



<http://ppm.ejournal.id>

JURNAL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

ISSN 2540-8739 (print) || ISSN 2540-8747 (online)

LEMBAGA PENELITIAN, PENGABDIAN, DAN PENGEMBANGAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS MATHLA'UL ANWAR BANTEN



Peningkatan Produktivitas Pembelajaran Bagi Kelompok Belajar Binaan Karang Taruna di Kota Surakarta

A. Anditha Sari¹, Norma Puspitasari², Jahid Syaifullah³

^{1, 2, 3} Politeknik Indonusa Surakarta

ARTICLE INFO

Article History:

Received 22.05.2018

Received in revised form 22.06.2018

Accepted 26.06.2018

Available online 30.06.2018

ABSTRACT

The general conditions of non-formal education such as the current study group, the social activists of this society are certainly experiencing various obstacles, obstacles and problems as well as the ups and downs of its management, but they conclude that this social activity is seen as a challenge that must be addressed wisely so that they hope the existence of this learning group can continue to grow and develop in the future. This can be seen from many of his students in their respective areas who follow the learning group. Non-formal education groups targeted in the implementation of this PKM is the Study Group of "Rumah Anak Pintar" (RAP) in Kampung Sewu Village and Kratonan Learning Group. These two study groups are the guidance of the organization of youth. Identified partner issues are on education and socioeconomic fields. In the field of education, the ability of tutoring teacher is still limited to giving questions and corrections. There is no creative material such as storytelling and playing or the use of multimedia. The socio-economic problems are seen from the supporting infrastructure facilities in inadequate learning. This training activity is divided into two stages: (1) improvement of skills in learning (2) making multimedia-based teaching materials. The outcome of this activity is the making of multimedia-based teaching materials, skill enhancement in the delivery of story material and singing, as well as the provision of learning facilities.

Keywords: Education, Multimedia, Nonformal, Storytelling.

DOI: 10.30653/002.201831.41



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
© 2018 A. Anditha Sari, Norma Puspitasari, Jahid Syaifullah.

PENDAHULUAN

Kota Surakarta merupakan wilayah yang terdiri dari 5 kecamatan seluas keseluruhan 44,04 km² dengan jumlah penduduk sesuai sensus tahun 2000 sejumlah 490.214 jiwa. Kecamatan yang mempunyai luas wilayah paling besar yaitu Kecamatan Banjarsari (14,81 km²) sedangkan kecamatan yang mempunyai luas paling kecil yaitu Kecamatan Serengan. Wilayah kecamatan dengan tingkat kepadatan penduduk tertinggi

¹ Corresponding author's address: Prodi D3 Komunikasi Massa Politeknik Indonusa Surakarta; Jl. KH. Samanhudi No. 31 Mangkuyudan, Laweyan, Kota Surakarta. Email: anditha@poltekindonusa.ac.id

terdapat di Kecamatan Pasar Kliwon (915.418 jiwa/km²) dan terendah terdapat pada Kecamatan Laweyan (10.127 jiwa/km²) dan kecamatan lainnya adalah Kecamatan Jebres.

Salah satu kelurahan di Kecamatan Jebres terdapat satu wilayah yang tingkat pendidikan masih rendah yaitu Kelurahan Kampung Sewu. Hal ini disampaikan oleh Anita Cahyaningrum (2013, p. 7) menyebut bahwa Kampung Sewu pendidikannya masih rendah dengan adanya warga yang tidak sekolah dengan jumlah 1.244 jiwa, tidak tamat SD 754 jiwa, belum tamat SD 707 jiwa, sedangkan yang mengenal pendidikan dengan lulusan SD, SMP dan SLTA sebanyak 863.384 jiwa.

Kondisi ini disebabkan oleh tingkat perekonomian yang masih dibawah rata-rata. Menurut laporan monografi dinamis kelurahan Kampung Sewu kecamatan Jebres kota Surakarta laporan bulan desember 2012 yang dikutip oleh Anita Cahyaningrum (2013, p. 6) ditinjau dari keadaan sosial ekonominya Kampung Sewu merupakan daerah yang sebagian besar bermata pencaharian buruh industri sebanyak 2.970 jiwa dan sebagian pedagang 261 jiwa, pengusaha 24 jiwa, PNS 46 jiwa, pengangkutan 65 jiwa dan lain-lain 2.338 jiwa.

Kondisi yang hampir sama juga terdapat di wilayah Kecamatan Serengan. Sebagai kecamatan dengan luas wilayah paling kecil yaitu hanya 3,194 km² ternyata masih memiliki kesenjangan dalam hal sosial ekonomi dan pendidikan. Salah satu Kelurahan yang memiliki kepadatan penduduk tinggi pada tahun 2001 Kelurahan Kratonan dengan 6.346 jiwa. Berdasarkan data penduduk Kelurahan Kratonan yang dikutip di Sutarto (2010, pp. 33-34) menurut mata pencaharian, sebagian besar penduduk Kratonan atau sebanyak 28% penduduk bekerja sebagai buruh bangunan, sebanyak 20% penduduk bekerja sebagai buruh industri, dan sebanyak 21% penduduk bekerja sebagai pedagang. Menurut tingkat pendidikan, karakteristik penduduk Kratonan berdasarkan tingkat pendidikan yaitu sebagian besar penduduk atau sebanyak 35% penduduk Kratonan termasuk tingkat pendidikan menengah (tamat SLTA); tamat SLTP sebanyak 16%, berpendidikan rendah (tamat SD, tidak tamat SD, dan tidak sekolah) sebanyak 30%, serta penduduk yang berpendidikan tinggi sebanyak 18% dari total penduduk Kelurahan Kratonan menurut tingkat pendidikan.

Permasalahan sosial ekonomi dan pendidikan inilah yang mendasari Karang Taruna di wilayah masing- masing untuk melakukan pendampingan bagi anak-anak sekolah yang kurang mampu. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, Kelompok belajar dapat dikategorikan ke dalam Pendidikan berbasis masyarakat, yaitu penyelenggaraan pendidikan berdasarkan kekhasan agama, sosial, budaya, aspirasi, dan potensi masyarakat sebagai perwujudan pendidikan dari, oleh, dan untuk masyarakat.

Meskipun kondisi umum bidang pendidikan non-formal seperti kelompok belajar ini, para pegiat sosial masyarakat ini sudah tentu mengalami berbagai macam hambatan, rintangan dan permasalahan serta pasang surutnya pengelolaannya, namun mereka menyimpulkan bahwa kegiatan sosial kemasyarakatan ini dipandang sebagai tantangan yang harus disikapi secara bijak sehingga mereka berharap keberadaan kelompok belajar ini dapat terus tumbuh dan berkembang di masa-masa yang akan datang. Hal ini bisa terlihat dari banyak nya anak didik di wilayah masing-masing yang mengikuti kelompok belajar tersebut.

Berdasarkan analisis situasi di atas, maka sebagai bentuk mewujudkan peran serta perguruan tinggi, Politeknik Indonusa Surakarta mengimplementasikan Tri Dharma

Perguruan Tinggi yaitu pengabdian kepada masyarakat, maka tim pengabdian masyarakat Politeknik Indonusa Surakarta melaksanakan kegiatan “Peningkatan Produktivitas Pembelajaran Bagi Kelompok Belajar Binaan Karang Taruna di Kota Surakarta.”

Pengabdian ini, difokuskan pada peningkatan produktivitas dari para pendamping dan organisasi kelompok belajar itu sendiri. Produktivitas didefinisikan Whitmore Abdilah (Margareta, 2013, p. 2146) sebagai suatu ukuran atas penggunaan sumber daya dalam suatu organisasi yang biasanya dinyatakan sebagai rasio dari keluaran (*output*) yang dicapai dengan sumber daya yang digunakan”. Dalam hal ini dapat dilihat Produktivitas sangat erat kaitannya efektivitas dan efisiensi. Siagian (2006) juga mengutarakan definisi produktivitas merupakan kemampuan memperoleh manfaat sebesar-besarnya dari sarana dan prasarana yang tersedia dengan menghasilkan (*output*) yang optimal, bahkan kalau mungkin yang maksimal.

Beberapa uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa produktivitas kerja adalah perbandingan antara efektivitas menghasilkan keluaran (*output*) dengan efisiensi penggunaan masukan (*input*) yang kesemuanya merupakan pandangan akan peningkatan kualitas sumber daya manusia yang diinginkan atau dibutuhkan dalam rangka pencapaian tujuan organisasi.

Ada faktor-faktor yang mempengaruhi produktivitas. Seperti yang dikemukakan oleh Maulidar yang dikutip oleh Margareta (2013, p. 2147) antara lain sikap mental, pendidikan dan pelatihan, keterampilan, manajemen, hubungan industrial, tingkat penghasilan, gizi dan kesehatan, jaminan sosial, lingkungan dan iklim kerja, sarana prasarana, dan teknologi.

Dengan adanya Program Kemitraan Masyarakat ini diharapkan produktivitas yang meningkat antara lain (1) metode pembelajaran tenaga pengajar di kelompok belajar melalui bercerita dan bermain, (2) peran serta anak dalam belajar melalui metode pengelolaan rangkap kelas dan (3) menunjang kegiatan pembelajaran dengan penyediaan sarana dan prasarana.

METODE PELAKSANAAN

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini difokuskan di dua kelompok belajar. Yaitu Kelompok Belajar Binaan Karang Taruna di Kelurahan Kampung Sewu dan Kelurahan Kratonan. Kelompok Belajar yang dibina oleh Karang Taruna Kampung Sewu ini dinamakan “Rumah Anak Pintar” dengan alamat Kampung Putat RT. 01 RW. 03 Kelurahan Kampung Sewu Kecamatan Jebres. Kelompok ini didirikan di bulan Maret 2017. Kelompok Belajar Kratonan didirikan bulan Februari 2017 oleh Karang Taruna dengan sekretariat Jl. Pringgondani No. 32 Kelurahan Kratonan Kecamatan Serengan.

Dua kelompok belajar ini memiliki permasalahan pada dua bidang. Bidang pertama, pada bidang pendidikan yaitu kemampuan tenaga pengajar masih terbatas dalam memberikan pendampingan belajar saat di kelas. Misalkan pengajar menyampaikan materi, menyampaikan soal, dan mengkoreksi jawaban dari anak didik. Belum ada materi pembelajaran yang menarik dan interaktif baik secara manual melalui Alat Peraga Edukatif (APE) maupun berbasis pada hasil olah komputer, sehingga bisa disajikan dengan cara dan media yang lebih menarik dan interaktif. Bidang yang kedua, permasalahan pada bidang sosial ekonomi yaitu sarana prasarana dan manajemen adalah kurang memadainya fasilitas pembelajaran, seperti meja, kursi, kelas yang tidak

tersekat, lemari buku, papan tulis dan Alat Peraga Edukatif (APE). Serta belum adanya buku-buku perpustakaan, seperti buku cerita dan tidak adanya alat-alat untuk bermain, cerita dan menyanyi (BCM).

Guna memecahkan permasalahan di atas maka dilakukan survey terlebih dahulu mengenai proses pembelajaran, fasilitas yang telah dimiliki oleh kelompok belajar, dan kondisi lingkungan sekitar. Melihat kurangnya pengetahuan tentor dalam pemanfaatan sarana dan prasarana yang tersedia. Salah satunya di kelompok belajar RAP di kampung sewu yang memiliki sarana dan prasarana lebih memadai dengan adanya APE dan buku bacaan namun tidak dimanfaatkan dengan baik sebagai sarana belajar. Sedangkan kondisi di kelompok belajar di kratonan cukup miris karena di tahun 2017 belum memiliki ruangan sehingga harus menggunakan ruang aula di kelurahan kratonan. Tentu menjadi keprihatinan bagi kami untuk bisa memberikan pengetahuan bagi para tentor dan penyediaan sarana yang memadai untuk membantu pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih baik.

Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam kegiatan ini ada dua hal, yaitu merancang model pembelajaran dan membuat desain alat dan sarana pembelajaran. Kata pembelajaran sendiri dipakai sebagai padanan kata yang pengertian yang lebih luas daripada pengajaran. Seperti yang disampaikan oleh Arief S dikutip oleh Asrori dalam jurnalnya (2013, pp. 165-166) jika kata pengajaran ada dalam konteks guru-murid di kelas (ruang) formal, pembelajaran atau *instruction* mencakup pula kegiatan belajar mengajar yang tak dihadiri guru secara fisik. Oleh karena dalam *instruction* yang ditekankan adalah proses belajar, maka usaha-usaha yang terencana dalam manipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa kita sebut pembelajaran.

Dalam metode merancang model pembelajaran terdapat dua materi yang diberikan yaitu materi berdongeng (*storytelling*) dan pengelolaan kelas. Materi *storytelling* dipilih karena model pembelajaran ini menggabungkan bermain sambil belajar. Diutarakan oleh Yuliyanti (Hapsari, 2013, p. 55) bahwa kegiatan *storytelling* menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak dan menyebabkan terjadinya perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi antar individu dengan lingkungan, sehingga minat yang tumbuh akan memotivasi belajarnya. Uswatun (2008) menyimpulkan bahwa pada saat pembelajaran sains dengan menggunakan metode bermain, siswa merasa lebih berminat dan meningkatkan prestasi belajar siswa, hal tersebut disebabkan karena adanya reward, guru lebih memotivasi, suasana pembelajaran yang menyenangkan dan media yang bervariasi.

Materi *storytelling* diperkenalkan kepada pengajar (tentor) di kelompok belajar karena model pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Sebelum proses pembelajaran tentor sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk buku cerita. Gambar yang diperlihatkan kemudian diceritakan oleh pendamping. Setelah selesai bercerita, pendamping kemudian memberikan pertanyaan atau berdiskusi. Melalui metode ini, siswa kelompok belajar diajak untuk mempersiapkan diri fokus dalam pembelajaran. Materi *storytelling* dilaksanakan melalui ceramah dan simulasi.

Materi kedua yaitu pengelolaan kelas, Amri menjelaskan bahwa pengelolaan kelas adalah kegiatan yang dilakukan guru yang ditunjukkan untuk menciptakan kondisi kelas yang memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran yang optimal (Azizah & Estiastuti, 2017, p. 2). Tujuan umum pengelolaan kelas itu sendiri menurut Uno (2014, p.

23) adalah menciptakan kelas yang kondusif dan optimal, menyatakan bahwa tujuan pengelolaan kelas ada dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, tujuan umumnya adalah menyediakan dan menggunakan fasilitas bagi bermacam-macam kegiatan belajar mengajar. Adapun tujuan khususnya adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan alat-alat belajar, menyediakan kondisi-kondisi yang memungkinkan siswa bekerja dan belajar, serta membantu siswa untuk memperoleh hasil yang diharapkan. Selain itu guru berperan dalam membimbing pengalaman sehari-hari ke arah pengenalan tingkah laku dan kepribadiannya sendiri.

Di materi pengelolaan kelas peneliti mengajak para tentor kelompok belajar melihat kembali pola pengelolaan siswa di dalam kelas. Di dua kelompok belajar ini, siswa digabung dalam berbagai tingkatan kelas sehingga kelas menjadi tidak kondusif. Hal inilah yang mendasari adanya model pengelolaan kelas Rangkap atau (PKR) yang kemudian dapat diterapkan oleh kelompok belajar ini. Melalui model ini tentor dapat lebih fokus memberikan pembelajaran kepada masing-masing siswa.

Metode pelaksanaan kedua adalah membuat desain alat dan sarana pembelajaran berbasis multimedia. Pembuatan design bahan ajar dengan Macromedia Flash belajar sebagai sarana menjawab tantangan seperti yang diutarakan oleh Sahat Siagian (2012, p. 22) dalam jurnalnya bahwa saat ini telah terjadi pergeseran orientasi belajar dari *outside guided* menjadi *selfguided* dan dari *knowledge as possession* menjadi *knowledge as construction*.

Teknologi ini memainkan peran penting dalam memperbarui konsepsi pembenaran yang semula fokus pada pembelajaran sebagai semata-mata suatu penyajian berbagai pengetahuan menjadi pembelajaran sebagai suatu bimbingan agar mampu melakukan eksplorasi sosial-budaya yang kaya akan pengetahuan.

Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini dan dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif yang dapat digolongkan ke dalam multimedia. Handoyo mengutarakan bahwa multimedia merupakan penyajian informasi yang berupa teks, gambar, dan suara secara bersama (*integrated*), sehingga menjadi efektif dan efisien (Siagian, 2012).

Media pembelajaran interaktif disampaikan oleh Sahat Siagian (2012, p. 23) mempunyai banyak keunggulan seperti penyajian informasi yang berupa teks, gambar, dan suara secara bersamaan. Mengutip pernyataan Sadiman (1984) bahwa ada 4 manfaat media interaktif pengajaran yaitu: (1) untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) dapat mengatasi sifat pasif anak didik, dan (4) mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran. Media pembelajaran interaktif mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar lebih jelas dan mudah dipahami siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan di bulan april tahun 2018 dalam dua tahap rangkaian di tiga lokasi. Lokasi pertama di kelompok belajar kampung sewu, berlanjut di kelompok belajar kratonan dan terakhir di Politeknik Indonusa Surakarta. Hal ini dilakukan agar tim dapat lebih fokus dalam menyampaikan materi dan diskusi berdasarkan permasalahan di masing-masing kelompok belajar.

Pada tahap pertama kami menyampaikan dua materi yaitu pengelolaan kelas dan *storytelling*. Materi pengelolaan kelas disampaikan oleh salah satu dosen Politeknik

Indonusa Surakarta yaitu Norma Puspitasari M.Pd. Dalam penyampaian materinya beliau menjelaskan (1) pengertian pengelolaan kelas rangkap (PKR), (2) kelebihan dan kekurangan kelas rangkap model 221, 222, dan 333, dan (3) hal yang harus dipersiapkan oleh tutor dalam menerapkan pengelolaan kelas rangkap. Setelah penyampaian materi, beliau mengajak tutor untuk melihat kembali proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh masing-masing kelompok belajar. Berdasarkan hasil diskusi tersebut disepakati penggunaan model rangkap kelas dengan model yang dapat digunakan (Gambar 1).



Gambar 1. Pelatihan Rangkap Kelas di Kelompok Belajar

Materi kedua disampaikan oleh A. Anditha Sari bersama Tim Perpustakaan Ganesa. Perpustakaan ganesa merupakan perpustakaan swadaya masyarakat yang dimiliki oleh lembaga ganesa center yang ada di Ohio, Amerika Serikat. Salah satu kegiatan yang dilakukan oleh perpustakaan ganesa adalah *storytelling* kepada anak-anak pengunjung perpustakaan ganesa. Cara *storytelling* dianggap tepat sebagai penunjang dalam pembelajaran karena menggunakan buku cerita bergambar dan boneka jari. Dalam penyampaian materi *storytelling* kepada tutor, kami menyampaikan materi secara ceramah dan praktek. Materi yang disampaikan (1) pentingnya membaca (2) Dampak membaca bagi anak (3) jenis-jenis *storytelling* dan (4) tips dan trik melakukan *storytelling* bagi anak. Dalam pelaksanaan pelatihan tim perpustakaan ganesa mempraktekkan menggunakan buku cerita dan boneka. Setelahnya para tutor diminta untuk mempraktikkan *storytelling* sesuai kemampuan masing-masing dalam bercerita (Gambar 2 dan Gambar 3).



Gambar 2. Pelatihan Storytelling Menggunakan Buku dari Perpustakaan Ganesa



Gambar 3. *Storytelling dengan Boneka dari Perpustakaan Ganesa*

Tahapan pertama tidak hanya berhenti disini, di hari selanjutnya kami melakukan simulasi langsung kepada siswa kelompok belajar. Simulasi dilaksanakan dengan melakukan *storytelling* terlebih dahulu untuk mengajak siswa mulai memfokuskan diri dalam memahami sesuatu (Gambar 4). Selanjutnya adalah simulasi pengelolaan kelas dimana tentor sudah membagi siswa yang ada berdasarkan tingkatan kelas. Selanjutnya tentor menanyakan materi apa yang akan dipelajari hari ini. Jika tidak ada kesepakatan, tentor telah mempersiapkan materi pembelajaran untuk didiskusikan sesuai tingkatan kelas.



Gambar 4. *Simulasi Storytelling dari Tantor kepada Siswa*

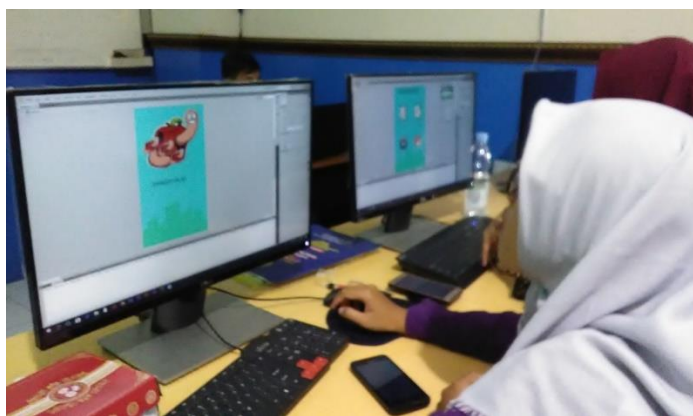
Dari hasil simulasi *storytelling* dan pengelolaan kelas, terlihat dua hal perkembangan yaitu (1) siswa lebih senang dan minat belajar dengan diawali *storytelling* dan (2) tentor lebih fokus dalam pembelajaran melalui metode pengelolaan rangkap kelas, karena tentor telah mempersiapkan materi dan tugas bagi siswa yang tidak memiliki tugas dari sekolah. Siswa pun bisa belajar bersama tidak hanya sekedar hadir dan kemudian bermain.

Tahapan kedua yaitu pembuatan desain alat dan sarana pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan di laboratorium komputer Politeknik Indonusa Surakarta. Dalam kegiatan ini dibimbing oleh salah satu dosen Politeknik Indonusa Surakarta, yaitu Jahid Syaifullah M.I.Kom. Materi yang disampaikan selama dua kali pertemuan ini adalah (1) pengenalan

Macromedia flash 8 , (2) *Tool* yang digunakan dalam pembuatan animasi dan (3) Proses pembuatan bahan ajar dengan macromedia flash 8. Dalam pembuatan bahan ajar ini, kami membuat bahan ajar untuk satu pelajaran yaitu matematika. Pelajaran ini dianggap lebih mudah disampaikan dalam bentuk permainan. Anak-anak diajak untuk berhitung melalui visual gambar, interaksi dan suara yang menarik. Dalam proses pembuatan bahan ajar untuk matematika ini para tentor dibagi dalam kelompok. Dimana dalam kelompok terdiri dari 5 orang yang masing-masing bertugas sebagai pembuat soal matematika secara manual dalam bentuk word serta mencari gambar dalam format png dan lainnya sebagai pembuat animasinya. Dalam proses pembuatan animasi, tentor dibimbing oleh narasumber dengan menggunakan tool yang ada dalam Macromedia Flash 8 (Gambar 5 dan Gambar 6).



Gambar 5. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia



Gambar 6. Hasil Pembuatan Bahan Ajar berbasis Multimedia

Setelah dilaksanakannya berbagai rangkaian pelatihan, tim PKM tetap melaksanakan monitoring untuk melihat manfaat metode *Storytelling* dan kelas rangkap dalam pembelajaran. Serta kemanfaatan dari bahan ajar berbasis multimedia bagi kemudahan siswa sekolah dasar menangkap pembelajaran matematika. Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini luaran yang dihasilkan adalah (1) publikasi di media cetak yaitu koran solopos di kolom humaniora pada tanggal 15 Mei 2018 dan Publikasi ilmiah di jurnal nasional ber ISSN. Selain itu PKM ini menghasilkan luaran (1) Materi pembelajaran multimedia yang meliputi konten dalam bentuk teks, gambar, audio, video dan animasi untuk soal matematika. (2) Peningkatan *skill* dalam penyampaian materi bermain, cerita dan menyanyi, dan (3) Penyediaan Sarana pembelajaran, antara lain: meja lipat, lemari, papan tulis, buku bacaan, dan Alat Peraga Edukatif.

SIMPULAN

Hasil kegiatan pelatihan ini tentor mendapatkan pengetahuan dan teknik untuk memanfaatkan, buku cerita dan multimedia sebagai bahan ajar di dalam kelas. Metode *storytelling* ternyata bermanfaat untuk (1) Mengkondisikan otak anak kedalam gelombang *alphazone*, (2) membangun kedekatan antara tentor dengan peserta didik, (3) mengenalkan buku dengan cara yang menyenangkan, (4) menginspirasi tanpa menggurui, dan (5) mengembangkan imajinasi anak. Masih banyak lagi manfaat dari *storytelling* bagi tumbuh kembang anak, oleh sebab itu metode ini dipilih diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan multimedia ternyata merupakan hal baru bagi tentor. Ada beberapa tentor yang belum mengenal komputer sehingga dalam pembuatan bahan ajar multimedia ini, tentor kami bagi dalam tim. Melalui bahan ajar multimedia yang dirubah dalam bentuk android memudahkan bagi tentor untuk mengajarkan soal matematika dengan menggunakan *handphone*.

Harapannya hasil dari kegiatan pelatihan bagi tentor kelompok belajar mampu meningkatkan produktivitas kegiatan pembelajaran bagi anak didiknya dan menjadi contoh bagi kelompok belajar swadaya masyarakat lainnya yang ada di Kota Surakarta.

REFERENSI

- Asrori, M. (2013). Pengertian, tujuan dan ruang lingkup strategi Pembelajaran. *Jurnal Madrasah*, 5(2), 163-188.
- Azizah, I. N., & Estiastuti, A. (2017). Keterampilan guru dalam pengelolaan kelas rendah pada pembelajaran tematik di SD. *Joyful Learning Journal*, 6(2), 1-6.
- Cahyaningrum, A. (2013). *Kesiapsiagaan masyarakat dalam menghadapi bencana banjir di bantaran Sungai Bengawan Solo Kampung Sewu Kecamatan Jebres Surakarta*. (Skripsi), Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia.
- Harimisa, M. E. (2013). Kepemimpinan dan motivasi kerja pengaruhnya terhadap produktivitas kerja pegawai di kantor Camat Sario Kota Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 1(4), 2143-2154.
- Andayani, N. P. S. N., Made Sulastri, M. P., & Sedanayasa, G. (2014). Penerapan layanan bimbingan belajar untuk meningkatkan prestasi belajar bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar pada kelas X4 SMA Negeri 1 Sukasada tahun pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 2(1), 64.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Hapsari, R. D., Yulianti, D., & Susanto, H. (2013). Implementasi bermain sambil belajar sains untuk mengembangkan minat dan karakter siswa taman kanak-kanak (TK) Kartini 1 Musuk Boyolali. *UPEJ: Unnes Physics Education Journal*, 2(1), 54-61.

Sutarto. (2010). *Implementasi program perpolisian masyarakat di Kelurahan Kratonan, Kecamatan Serengan Kota Surakarta*. (Tesis), Universitas Sebelas Maret Surakarta, Indonesia.

Siagian, S. (2012). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran geografi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5, 22-31.

Uswatun, K. (2008). *Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika pada materi hitung melalui metode bermain kelas 1 SD Negeri Wates Wonoboyo Temanggung*. (Skripsi), IAIN Walisongo, Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Ir. Suci Purwandari, MM selaku Direktur Politeknik Indonusa Surakarta, dan tim Perpustakaan Ganesa Kabupaten Sukoharjo, serta kelompok belajar Kampungsewu dan Kratonan sebagai peserta kegiatan.