, India. *Journal Pre-Proofs: Children and Youth Services Review.* [https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105194.](https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105194)
- Kepmendag. (2020). *Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 440 - 830 Tahun 2020 tentang Pedoman Tata Normal Baru Produktif dan Aman Corona Virus Disease 2019 bagi Aparatur Sipil Negara di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah.*
- Kompas.com. (2020). *Pandemi Covid-19, Gugus Tugas Sebut Kondisi Jawa Barat Semakin Membaik.* Retrieved from [https://nasional.kompas.com/read/2020/07/15/13493241/pandemi-covid-19-gugus-tugas-sebut-kondisi-jawa-barat-semakin-membaik.](https://nasional.kompas.com/read/2020/07/15/13493241/pandemi-covid-19-gugus-tugas-sebut-kondisi-jawa-barat-semakin-membaik)
- Lancaster, L. C., & Stillman, D. (2002). *When Generation Collide: Who They Are. Why They Clash. How to Solve the Generational Puzzle at Work.* New York: Harper Collins.
- Latif, M., & Latief, S. (2018). *Teori Manajemen Pendidikan.* Jakarta: Kencana.
- Layyindah, L. (2017). Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik pada Pembelajaran PAI. *Tarbawy, 4(1), 1–9.* [https://doi.org/10.17509/t.v4i1.6987.](https://doi.org/10.17509/t.v4i1.6987)
- Liputan6.com. (2020). *HEADLINE: Kasus COVID-19 Salip China, Indonesia Bakal Jadi Episentrum Virus Corona di Asia?* [https://www.liputan6.com/global/read/4309854/headline-kasus-covid-19-salip-china-indonesia-bakal-jadi-episentrum-virus-corona-di-asia.](https://www.liputan6.com/global/read/4309854/headline-kasus-covid-19-salip-china-indonesia-bakal-jadi-episentrum-virus-corona-di-asia)
- Lucardie, D. (2014). The Impact of Fun and Enjoyment on Adult's Learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 439–446.*
- Mandagi, M. O., & Degeng, I. N. S. (2019). *Model dan Rancangan Pembelajaran.* Malang: CV. Seribu Bintang.
- Maneen, C. A. (2016). A Case study of art integration practices in developing the 21 Century Skills of Critical Thinking, Creativity, Communication, and Collaboration. *Education Dissertation and Projects. Gardnerr-Webb University.*
- Prameshti, H. N., Catur, A. N., & Susanti, E. (2015). Penerapan Pendekatan Joyful Learning dengan Metode Guided Discovery untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar pada Materi Hidrokarbon Siswa Kelas X SMA Negeri 1

- Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 4(1), 204–210. Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/5251>.
- Pujiasih, E. (2020). Membangun generasi emas dengan variasi pembelajaran online di masa pandemi COVID-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48. Retrieved from <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/download/136/174/>.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., Putri, R. S., & Santoso, P. B. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12. Retrieved from <https://ummaspule-journal.id/Edupsycouns/article/view/397>.
- Putra, A. K. (2015). Resistensi finlandia terhadap global educational reform movement. *Jurnal Analisis Hubungan Internasional*, 4(1), 1393–1421.
- Reddy, K. J., Menon, K. R., & Thattil, A. (2018). Academic stress and its sources among University students. *Biomedical and Pharmacology Journal*, 11(1), 531–537. <https://doi.org/dx.doi.org/10.13005/bpj/1404>.
- Saifuddin. (2014). *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Deepublish.
- Siregar, P. S., & Hatika, R. G. (2019). *Ayo Latihan Mengajar: Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar (Peerteaching dan Microteaching)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Taylor, R. D., & Gebre, A. (2016). Teacher–student relationships and personalized learning: Implications of person and contextual variables. In M. Murphy, S. Redding, & J. Twyman (Eds.). *Handbook on Personalized Learning for States, Districts, and Schools*, 205–220.
- Triastuti, R., Asikin, M., & Wijayanti, K. (2014). Keefektifan Model CIRC Berbasis Joyfull Learning terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 3(2), 132–137. <https://doi.org/10.15294/kreano.v4i2.3159>.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'lim*, 1(3), 209–215.
- Umar, L. M., & Nursalim, M. (2020). Studi Kepustakaan tentang Dampak Wabah Covid-19 terhadap Kegiatan Belajar Mengajar pada Siswa Sekolah Dasar (SD). *Jurnal BK UNESA*, 11(4), 599–609. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/34440>.
- Wahyudi, D., & Azizah, H. (2016). Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Konsep Learning Revolution. *Attarbiyah*, 26, 1–28. <https://doi.org/10.18326/tarbiyah.v26i0.1-28>.

- WHO. (2020a). *Pertanyaan dan Jawaban Terkait Coronavirus*. Retrieved from <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa-for-public>.
- WHO. (2020b). *Update on Coronavirus Disease in Indonesia*. Retrieved from <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus>.
- Windhiyana, E. (2020). Dampak covid-19 terhadap kegiatan pembelajaran online di sebuah perguruan tinggi kristen di indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 1–8. <https://doi.org/10.21009/PIP.341.1>
- Yayuk, E., Ekowati, D. W., Suwandayani, B. I., & Ulum, B. (2018). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Universitas Muhammadiyah Malang.

