

PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR SELAMA PANDEMI COVID-19 DI DESA ROWOTAMTU KABUPATEN JEMBER

Izza Afkarina

Universitas Jember

Email: izzaafkarina904@gmail.com

Diterima: 21 Agustus 2020, Direvisi: 10 September 2020, Disetujui: 25 Oktober 2020

ABSTRAK

Desa Rowotamu merupakan salah satu Desa yang terdampak pandemi Covid-19. Desa ini memiliki lebih dari 3 sekolah Dasar baik Negeri maupun Swasta dengan aktivitas pendidikan yang padat. Selama pandemi Covid-19 siswa sekolah dasar di Desa ini mengalami berbagai kendala dalam pembelajaran secara daring sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu kegiatan KKN ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar, pengetahuan, serta kreativitas siswa selama pandemi Covid-19. Metode yang dilakukan yaitu observasi, pelaksanaan, dan evaluasi. Program inovasi pembelajaran yang dilakukan yaitu pembelajaran lingkungan, eksperimen sains sederhana, dan keterampilan. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kuisioner pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman dan minat siswa secara kuantitatif dan keterampilan secara kualitatif. Hasil pembelajaran menunjukkan bahwa program inovasi pembelajaran yang dilakukan berhasil meningkatkan minat belajar siswa, pengetahuan, dan kreativitas.

Kata kunci: Eksperimen, Keterampilan, Inovasi, Lingkungan, Pembelajaran

ABSTRACT

Rowotamtu is one of the villages which is affected by the Covid-19 pandemic. The village has more than 3 elementary and private primary schools with high educational activities. During the Covid-19 pandemic, elementary school students in this village experienced various problems in online learning. Therefore, this KKN program aims to increase the learning interest, knowledge, and creativity of students during the Covid-19 pandemic. The methods of this program are observation, implementation, and evaluation. The learning innovation programs that have been created are environmental learning, simple science experiments, and handicraft art. The evaluation of the learning is conducted by using pretests and posttest questionnaire to measure the students understanding and learning interest quantitatively. The result of this program shows that the learning Innovation in the teaching program is successfully increasing student's learning interest, knowledge, and creativity.

Keywords: *Experiment, Environment, Handicraft, Innovation, Learning*

PENDAHULUAN

Penyakit virus corona 2019, umumnya dikenal sebagai COVID-19, adalah penyakit baru pada manusia. Pendidikan, ekonomi, pariwisata, dan masyarakat semuanya terkena dampak yang signifikan dari pandemi virus corona (Dewi, 2020). Proses belajar mengajar mengalami beberapa kendala karena banyak negara yang memilih untuk menutup sekolah dan universitas karena pandemi COVID-19. Epidemi COVID-19 membuat 577 juta anak sekolah terancam di seluruh dunia, menurut data yang dikumpulkan oleh Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO). Di seluruh dunia, penutupan sekolah menyebabkan pembelajaran terganggu bagi setidaknya 290,5 juta anak. Pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran digital telah menjadi pilihan yang populer sebagai respon terhadap kebijakan penutupan sekolah di beberapa negara (Purwanto et al., 2020). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan Surat Edaran No. 4 Tahun 2020, berjudul "Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan pada Masa Darurat Penyebaran COVID-19," pada tanggal 24 Maret 2020 (Dewi, 2020).

Pandemi COVID-19 telah memengaruhi desa Rowotamu. Menurut Pemerintah Desa Rowotantu (2015), Desa Rambipuji terletak di Subdistrict Rambipuji, Kabupaten Jember, dengan luas 11,875 ha. Desa Curah Malang terletak di sebelah selatan, Desa Petung di sebelah barat, dan Desa Nogosari di sebelah timur. There are three public and private primary schools in the village, and there are many educational programs. Melalui penggunaan internet atau jaringan daring lainnya, pembelajaran dilakukan dari jarak jauh di desa ini selama pandemi Covid-19. Bagi siswa, pembelajaran daring memiliki berbagai keuntungan. Dewi (2020) menyatakan bahwa siswa yang belajar secara daring memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi dalam jadwal belajar karena mereka dapat mengakses internet dari lokasi mana pun dan belajar kapan pun. Selain itu, karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan teks, grafik, suara, dan video dua arah di bawah bimbingan guru, pembelajaran daring memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Khasanah et al., 2020).

Namun, beberapa siswa mungkin tidak berhasil dalam pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini menemukan bahwa kurangnya akses ke perangkat pembelajaran daring dan menurunnya antusiasme siswa untuk belajar merupakan dua masalah utama yang dihadapi siswa di Desa Rowotantu. Di komunitas ini, tidak ada ponsel pintar di antara siswa sekolah dasar. Akibatnya, orang tua murid akan mempertanyakan kepada orang tua murid lain tentang kewajiban yang dibebankan oleh guru kepada mereka. Karena pembelian kuota internet menambah harga yang sudah tinggi selama wabah Covid-19, orang tua juga mengeluhkan biaya operasional yang tinggi. Para orang tua berpendapat bahwa pembelajaran online tidak efektif untuk siswa sekolah dasar. Karena mereka merasa bosan jika hanya mengerjakan tugas, siswa sering menghabiskan banyak waktu untuk bermain di rumah.

Banyak penelitian yang mendukung berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa pembelajaran jarak jauh. Aji (2020) menyatakan bahwa berbagai masalah menyulitkan pembelajaran daring menjadi efektif. Masalah tersebut antara lain kurangnya alat dan sumber daya, ketidakmampuan guru dan murid dalam menggunakan teknologi secara efektif, dan

mahalnya harga peralatan pendukung teknologi. Menurut Purwanto dkk. (2020), masalah yang dihadapi orang tua adalah meningkatnya biaya pembelian kuota internet. Anak-anak mungkin mengeluh bosan belajar di rumah terlalu lama. Pembelajaran yang efisien dan interaktif akan membantu anak-anak bertahan di masa pandemi. Untuk merangsang semangat belajar dan informasi siswa di masa pandemi Covid-19, khususnya siswa sekolah dasar, kegiatan kuliah kerja nyata ini dilakukan.

METODE

Pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata dilaksanakan secara mandiri oleh Mahasiswa Universitas Jember di Desa Rowotamtu pada bulan Juli sampai Agustus 2020. Pelaksanaan kegiatan dibagi dalam beberapa tahapan, yaitu:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan siswa selama belajar jarak jauh saat pandemi Covid-19. Objek observasi yaitu siswa Sekolah Dasar kelas 2 sampai kelas 6. Observasi dilakukan dengan menggunakan pendekatan terhadap siswa dan orang tua siswa. Observasi terhadap siswa dilakukan dengan cara berkeliling Dusun mengamati aktivitas siswa dan memberikan kuisioner yang memuat pertanyaan seputar permasalahan siswa. Observasi permasalahan siswa juga dilakukan secara langsung dengan mendatangi orang tua siswa dan memberikan pertanyaan seputar pembelajaran siswa selama pembelajaran jarak jauh.

2. Merumuskan program pembelajaran

Rumusan program pembelajaran didasarkan pada hasil observasi permasalahan siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi berupa kuisioner maupun pernyataan orang tua siswa yang dicatat kemudian dianalisis secara kuantitatif.

3. Pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama 3 hari dalam satu minggu mulai pukul 09.00 sampai 11.30 di JL. Rel KA Dusun Krajan Desa Rowotamtu. Alur pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Inovasi Pembelajaran

4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Indikator keberhasilan program kerja antara lain peningkatan minat belajar siswa sebanyak 50%, peningkatan pengetahuan lingkungan dan eksperimen sains sederhana sebanyak 70%, dan nilai minimal kreativitas siswa dengan memanfaatkan bahan alam dan bahan bekas 70%. Pemahaman pengetahuan dan minat belajar siswa diukur secara kuantitatif dengan menggunakan angket berupa kuisisioner yang diberikan dalam 2 tahap yaitu sebelum (pretest) dan sesudah pembelajaran (posttest). Sedangkan nilai kreativitas siswa dilihat dari rata-rata prosentase setiap aspek kreativitas yang diamati, yaitu keaslian, inovasi, dan estetika secara kualitatif dari keterampilan yang dibuat oleh siswa.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Program inovasi pembelajaran berupa pembelajaran lingkungan, eksperimen sains sederhana, dan keterampilan dilakukan secara tatap muka. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah proses pembelajaran yang berlangsung. Husamah (2015) menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka memiliki berbagai kelebihan terhadap siswa diantaranya membentuk disiplin mental, memudahkan proses penilaian oleh pengajar, dan menjadi wahana belajar interaktif. Siswa dapat bersosialisasi dengan mentor dan siswa lain. Selain itu, mentor dapat mengamati secara langsung sikap dan tingkah laku siswa dalam menerima materi.

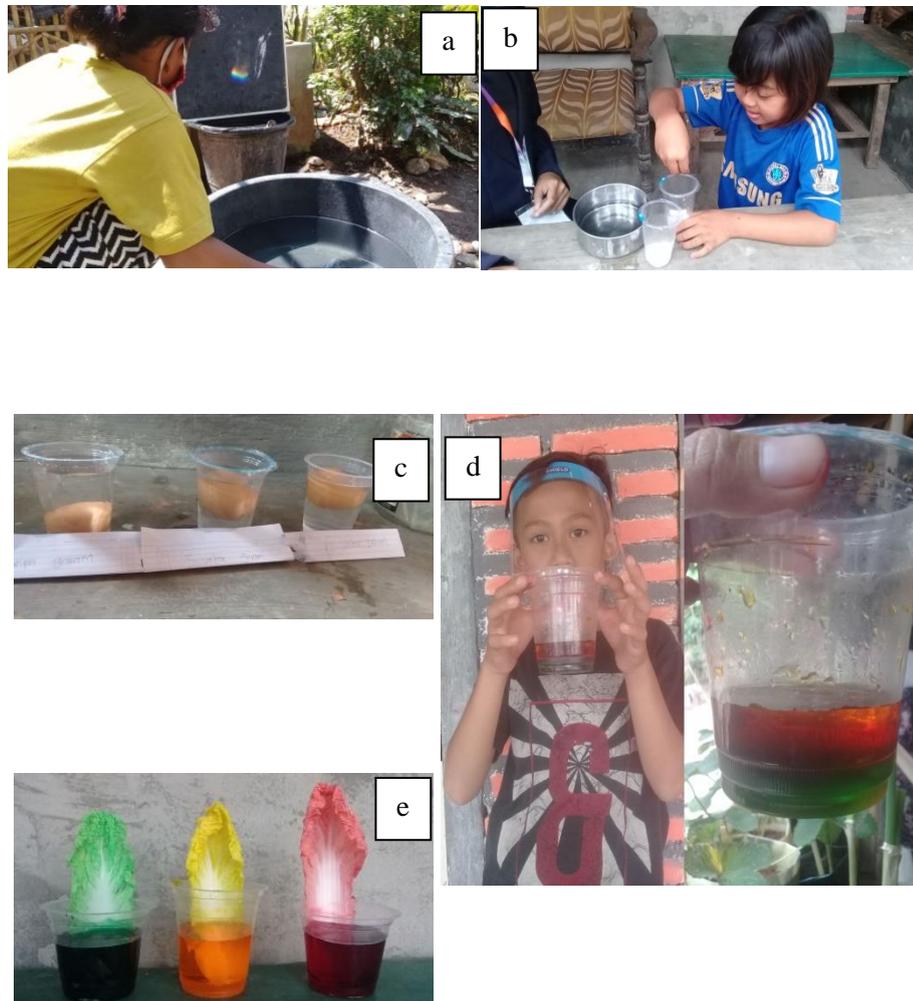
Kegiatan yang telah dilakukan dalam inovasi program pembelajaran terhadap siswa antara lain:

1. Eksperimen sains sederhana

Eksperimen sains sederhana mencakup materi biologi dan fisika. Pada pembelajaran Biologi, siswa belajar mengenai gerak tumbuhan serta penyerapan zat dan transport air pada tumbuhan. Sedangkan eksperimen fisika yang telah dilakukan yaitu materi masa jenis dan pros pembentukan pelangi di langit (Gambar 2). Program pembelajaran ini melatih siswa untuk belajar bereksperimen berdasarkan studi kasus dan aplikasi sains dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, dalam eksperimen masa jenis, siswa akan dilatih berpikir dan memahami mengapa kapal besar di laut tidak tenggelam. Siswa juga dilatih memecahkan teori mengapa pelangi dapat terbentuk dan apakah tumbuhan juga bergerak.

Selama pembelajaran berlangsung, siswa sangat antusias terhadap materi yang disampaikan dan praktik yang dilakukan. Pembelajaran eksperimen yang dilakukan berdampak sangat baik bagi siswa karena siswa dapat memahami fenomena alam yang terjadi dalam kehidupan. Menurut Tarmizi *et al.* (2017), Eksperimen ini akan mengajarkan siswa keterampilan psikomotorik, keterampilan menyimpulkan, keterampilan komunikasi, dan keterampilan berkomunikasi. Selain itu, siswa dilatih untuk menggunakan alat-alat eksperimen. Selain itu, ia dapat menemukan bahwa teori tentang sesuatu yang dipelajarinya

adalah benar.



Gambar 2. Kegiatan Ekperimen Sains Sederhana. (a) pembentukan pelangi (b) gerak tumbuhan (c-d) massa jenis (e) penyerapan zat dan transport air oleh tumbuhan

2. Pembelajaran lingkungan

Pembelajaran lingkungan ini didasarkan pada fakta bahwa perlakuan oleh manusia terhadap lingkungannya menentukan keramahan lingkungan pada kehidupannya sendiri. Kesadaran lingkungan siswa di Desa Rowotamtu masih tergolong rendah karena siswa masih sering membuang sampah sembarangan. Agar lingkungan tetap dapat dijaga keindahan serta tidak diubah peruntukannya, maka diperlukan upaya pencegahan kerusakan dan pelestarian lingkungan (Suryaningsih, 2018). Menurut Yulianti dan Martuti (2014), mengubah perilaku manusia merupakan cara yang paling efektif untuk mengatasi krisis lingkungan. Oleh karena itu pada program pembelajaran ini siswa dilatih untuk

melestarikan dan mengelola lingkungan dengan benar. Kegiatan pembelajaran lingkungan yang telah dilakukan yaitu mengenal jenis-jenis sampah dan cara pengelolannya, membuat pupuk kompos, menanam, dan filtrasi air kotor menjadi air bersih (Gambar 3). Selama proses pembelajaran, siswa sangat antusias melakukan upaya pengelolaan dan pelestarian lingkungan. Terdapat peningkatan yang terlihat nyata dari siswa. Beberapa siswa mulai menanam berbagai jenis tumbuhan untuk ditanam di sekitar rumahnya. Selain itu, dibandingkan dengan sebelumnya, siswa lebih berhati-hati ketika membuang sampah. Program pembelajaran lingkungan ini efektif dalam meningkatkan rasa kepedulian siswa terhadap lingkungan. Yuliati dan Martuti (2014), menyatakan bahwa jalur pendidikan merupakan salah satu cara untuk menanamkan perilaku peduli lingkungan. Penerapan pendidikan lingkungan hidup dengan metode yang lebih inovatif, interaktif, dan aplikatif dapat mendekatkan siswa dengan lingkungan melalui proses pembelajaran yang melibatkan lingkungan.



Gambar 3. Kegiatan Pembelajaran Lingkungan. (a) pembuatan pupuk kompos (b) menanam (c-d) penjernihan air kotor (e) pengenalan jenis-jenis sampah dan cara pengelolannya.

3. Keterampilan

Kreativitas merupakan aspek yang sangat penting bagi siswa karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia (Laila dan Sahari 2016). Agar siswa tetap produktif selama masa pandemi Covid-19, salah satu cara yang dilakukan adalah mengasah kreativitas siswa dengan melatih siswa membuat keterampilan dari barang bekas dan bahan alam yang ada di lingkungan sekitar. Kegiatan keterampilan yang dilakukan antara lain membuat pot dari botol plastik bekas, membuat bunga dari kertas, dan membuat herbarium tumbuhan (Gambar 4). Siswa tampak antusias selama proses pembelajaran karena dapat berkreasi membuat keterampilan. Bahkan, *output* dari kegiatan ini yaitu berupa pot dan hiasan dinding dimanfaatkan siswa untuk menanam atau ditempel di dinding.



Gambar 4. Kegiatan Keterampilan Seni Kerajinan Tangan (a) herbarium tumbuhan (b) pot dari botol plastik bekas (c) bunga dari kertas

Pembuatan keterampilan atau seni kerajinan tangan ini sangat berdampak positif bagi siswa. Menurut Sobakhah dan Izzati (2017), Pelatihan seni kerajinan tangan khususnya dari barang

bekas, mampu memberi edukasi kepada siswa tentang pemanfaatan barang bekas dan memberi kesadaran kepada siswa untuk peduli terhadap lingkungan. Anak-anak yang menikmati menciptakan produk yang unik dapat berpikir secara mandiri, memiliki banyak solusi untuk memecahkan masalah, dan sadar apa yang dapat mereka lakukan di masa depan (Agustina dan Sunarso, 2018).

Hasil Kegiatan

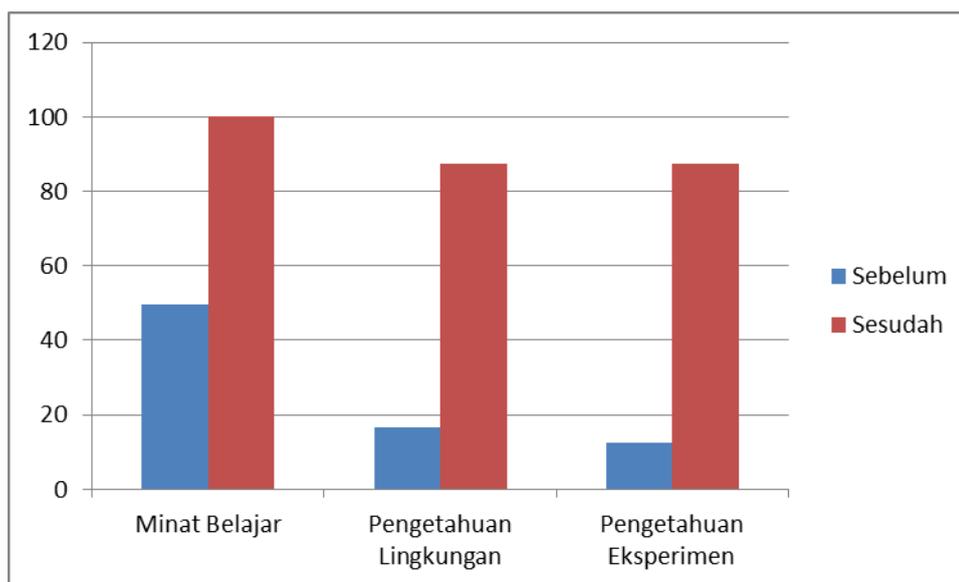
Hasil inovasi pembelajaran yang dilakukan terhadap minat belajar, pengetahuan, dan kreativitas siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pencapaian Siswa dalam Proses Pembelajaran

SISWA	MINAT BELAJAR (%)		PENGETAHUAN (%)				KREATIVITAS		
			Lingkungan		Eksperimen		Keterampilan		
	Pretest	posttest	Pretest	posttest	Pretest	posttest	Inovasi	estetika	keaslian
1	66	100	33	100	25	100	85	80	85
2	66	100	0	66	0	75	75	75	75
3	33	100	0	100	0	75	75	75	80
4	33	100	33	100	25	75	75	80	75
5	33	100	33	66	0	100	80	80	75
6	66	100	33	66	0	75	75	80	75
7	33	100	0	100	0	100	80	80	80
8	66	100	0	100	50	100	75	75	80
Rata-rata (%)	49.5	100	16.50	87.25	12.50	87.50	77.50	78.13	78.13
Kenaikan (%)	50.5		70.75		75.00				

Hasil pencapaian siswa pada table di atas diukur secara kuantitatif dengan menggunakan kuisioner posttest dan pretest. Kuisioner berisi 10 pertanyaan dengan 3 soal terkait minat belajar siswa, 3 soal pengetahuan lingkungan, dan 4 soal materi eksperimen. Adapun

pencapaian siswa dalam kreativitas dinilai secara kualitatif dengan melihat hasil keterampilan siswa. Berdasarkan tabel tersebut, peningkatan minat belajar siswa, pengetahuan lingkungan, serta pengetahuan eksperimen memiliki nilai persentase masing-masing 50,5%, 70,75%, dan 75% (Gambar 2). Sedangkan nilai kreativitas pada masing-masing aspek program keterampilan memiliki nilai lebih dari 75.



Gambar 5. Grafik Peningkatan Minat Belajar dan Pengetahuan Siswa

Nilai rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukannya program kerja memiliki peningkatan yang cukup tinggi yaitu 50.5%. Indikator keberhasilan peningkatan minat belajar adalah 50% sehingga dapat dikatakan bahwa program kerja yang dilakukan berhasil meningkatkan minat belajar siswa selama pandemi Covid-19. Peningkatan minat belajar siswa tersebut dapat disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik serta metode pembelajaran berdasarkan studi kasus sehingga siswa lebih bersemangat belajar. Menurut Pambudi *et al.* (2018), penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan rasa ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga pembelajaran akan lebih efektif. Hal ini terjadi karena umumnya siswa cenderung penasaran dengan hal baru yang belum mereka tahu sehingga mereka lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Pembelajaran luar ruangan juga dapat menjadi penyebab meningkatnya minat belajar siswa. Rarasandy *et al.* (2013) menyatakan bahwa pembelajaran luar ruangan dapat menciptakan suasana yang tidak membosankan dan membuat siswa lebih aktif. Selain minat belajar, siswa juga mengalami peningkatan pengetahuan lingkungan dan sains. Pengetahuan siswa terhadap lingkungan mengalami peningkatan sebesar 70.75% sedangkan pengetahuan siswa terhadap sains mengalami peningkatan sebesar 75%. Pengetahuan siswa terhadap sains lebih tinggi dari pada lingkungan. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran eksperimen yang berbasis studi kasus sehingga pengetahuan tersebut lebih melekat pada siswa. Meskipun demikian,

program ingkungan dan eksperimen dapat dikatakan berhasil meningkatkan pengetahuan siswa karena telah memenuhi indikator keberhasilan.

Program keterampilan juga dapat mengasah krativitas siswa. Berdasarkan pengamatan kualitatif dari hasil keterampilan, siswa memiliki nilai rata-rata inovasi, estetika, dan keslian yang cukup tinggi yaitu lebih dari 75. Hal ini berarti bahwa siswa dapat berinovasi dengan baik, menciptakan kreatifitas yang indah, dan dapat berkeasi membuat keterampilan dari pemikirannya sendiri tanpa meniru orang lain.

KESIMPULAN

Program inovasi pembelajaran yang dilakukan yaitu pembelajaran lingkungan, eksperimen sains sederhana, dan keterampilan. Hasil pembelajaran menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran memiliki peningkatan yang cukup tinggi yaitu 50.5%. Pengetahuan siswa terhadap lingkungan juga mengalami peningkatan sebesar 70.75% dan pengetahuan siswa terhadap sains mengalami peningkatan sebesar 75 %. Sedangkan berdasarkan pengamatan secara kualitatif dari hasil keterampilan, siswa memiliki nilai kreativitas yang cukup tinggi yaitu lebih dari 75% dari masing-masing aspek keterampilan. Hasil tersebut memenuhi indikator keberhasilan sehingga program inovasi pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata ini dapat dikatakan berhasil mencapai target.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Jakarta Pusat, 2016. Statistik Indonesia Tahun 2015. Jakarta Pusat: Badan Pusat Statistik
- <http://www.investor.co.id/home/papua-antara-freeport-dan-impian-tanah-surga/60012>, diakses tanggal 12 Mei 2014.
- <http://www.pkh.kemsos.go.id>
- Robinson, Richard dan Hadiz, Vedi R. (2004). "The Genesis of Oligarchy: Soeharto's New Order 1965-1982", dalam *Reorganising Power in Indonesia: the Politics of Oligarchy in an Age of Markets*, New York: Routledge Curzon, pp. 136-167.