

Pendampingan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Menggunakan Google Classroom

Aan Alif Maulana¹, Andhita Risiko Faristiana²

^{1,2}, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Email: maulananaanlif@gmail.com, andhitarisko@iainponorogo.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: <i>Pendampingan Belajar _1</i> <i>Pandemi Covid-19_2</i> <i>Google Classroom _3</i> <i>ABCD _4</i>	<i>Sejak adanya Pandemi yang berasal dari Virus Covid-19 ada beberapa kebijakan-kebijakan penting yang telah diterapkan dalam rangka upaya pemutusan rantai Virus Corona yaitu, salah satunya kebijakan yang diterapkan dalam sistem pendidikan. Semua kegiatan belajar mengajar yang semula dilakukan di sekolah, sekarang beralih ke rumah masing-masing siswa dengan sistem daring (dalam jaringan) yang menggunakan sebuah media yang dijadikan sebagai sarana dan prasarana kegiatan pembelajaran atau KBM. Akan tetapi, banyak sekali kendala yang dihadapi oleh anak selama kegiatan pembelajaran dari rumah, salah satunya terkait dengan sistem jaringan dan kesulitan lainnya yang dihadapi sekarang untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh seorang guru, semua itu terjadi dikarenakan metode sistem belajar yang telah digunakan dirasakan tidak efektif didalam pelaksanaannya. Anak-anak sekarang banyak yang mengeluh mengenai soal materi untuk dipelajari dari guru yang telah diberikan yang sifatnya lebih berturut-turut dan menumpuk, seorang anak pada akhirnya harus dipaksa untuk dapat selalu faham terhadap pelajaran yang guru berikan dalam kegiatan pembelajaran daring (dalam jaringan). Hal ini akan mengakibatkan motivasi belajar pada anak menjadi menurun yang memiliki dampak terhadap hasil nilai raport mereka. Sehingga dengan adanya hal itu diperlukan sebuah bantuan pendampingan belajar kepada anak yang sistemnya dilakukan dari rumah untuk bisa membantu mendidik anak untuk belajar, jika anak mengalami sebuah kesulitan dalam kegiatan pembelajaran daring ini. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak. Dalam pelaksanaan KPM-DDR ini dilakukan di daerah asal mahasiswa tempat mereka tinggal. Kegiatan KPM-DDR kali ini menggunakan metode ABCD (Asset Based Community and Development) dengan menggunakan pendekatan sebuah media aplikasi Google Classroom. Semua anak dalam kegiatan pendampingan belajar ini merasa begitu senang dan antusias untuk mengikuti kegiatan pendampingan belajar KPM-DDR pada masa Pandemi. Pengabdian pendampingan kegiatan belajar untuk anak</i>

tingkat sekolah dasar merupakan sebuah kegiatan yang perlu dilakukan dalam suatu pengabdian.

ABSTRACT

Keywords:

Study Assistance _1
Covid-19 Pandemic _2
Google Classroom _3
ABCD _4

: Since the Pandemic that originated from the Covid-19 Virus, there have been several important policies that have been implemented in the context of efforts to break the Corona Virus chain, namely, one of the policies implemented in the education system. All teaching and learning activities that were originally carried out in schools, now move to the homes of each student with an online system (in the network) that uses a media that is used as a means and infrastructure for learning activities or KBM. However, there are so many obstacles faced by children during learning activities from home, one of which is related to the network system and other difficulties faced now to follow the learning given by a teacher, all of that happened because the learning system method that had been used was felt to be ineffective. in its implementation. Many children now complain about the material to be learned from the teacher who has been given which is more successive and piling up, a child in the end must be forced to always understand the lessons that the teacher gives in online learning activities (on the network). This will result in decreased learning motivation in children which has an impact on the results of their report cards. So with this, a learning assistance assistance is needed for children whose system is carried out from home to be able to help educate children to learn, if children experience difficulties in this online learning activity. So it is expected to increase learning motivation in children. In the implementation of the KPM-DDR, it is carried out in the student's home area where they live. This KPM-DDR activity uses the ABCD (Asset Based Community and Development) method using a Google Classroom application media approach. All children in this learning mentoring activity were very happy and enthusiastic to take part in the KPM-DDR learning mentoring activity during the Pandemic. The service of mentoring learning activities for elementary school level children is an activity that needs to be carried out in a service.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Pandemi Virus Covid-19 telah mendorong terjadinya sebuah perubahan dalam berbagai sektor kehidupan yang termasuk didalamnya adalah sektor pendidikan. Dampak yang sangat dirasakan dalam sektor pendidikan adalah perubahan teknis belajar yang pada sebelumnya dilaksanakan secara konvensional dengan bertatap muka, sekarang melalui sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) karena dalam rangka membatasi persebaran virus corona. Meskipun anak-anak tidak digolongkan kelompok yang rentan terkena dampak kesehatan dari virus corona ini akan tetapi masih ada kemungkinan tertular virus ini. Selain berpotensi terkena dampak kesehatan anak-anak, akan tetapi anak-anak akan ikut serta menanggung dari dampak sosial dan ekonomi dari pandemic virus ini. Misalnya di sektor pendidikan, penutupan sekolah di Indonesia sudah dimulai sejak bulan Maret 2020 dan dimulainya pembelajaran daring (dalam jaringan) telah menimbulkan berbagai permasalahan seperti kesenjangan akses pada pendidikan yang berkualitas, kesulitan orang tua didalam mendampingi proses belajar daring (dalam jaringan) dan adanya ketidakmerataan literasi digital siswa

Pembelajaran sistem daring (dalam jaringan) adalah sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan pada internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk dapat belajar dengan menggunakan luasan waktu belajar dimanapun mereka berada. Anak juga dapat berinteraksi dengan guru menggunakan aplikasi seperti, *Telepon* atau *Live Chat*, *Classroom*, *Video conference*, *Zoom* dan *Whatsapp Group*.

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan sistem daring (dalam jaringan) merupakan pembelajaran yang tingkat keberhasilannya bergantung pada kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam menggunakan teknologi untuk menyampaikan materi pelajaran. Data studi mengenai penyampaian materi yang dilakukan secara *e-learning* yang menunjukkan bahwa tidak semua anak akan bisa berhasil dan sukses dengan pembelajaran online. Data penelitian lain menunjukkan bahwa kurangnya seorang guru dalam melakukan interaksi, penyampaian materi yang dirasa kurang tepat, adanya ketidaksiapan orang tua dalam membimbing anaknya serta ketidakanggapan dari segi ekonomi orang tua dalam membiayai pengeluaran untuk kuota internet menjadi sebuah hambatan yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran dengan metode daring

Media pembelajaran pada aplikasi *Google Classroom* ini merupakan sebuah aplikasi yang bisa dijadikan sebagai ruang belajar di kelas yang terdapat pada dunia maya. Selain itu *Google Classroom* juga bisa menjadi sarana untuk pembagian tugas, pengumpulan tugas bahkan bisa menilai berbagai tugas yang telah dikumpulkan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu untuk memudahkan para guru dan siswa dalam melakukan proses belajar mengajar secara lebih mendalam. Hal ini dikarenakan baik para siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugasnya, membagikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas ruang dan waktu ataupun jam pelajaran. Dengan adanya fasilitas aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam sistem daring (dalam jaringan), diharapkan kegiatan pembelajaran tetap bisa berjalan sesuai dengan harapan dan pencapaian indikator pembelajaran. Meskipun dalam pembelajaran daring (dalam jaringan) ini dilakukan dengan aplikasi *Google Classroom*, akan tetapi setiap seorang guru memiliki cara yang tersendiri dalam proses mengajar dan mengelola media yang ada aplikasi tersebut sehingga tidak hanya sebagai perwujudan penghubung antara guru siswa, akan tetapi bagaimana guru tersebut dapat memberi pemahaman dalam materi pembelajaran meskipun tidak melakukan tatap muka secara langsung. Karena selama ini Kepala Sekolah telah mendukung dengan adanya penggunaan media aplikasi *Google Classroom* dan selebihnya pengelolaan aplikasi tersebut diserahkan kepada masing-masing guru yang mampu setiap mata pelajaran

Berdasarkan hasil Edaran yang dilansir oleh Kemendikbud No.4 Tahun 2020, mengenai sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) daring dari rumah. Terdapat 4 poin pokok penting dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Memberikan pengalaman belajar bagi para siswa yang lebih bermakna.
- 2) Fokus Pendidikan kecakapan hidup antara lain, mengenai pandemi Covid-19
- 3) Memberikan lebih banyak variasi pengalaman aktivitas dan tugas pembelajaran
- 4) Dapat memberikan umpan balik terhadap jalannya aktivitas belajar.

II. MASALAH

Pelaksanaan sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) yang sudah dilaksanakan selama masa pandemi Covid-19 ini belum bisa berjalan secara optimal yang dikarenakan, Pertama anak-anak usia sekolah dasar mengalami hambatan pada kegiatan pembelajaran di rumah terutama pada sistem jaringan yang tidak stabil, mengingat kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) di lingkungan Dusun Konto, Desa Baosan Kidul kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo ini merupakan kawasan wilayah Kota Ponorogo yang cukup terpencil dan berada di pedesaan. Kedua, tidak semua anak punya bahan pembelajaran di rumah. Ketiga, kurangnya ketersediaan fasilitas media pembelajaran di rumah. Keempat, adanya keterbatasan pada orang tua anak dalam mengajar mereka di rumah dan yang Kelima, anak jarang mendapat pendampingan belajar di rumah selama masa pandemi Covid-19 dari sekolah. Selain itu, pada kegiatan pendampingan belajar ini juga dapat memberikan bantuan kepada orang tua, khususnya dalam hal mengajari anak mereka ditengah-tengah kesulitan para orang tua yang tidak semuanya memiliki *Handphone*.

Perubahan yang terjadi dalam sistem pembelajaran dari tatap muka menjadi daring (dalam jaringan) tentu saja tidak bisa terlepas dari beberapa hambatan yang dihadapi seperti adanya seorang anak yang tidak siap terhadap perubahan sistem pembelajaran ini. Dilansir dari situs website www.kemdikbud.go.id, kita ketahui bahwa guru dan siswa mengalami banyak sekali kendala yang dihadapi selama pembelajaran jarak jauh daring (dalam jaringan). Terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru, yaitu:

- a) Kesulitan guru dalam mengelola PJJ (pembelajaran jarak jauh) dan cenderung lebih fokus pada penuntasan kurikulum;
- b) Berkurangnya waktu pembelajaran sehingga guru tidak bisa memenuhi setiap jam mengajar;
- c) Kesulitan yang dialami oleh guru adalah dalam berkomunikasi dengan orang tua sebagai mitra di rumah. Sedangkan kendala yang dihadapi oleh siswa, yaitu: Siswa kesulitan dalam berkonsentrasi belajar dari rumah dan mengeluh akan beratnya tugas atau soal-soal yang diberikan oleh guru, sehingga mengalami rasa stress yang berkelanjutan yang dirasakan oleh siswa.

Kendala yang lain juga dirasakan saat berlangsungnya pembelajaran melalui sistem internet adalah jaringan yang sulit dilakukan di beberapa daerah tertentu. Penggunaan kuota internet juga mengalami pengeluaran biaya yang cukup tinggi sehingga bisa menjadi kendala bagi beberapa siswa yang kesulitan dalam finansial.

III. METODE

Metode dalam pelaksanaan kegiatan KPM-DDR ini menggunakan metode ABCD (*Asset Based Community and Development*). Metode ABCD adalah konsep pengembangan masyarakat yang berdasarkan pada aset lokal di suatu wilayah. Wilayah yang memiliki aset kemudian dikembangkan dan pada akhirnya akan mengatasi masalah di wilayah tersebut. Dalam metode ini menjelaskan bahwa terdapat ada berapa modal yang dapat dikembangkan dalam metode ABCD yaitu: Modal fisik (*physical capital*) yang terdiri dari bangunan dan infrastruktur, Modal finansial (*financial capital*) yang berupa dukungan keuangan, Modal lingkungan (*environmental capital*) yang berupa potensi alam, Modal teknologi (*technological capital*) yang berupa teknologi digital, Modal manusia (*human capital*) yang berupa sumber daya manusia, Modal sosial (*social capital*) yang berupa perilaku, dan Modal spiritual (*spiritual capital*) yang berupa pemberian bantuan empati, perhatian, dan kasih sayang. Pengembangan modal yang merupakan menjadi fokus dalam pengabdian ini adalah modal teknologi dan modal manusia. Sedangkan langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan program kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah: Pertama observasi lapangan, Kedua koordinasi dengan mitra terkait; Ketiga sosialisasi program yang akan dilakukan; Keempat pelaksanaan kegiatan program, dan yang Kelima evaluasi.

Langkah-Langkah Pendampingan

Dalam metode ABCD (*Asset Based Community Development*) terdapat ada lima langkah kunci dalam melaksanakan penelitian pendampingan diantaranya adalah (1) *Inkulturasi* (perkenalan) (2) *Discovery* (menemukan) yang merupakan proses menemukan kembali kesuksesan yang dilakukan lewat proses percakapan dan wawancara, (3) *Dream* (impian) yang merupakan sebuah mimpi atau visi bersama terhadap masa depan, (4) *Design* (merancang) yang merupakan proses di mana seluruh komunitas terlibat

dalam proses belajar tentang kekuatan atau aset yang dimiliki, (5) Define (menentukan) yang merupakan tujuan dari proses pencarian atau deskripsi mengenai perubahan yang diinginkan dan (6) Reflection (refleksi) yang merupakan tahap terakhir dari pengabdian masyarakat. Tahap ini terjadi pada proses mengidentifikasi sejauh mana strategi yang dilakukan dapat bermanfaat. Strategi yang dilaksanakan dalam kegiatan pendamping ini dimulai dengan observasi atau peninjauan tempat dan aset yang dimiliki untuk dapat menemukan kebutuhan, kemudian melihat harapan dan juga impian dari masyarakat dengan aset yang telah ada dan akan dibentuk sebuah rancangan kegiatan dalam rangka mewujudkan harapan masyarakat, kemudian menentukan perubahan dengan membentuk program, selain itu dilakukan suatu tindakan yang telah disusun. Pendampingan ini menggunakan teori ABCD (*Asset Based Community and Development*) yang mengutamakan pemanfaatan aset dan potensi yang dimiliki oleh masyarakat. Untuk kemudian dapat dipergunakan sebagai alat atau bahan untuk memberdayakan kelompok masyarakat.

Tahap 1: Mempelajari dan Mengatur Skenario Dalam *Appreciative Inquiry* (AI) terkadang disebut 'Define'. Dalam *Asset Based Community Development* (ABCD), terkadang digunakan frasa "Pengamatan dengan Tujuan atau *Purposeful Reconnaissance*". Pada dasarnya terdiri dari dua elemen kunci memanfaatkan waktu untuk mengenal orang-orang dan tempat di mana perubahan akan dilakukan, dan menentukan focus program. Ada empat langkah terpenting di tahap ini, yakni menentukan: (a) Tempat (b) Orang (c) Fokus Program (d) Informasi tentang Latar Belakang.

Tahap 2: Menemukan Masa Lampau Kebanyakan pendekatan berbasis aset dimulai dengan beberapa cara untuk mengungkap (*discovering*) hal-hal yang memungkinkan sukses dan kelentingan di komunitas sampai pada kondisi sekarang ini. Tahap ini meliputi: (1) Mengungkap. (2) Menelaah.

Tahap 3: proses pengembangan visi yaitu kekuatan positif dalam mendorong sebuah perubahan. Tahap ini mendorong peserta untuk berfikir positif dan berimajinasi untuk masa depan.

Tahap 4: Memetakan Aset. Bertujuan untuk mengembangkan potensi atau keterampilan yang mereka miliki. Pemetaan melalui dua tahapan yaitu menggali bakat dan potensi yang mereka miliki dan tahap seleksi memilih mana yang relevan dan berguna.

Tahap 5: melaksanakan aset yang dimiliki. Tahap ini bertujuan untuk menggambarkan sebuah potensi yang dimiliki dan harus membentuk gambaran tentang masa yang akan datang.

Tahap 6: evaluasi, pemantauan, dan pembelajaran. Meliputi studi data dasar, memantau perkembangan dan sasaran tujuan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan KPM-DDR ini ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu:

1. Tahap *Inkulturas*

Melakukan penelitian langsung ke tempat yang dituju yaitu Dusun Konto Desa Baosan Kidul. Hal yang pertama dilakukan adalah melihat kondisi lingkungan masyarakat sekitar dengan memperhatikan keadaan dan kegiatan warga masyarakat. Melakukan wawancara dengan ketua RT untuk lebih banyak mencari informasi sekaligus meminta izin untuk pelaksanaan kegiatan ini. Ikut serta dalam kegiatan warga masyarakat setempat juga perlu untuk lebih mengenal kondisi lingkungan sekitar. Selain itu, dalam pelaksanaan *inkulturas* juga harus memperhatikan karakteristik warga masyarakat



Gambar 1. Perizinan dengan ketua RT 03 Dusun Konto

2. Tahap *Discovery*

Pada tahap ini, dilakukan sebuah penggalian aset apa yang terdapat di Dusun Konto. Dalam perspektif metode ABCD, aset merupakan sesuatu yang sangat memiliki potensi untuk dapat dikembangkan. Fungsi aset bukan hanya sebatas modal sosial saja, akan tetapi juga sebagai cikal bakal sebuah perubahan sosial. Aset ini berupa potensi yang dimiliki oleh anak-anak yang harus dikembangkan yaitu dalam bidang pendidikan melalui pendampingan pembelajaran.

3. Tahap *Dream*

Pada tahap ini, setiap anak mengeksplorasi harapan dan impian mereka baik untuk diri mereka sendiri maupun untuk masyarakat. Sebuah mimpi atau visi bersama terhadap masa depan yang bisa terdiri dari gambar, tindakan, kata-kata, dan foto. Dari kesekian aset yang dimiliki oleh Dusun Konto, dipilih pendampingan pembelajaran pada anak. Pada kesempatan kali ini dihadirkan inovasi untuk mengembangkan potensi pada anak, yaitu dilakukannya sebuah pendampingan belajar di rumah.

4. Tahap *Design*

Proses di mana seluruh komunitas terlibat dalam proses belajar tentang kekuatan atau aset yang dimiliki agar bisa mulai memanfaatkannya dalam cara yang konstruktif, inklusif, dan kolaboratif untuk mencapai aspirasi dan tujuan seperti yang sudah ditetapkan sendiri. Proses merancang ini merupakan proses cara mengetahui apa yang dapat dikembangkan dalam bidang pendidikan. Aset ini yang akan dimanfaatkan untuk memenuhi impian masyarakat Dusun Konto, yaitu menumbuhkan minat belajar di rumah pada anak dimasa pandemi ini.

5. Tahap *Define*

Tujuan dari proses pencarian atau deskripsi mengenai perubahan yang diinginkan. Pendampingan pembelajaran dengan anak-anak dilibatkan dalam proses sosialisasi. Sosialisasi yang akan dilaksanakan adalah sosialisasi pembelajaran daring (dalam jaringan), proses, dan motivasi belajar anak. Sosialisasi ditujukan kepada anak-anak sekolah dasar yang berada di Dusun Konto.

Kegiatan KPM-DDR dengan melakukan pendampingan pembelajaran pada anak sekolah dasar adalah kegiatan yang sangat penting untuk dilakukan, karena kesulitan anak dalam mengikuti dan memahami materi pelajaran yang dilakukan selama daring (dalam jaringan) selama Pandemi Virus covid-

19 ini sedang berlangsung. Kesulitan anak didalam memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh seorang guru terjadi, karena metode penerapan pembelajaran belum tepat.

Umunya, anak mngeluhkan guru yang memberikan materi pelajaran banyak dan beruntun sehingga akhirnya menumpuk, sehingga sangat memberatkan anak dalam memahami sebuah materi yang ajarkan. Jika masalah ini terus berlanjut, maka si anak akan kehilangan motivasi dalam belajar di rumah selama pandemi ini. Yang mana pada akhirnya berdampak pada nilai raport yang didapatkan. Dengan demikian, kegiatan pendampingan belajar ini adalah solusi efektif yang mampi menambah motivasi anak dalam belajar dengan harapan adanya kegiatan ini bisa membantu untuk memudahkan kesulitan belajar anak.

Kegiatan yang pertama dilakukan dalam kegiatan KPM-DDR adalah mendampingi anak dalam belajar, yaitu dengan media aplikasi Google Classroom. Materi pelajaran yang diajarkan yaitu materi sesuai dengan mata pelajaran yang ada di kelas setiap masing-masing siswa, karena ada banyak anak-anak yang mengalami kesulitan memahami materi secara mandiri. Selain itu, anak juga dibimbing mengenai cara bagaimana menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* yang digunakan oleh pihak sekolah selama pembelajaran dari rumah, serta bagaimana cara mengakses berbagai referensi sumber belajar yang berasal dari internet. Proses kegiatan pendampingan belajar kepada anak sasaran berjalan dengan baik dan lancar. Hasil yang diperoleh dari pendampingan belajar pada anak ini terlihat cukup baik. Anak merasa bersemangat dan juga berantusias selama proses pendampingan belajar dan mereka merasa terbantu dalam menyelesaikan tugas dari sekolah.

Tingginya semangat dan antusiasme anak-anak dalam mengikuti pendampingan belajar ini memungkinkan materi yang dipelajari dapat diserap dan difahami dengan baik. Anak-anak menjadi lebih mudah memahami materi pelajaran jika dibanding saat belajar secara mandiri di rumah. Hal tersebut ditunjukkan saat anak-anak mampu mengerjakan tugas dengan baik setelah materi yang diberikan sudah dijelaskan oleh pendamping. Respon anak-anak setelah mengikuti pendampingan ini mengatakan tidak lagi asing dan menjadi terbiasa dalam menggunakan media belajar *Google Classroom* serta mengakses referensi sumber belajar dari internet.

Dalam kegiatan pendampingan belajar ini dibagi menjadi 5 tahapan belajar, yaitu: 1) memberi motivasi kepada anak, motivasi ini berfokus pada materi dan memberi motivasi mengenai kehidupan yang berupa cerita inspiratif, 2) ceramah penjelasan materi pelajaran, 3) tanya jawab soal, 4) permainan soal yang berupa kuis (kuis wordwall), 5) pemberian reward (hadiah) atau penghargaan secara lisan juga dan berupa barang. Sangat diharapkan dengan adanya 5 tahapan tersebut dapat bermanfaat untuk kedepannya bagi anak-anak.



Gambar 2. Kegiatan bimbingan belajar di Dusun Konto

Tahapan pemberian motivasi pada anak dalam pembelajaran melalui dua jenis motivasi, yaitu motivasi yang berfokus pada materi pelajaran dan motivasi mengenai kehidupan yang berupa cerita inspiratif. Motivasi berfokus pada materi pelajaran ini dilakukan dengan cara memberikan suatu kegiatan motivasi yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, contohnya berupa penyajian fenomena alam yang unik dan langka, sedangkan dalam kelompok ilmu sosial berupa penyajian fenomena yang ada di masyarakat, budaya dan perilaku sosial pada suatu daerah yang mempunyai kearifan lokal tertentu yang diharapkan dapat merangsang anak untuk siap menerima sebuah materi pelajaran. Hal ini dapat mendorong anak untuk lebih fokus pada materi kegiatan yang akan dipelajari. Motivasi mengenai cerita kehidupan inspiratif dilakukan dengan cara memberikan kisah-kisah berkesan memberi inspiratif yang dialami oleh seseorang. Kegiatan ini juga bertujuan untuk melatih kemampuan mengingat dan melatih rasa percaya diri seorang anak.

Tahapan ceramah atau penjelasan materi yaitu berisi mengenai pelajaran yang sesuai dengan yang dipelajari oleh anak-anak yang mengacu pada buku pelajaran siswa yaitu sesuai kurikulum 2013 yang telah direvisi. Pemberian materi diurutkan sesuai jenjang pendidikan di SD dalam hal ini dilaksanakan untuk jenjang kelas II dan III secara bergantian.

Tahapan tanya jawab bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya. Anak-anak diberikan kesempatan untuk bertanya dan juga memberikan kesempatan bagi anak yang lain untuk menjawab pertanyaan tersebut. Tugas pendamping belajar kali ini adalah mencoba membenarkan jawaban dari anak, dan juga menjawab dari beberapa pertanyaan yang belum bisa terjawab. Bagi anak menanyakan soal materi dan bisa menjawab akan diberi poin tersendiri yang berupa bintang untuk memotivasi anak agar lebih aktif lagi.

Tahapan permainan berupa pemberian soal kuis yang memiliki tujuan untuk meningkatkan dan mengasah kemampuan anak dengan soal-soal yang bervariasi. Contoh permainan ini adalah bagaimana cara melengkapi kalimat yang masih kosong dengan huruf maupun angka dan masih banyak lagi permainan yang diberikan kepada anak melalui situs web kuis *Wordwall*. Tahapan ini juga digunakan untuk mengetahui tingkat sejauh mana kesungguhan dan kemampuan anak dalam menerima kegiatan pendampingan pembelajaran ini.

Tahapan pemberian hadiah yang berupa penghargaan baik secara lisan maupun juga berupa barang. Tahapan ini bertujuan untuk mendorong anak untuk lebih aktif dalam mengikuti jalannya kegiatan pembelajaran. Hadiah tersebut diberikan bagi anak yang aktif mengikuti awal kegiatan sampai akhir dengan tertib, sedangkan hadiah berupa barang berupa makanan ringan yang diberikan untuk anak yang mendapatkan poin bintang terbanyak.

6. Tahap Reflection

Tahap refleksi ini merupakan tahapan terakhir dalam pengabdian masyarakat. Tahap ini terjadi pada proses evaluasi sejauh mana strategi pendampingan pembelajaran dimasa pandemi menggunakan *Google Classroom* dapat bermanfaat. Setelah program pengabdian masyarakat ini selesai, kami juga melakukan evaluasi terhadap keberhasilan kegiatan pendampingan pembelajaran menggunakan media *Google Classroom*. Sebagian besar orang tua anak mengatakan senang dengan adanya kegiatan pendampingan pembelajaran ini. Dengan begitu anak-anak menjadi tidak mudah bosan dengan pembelajaran daring (dalam jaringan) selama ini dan juga para orang tua tidak lagi kesulitan dalam mendampingi anaknya belajar di rumah.

Faktor Penghambat Jalannya Kegiatan

Selain anak, para orang tua juga merasa terhambat didalam proses mendidik dan mengawasi anaknya selama pembelajaran daring (dari rumah) dari rumah. Hambatan yang dialami antara lain berupa adanya ketidaksiapan orang tua untuk menggantikan secara penuh peran guru di sekolah dalam mendidik anaknya belajar di rumah. Hal ini juga disebabkan karena terbatasnya pengetahuan orang tua anak mengenai materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Selain itu, orang tua juga mengalami kesusahan dan kebingungan ketika anaknya tidak faham dengan materi yang dijelaskannya. Pembelajaran daring (dalam jaringan) ini memaksa orang tua harus bisa membagi waktunya dengan mengurus rumah serta memantau anak belajar. Dari segi ekonomi, orang tua juga merasa terbebani dengan harga kuota internet yang dirasa terlalu mahal, agar anaknya bisa mencari referensi belajar dari internet. Namun, hal ini bisa saja sering

penggunaannya disalahgunakan oleh seorang anak. Mereka membuka misalnya Youtube bukan hanya untuk mencari video materi yang berkaitan dengan pembelajaran yang diajarkan oleh guru, namun malah membuka video yang lain yang tidak berkaitan dengan materi mata pelajaran yang sedang yang sedang dipelajari.

Dalam kegiatan KPM-DDR melalui pendampingan belajar ini tidak selalu berjalan dengan lancar tanta ada hambatan. Pastinya dalam kegiatan pendampingan ini akan ada factor yang menjadi penghambat jalannya kegiatan tersebut. Kita lihat beberapa faktor yang menjadi penghambat kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Tingkat konsentrasi belajar

Seorang anak bisa berkonsentrasi penuh untuk memulai menerima pembelajaran yang diberikan oleh seorang guru, karena guru dalam menjelaskan materi di dalam kelas menggunakan fasilitas yang mumpuni. Selain itu, kegiatan pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas bisa membangun kondisi dan suasana ruang kelas yang lebih kondusif, teratur dan menyenangkan. Sehingga tidak heran bila anak dapat menerimasebuah materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik.

Namun, dikarenakan dengan kondisi dan situasi tersebut berubah dari yang sebelumnya. Adanya Pandemi Virus covid-19 ini mengakibatkan semua sistem dan metode sebuah pembelajaran dirubah seketika. Proses pembelajaran dengan tatap muka langsung di dalam kelas dihentikan sementara dirubah dengan sistem daring (dalam jaringan). Anak dituntut untuk melakukan belajar sendiri di rumah dan temani oleh kedua orang tua dan berharap anak tidak mengalami ketertinggalan pelajaran yang diberikan. Tetapi pada kenyataannya yang terjadi di lapangan, system pembelajaran daring (dalam jaringan) yang diberikan ini belum begitu efektif untuk diterapkan. Beban pelajaran yang diberikan terlalu banyak dan sulit untuk dimengerti oleh anak. Sehingga membuat motivasi belajar anak menjari menurun, dan pada akhirnya akan berdampak terhadap nilai raport yang diperolehnya.

b. Variasi dalam metode belajar anak

Dalam melakukan kegiatan pendampingan, tentu akan mengalami sebuah hambatan dalam metode penjelasan terhadap anak. Hal itu, terjadi karena setiap personal anak mempunyai sebuah metode belajar tersendiri. Apabila menemui anak yang mengalami kesulitan dalam memahami sebuah materi pelajaran dengan menggunakan metode belajar dengan sistem ceramah, maka pendampingan yang dilakukan seorang guru akan disesuaikan dengan metode belajar anak tersebut, agar supaya materi dapat dikuasai dan difahami.

Kegiatan KPM-DDR yang berupa pendampingan belajar di rumah bagi anak tingkat sekolah dasar tang terdampak Pandemi Virus Covid-19 di Dusun Konto ini bisa terlaksana dengan baik dan sesuai dengan harapan diawal kegiatan, yaitu mengetahui masalah-masalah apa yang sedang dihadapi oleh anak saat proses pembelajaran daring serta pemecahan solusi terhadap masalah tersebut. Program pendampingan belajar di rumah bagi anak tingkat sekolah dasar yang terdampak Pandemi Virus Covid-19 di Dusun Konto ini juga disambut dengan senang hati oleh anak-nak dan orang tua. Mereka menyatakan bahwa program ini dapat sedikit membantu baik bagi anak-anak maupun orang tua. program ini dirasa mampu menumbuhkan rasa semangat anak dalam mengikuti belajar selama pandemi dan beban orang tua sekarang menjadi lebih ringan disaat mendampingi anaknya belajar di rumah. Bahkan, juga para anak dan orang tua meminta program pendampingan belajar dimasa pandemi Covid-19 ini terus dilaksanakan agar proses belajar anak tetap terarah dan hasil belajar pun juga menjadi maksimal.

Meskipun dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan belajar ini ada beberapa faktor yang menjadi penghambat yang harus dihadapi. Namun, selama proses pendampingan belajar berlangsung, anak-anak sangat berantusias dan gembira, dan juga sering bertanya mengenai tugas di sekolah yang sulit yang belum mereka pahami.

V. KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan pendampingan belajar melalui media aplikasi *Google Classroom* yang dilakukan dalam KPM-DDR ini adalah meningkatnya motivasi anak dalam belajar. Anak-anak begitu

gembira dengan adanya kegiatan yang bisa mendampingi belajar mereka, sebab dapat meringankan kesulitan anak dalam mengerjakan tugas dari sekolah dan membantu memahami materi pelajaran sekolah yang susah dipahami. Kegiatan proses pendampingan belajar dilakukan dengan menggunakan lima tahapan belajar yaitu memberikan motivasi belajar, ceramah dengan menjelaskan materi, metode tanya jawab, permainan soal berupa kuis, memberikan hadiah atau penghargaan maupun melalui ucapan ataupun berupa barang. Dalam pelaksanaan program pendampingan belajar juga terdapat beberapa hambatan antara lain yaitu anak merasa cepat bosan saat mengikuti pembelajaran sistem daring (dalam jaringan), kurangnya pemahaman terhadap materi pelajaran karena yang disampaikan oleh guru kurang jelas sehingga mereka tidak mudah memahami, serta terbatasnya pengetahuan para orang tua untuk membimbing anaknya belajar sehingga hasil belajar anak menjadi kurang maksimal. Selain itu, hambatan yang selama ini dirasakan pada masa pembelajaran daring (dalam jaringan) juga dirasakan oleh orang tua anak. Hambatan tersebut berupa tidak siapnya orang tua yang mau tidak mau dipaksa harus bisa menggantikan peran guru sepenuhnya dalam mendampingi belajar anak di rumah, karena harus bisa mengatur waktu untuk melakukan pekerjaan rumah dan juga mengawasi proses belajar anak disetiap saat. Kegiatan pendampingan belajar ini begitu pentingnya dilakukan selama pandemi virus Covid-19. Dengan diadakannya kegiatan tersebut berharap bisa meringankan beban khususnya orang tua untuk memantau belajar anaknya, membantu anak sedang kesulitan dalam proses belajar pada materi dan memberi motivasi supaya bisa konsisten pada proses pembelajaran untuk dapat menggapai cita-cita yang diinginkan. Dengan penuh berharap Pandemi saat ini segera berakhir sehingga anak dapat melangsungkan kegiatan pembelajaran dengan sistem tatap muka didalam kelas pada umumnya. Adapun saran yang dapat diajukan adalah hendaknya perlu adanya pendampingan belajar untuk anak-anak usia sekolah dasar dalam belajar di rumah, mengingat sebagai upaya mengatasi kesulitan belajar di rumah pada masa pandemi Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Assidiqi, M. H., S. (2020). *Pemanfaatan Platform Digital Di Masa Pandemi Covid-19*. Seminar Nasional Pascasarjana 2020.
- Awasono, M. A. H., &. (2020). Membangun Kebiasaan Membaca Pada Anak Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Program Satu Jam Tanpa Gawai Di Griya Baca Desa Karangrejo. *Jpm: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2),38-50.
- Bakar, H. I. A., &. (n.d.). *Pendampingan Belajar Anak Usia Sekolah Selama Covid-19 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*.
- Fitrianto, A. R., &. (2020). Membangaun Kesadaran Masyarakat Dalam Bendungan Gondrok (Sebuah Aksi Partisipatorif Dalam Memelihara Irigasi Pertanian Di Desa Bedohon, Jiwan, Madiun). *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 79-86.
- Kurniawan, H., S. &. (2021). Menjadi Guru Yang Siap Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Workshop Penggunaan Edmodo Dan Google Classroom Pada Pembelajaran Daring . *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(1), 63-67.
- Mahmudah, N., &. (2018). Pemberdayaan Pada Anak-Anak Gang Dolly Di SMA Artantika Surabaya Dengan Metode Asset Based Community Development . *Madani*, 1(1), 17-29.
- Masram,, &. (2020). Pelatihan Penggunaan Google Classroom Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Bagi Guru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 117-121.
- Maulana, M. (2019). Asset Based Community Development: Strategi Pengembangan Masyarakat Di Desa Ledok Sambi Kaliuran. *Empower: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 4(2), 259-278.
- Pemantah, P. S., N. R. (2021). Penggunaan Aplikasi Google Meet Dalam Menunjang Keefektifan Belajar Daring Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 3 Pekanbaru. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 45-50.
- Pradnyana, P. B., &. (2020). Pendampingan Kegiatan Belajar Di Rumah Secara Privat Di Masa Pandemi Covid-19 Di Lingkungan Kabupaten Bangli Bagian Utara. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(November), 551-556.
- Priwanto, S. W., &. (2021). Pendampingan Keterampilan Guru Di SMP Muhammdiyah Al-Manar. *Community Empowerment*, 6(2), 276-284.

-
- Rohaniyah, J., A. &. (2(1), 170-177). Pendampingan Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Dan Siswi Ma Al-Jufri . *Guyub: Jurnal Of Community Engagemant*, <https://doi.org/10.33650/Guyub.V2i1.2123>.
- Sudarti,, &. (2021). Pendampingan Belajar Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Desa Walikukun, Kecamatan Widodaren, Kabupaten Ngawi, Provinsi Jawa Timur . *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* , 4(1), 71-76.
- Suroiyah, E. N., &. (2021). Peran Abcd Kkn-Dr (Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah) Di Era Covid-19 Tahun 2021. *Khidmatuna: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* , 2, 32-40.
- Wulandari, R. W., &. (2020). Peningkatan Keterampilan Guru SMA Terbuka Melalui Pelatihan Pembuatan E-Media. 6(April), 39-48.