



DARMABAKTI

Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat

Crossword Puzzle Sebagai Media Belajar Dalam Wacana "Belajar Dari Rumah"

Siti Mutiatun^{1,*}, Silmi Rahmawati Furu¹

¹Universitas Trunojoyo Madura

Alamat e-mail: siti.mutiatun@trunojoyo.ac.id, silmirahmawati15@gmail.com.

Informasi Artikel

Kata Kunci :

Crossword Puzzle
Media Belajar
Belajar Dari Rumah

Keyword :

Crossword Puzzle
Learning media
Study From Home

Abstrak

Covid-19 merupakan masalah baru yang mengharuskan pembelajaran dilakukan dari rumah. Keharusan ini menuntut orang tua berperan aktif dalam pendampingan belajar anak-anaknya. Dunia bermain yang menjadi dunia nomor satu pada anak usia kelas 1-3 SD akan berdampak pada kesulitan orang tua untuk mengondisikan waktu belajarnya sehingga membutuhkan media yang benar-benar bisa mengalihkan dunia bermainnya. Pemaparan ini merupakan hasil observasi dan wawancara secara langsung yang dilakukan pada masyarakat desa Pendabah kecamatan Kamal Bangkalan yang ditujukan untuk mengetahui menguji penggunaan media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan orang tua dalam mendampingi anak-anaknya belajar dari rumah. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa media crossword puzzle bisa mengalihkan dunia bermain anak menjadi dunia belajar sambil bermain. Dengan demikian media crossword puzzle ini telah berhasil menjawab kekhawatiran orang tua dalam mengatasi kesulitannya dalam mendampingi anak-anak belajar dari rumah.

Abstract

Covid-19 is a new problem that requires learning is done from home. This requirement requires parents to take an active role in assisting their children's learning. The playing world, which is the number one world for children aged 1-3 in elementary school, will have an impact on parents' difficulties in conditioning their learning time so that they need media that can really divert the world of play. This explanation is the result of direct observations and interviews conducted in the community of Pendabah village, Kamal Bangkalan, which aims to determine the use of learning media to overcome the difficulties of parents in accompanying their children to learn from home. The results of this study prove that the crossword puzzle media can divert the world of children's play into the world of learning while playing. Thus the crossword puzzle media has succeeded in answering the concerns of parents in overcoming their difficulties in assisting children to learn from home.

1. Pendahuluan

Covid-19 merupakan masalah baru yang mengharuskan pembelajaran dilakukan dari rumah. Hal ini menuntut peran aktif orang tua dalam mendampingi anak-anaknya belajar. Di sisi lain berperan sebagai guru bagi orang tua adalah bukan hal yang mudah jika melihat dari latar belakang pendidikan dan pekerjaan orang tua di desa Pendabah kecamatan Kamal. Kurangnya latar belakang pendidikan dan pekerjaan dari masyarakat Pendabah kecamatan Kamal menjadikan tantangan tersendiri dalam mengatasi isu belajar dari rumah yang ditetapkan oleh pemerintah untuk dunia pendidikan saat ini. Hal ini seakan menjadi kekhawatiran bahkan ketakutan untuk beberapa orang tua yang akan menghadapi anak-anaknya belajar di rumah. Bagaimana mereka harus membagi waktu, bagaimana mereka harus belajar lagi hingga bagaimana cara mekeka dalam mendampingi belajar anak-anaknya. Dari kekhawatiran yang ada, tentu ada kebutuhan yang harus diperhatikan khusus untuk menjawab tantangan-tantangan tersebut. Adanya media pembelajaran yang mudah diaplikasikan dan menyenangkan bagi seorang anak akan menjadikan kebutuhan bagi orang tua sebagai alat bantunya. Dengan adanya bantuan media yang mempermudah orang tua dalam mendampingi anak-anak mereka akan menjadi penyejuk serta jawaban pasti bagi mereka yang akan berperang. Dalam hal ini Crossword puzzle merupakan tawaran media yang ditujukan untuk menjawab kekhawatiran orang tua dalam hal pendampingan tersebut.

Crossword puzzle merupakan media belajar yang berupa serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. Pada pengabdian ini, crossword puzzle disajikan dengan kotak yang dirancang dan disertai dengan gambar dan warna-warna yang indah sehingga anak-anak akan lebih mudah dalam menebak dan mengisinya. Crossword puzzle

disajikan dalam mata pelajaran yang berbeda-beda sesuai kebutuhan mereka. Crossword puzzle, melibatkan partisipasi anak-anak aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik.

Crossword puzzle kemudian disosialisasikan dan diujicobakan dalam pengabdian masyarakat di desa Pendabah kecamatan Kamal sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu perjuangan masyarakat dalam mengatasi kesulitan mendampingi anak-anaknya belajar dari rumah.

Dari paparan di atas, adanya crossword puzzle ini akan dijadikan jawaban dari rumusan masalah yakni "bagaimana crossword puzzle ini membantu orang tua dalam mendampingi anak-anak belajar dari rumah?" yang nantinya akan bermanfaat bagi mereka dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang dianggap rumit oleh para orang tua tersebut.

2. Metode Pengabdian

Pengabdian masyarakat yang dilakukan di desa Pendabah kecamatan Kamal merupakan penawaran media pembelajaran yang berupa crossword puzzle untuk membantu orang tua mendampingi anak-anaknya dalam wacana belajar dari rumah. Dalam hal ini pengabdi menggunakan instrument penelitian berupa checklist observasi dan juga naskah wawancara untuk memperoleh data. Dari data yang ada pengabdi menginterpretasi data dengan merujuk pada Smith dalam Poerwandari (dalam Yunardi 2009:38) yang kemudian menuangkan data dari hasil wawancara dan checklist observasi kedalam transkrip, membaca berulang-ulang, menuliskan kata kunci serta menganalisa hubungan antara kata kunci yang ada sehingga menjadi kesimpulan data yang valid. Setelah semua data dianalisa kemudian

dituangkan dalam deskriptif kualitatif yang berupa paparan hasil dari adanya media crossword puzzle tersebut.

2.1. Waktu dan Tempat Pengabdian

Pengabdian telah dilaksanakan di Desa pendabay kecamatan Kamal tepatnya di kediaman bapak kepala dusun Pendabay Bawah. Pengabdian dimulai pada bulan juli dan berakhir di bulan Desember 2020 yang dilakukan dalam beberapa agenda kegiatan sampai pada akhir pembuatan laporan.

2.2. Metode dan Rancangan Pengabdian

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen Universitas Trunojoyo Madura dilakukan dengan berkoordinasi dengan pihak desa baik secara lembaga atau perorangan. Desa pendabay tepatnya yang berada di kecamatan Kamal. Pengabdi merencanakan dan merancang beberapa kegiatan bersama tim KKN Universitas Trunojoyo Madura untuk menentukan langkah apa yang akan dilakukan selanjutnya serta mengetahui apa yang dibutuhkan oleh masyarakat. Hal ini dilakukan dengan cara pra-observasi dengan mendatangi kepala dusun desa Pendabay bawah untuk mendapatkan informasi terkait warganya. Dari informasi yang diberikan oleh kepala dusun kami bisa merencanakan untuk membuat apa yang mereka butuhkan.

Setelah tahap perencanaan selesai, tim pengabdi menyusun program kegiatan serta bermusyawarah dengan pihak desa untuk mensosialisakan program kepada masyarakat sebagai bentuk pengenalan tentang apa yang ditawarkan. Atas persetujuan pihak desa kemudian kami mensosialisasikan kepada masyarakat khususnya orang tua murid yang ada di sekitar desa Pendabay. Setelah sosialisasi dilakukan analisis respon dari kegiatan ini dilakukan sampai pada akhirnya media yang ditawarkan ini diketahui benar-

benar berhasil menjawab permasalahan yang ada pada masyarakat terkait kekhawatiran pendampingan anak dalam masa belajar dari rumah.

Dengan bekerja sama tim pengabdian dan pihak desa, pengabdian ini terus dilakukan observasi dan wawancara masyarakat atas adanya manfaat dari pengabdian ini sehingga kegiatan ini tidak hanya menjadi kegiatan yang sia-sia. Dengan kerja sama ini nantinya diharapkan adanya pengembangan-pengembangan media yang akan terus dilakukan untuk menjawab tantangan-tantangan pendidikan kedepan.

2.3. Pengambilan Sampel

Pada pengabdian ini pengabdi menggunakan anak kelas 1-3 SD sebagai sample dari penggunaan media pembelajaran crossword puzzle. Hal ini ditujukan karena anak usia tersebut memiliki masalah yang lebih kompleks dibandingkan anak-anak pada kelas tinggi. Mereka yang cenderung beranggapan bahwa belajar harus bersama seorang guru, akan butuh pemikiran baru saat diharuskan belajar dari rumah. Dunia mereka yang cenderung bermain juga menjadi alasan dari pengambilan sample ini. Pengambilan sample ini juga nantinya ditujukan bagaimana memecahkan permasalahan belajar pada anak usia bermain. Bagaimana menghandle mereka belajar di rumah sambil bermain dan tanpa yang mereka sebut guru.

3. Hasil dan Pembahasan

Dari analisis yang telah dilakukan oleh pengabdi dan tim, crossword puzzle merupakan media belajar dan bermain yang cocok untuk anak usia kelas 1-3 SD. Dengan menggunakan media tersebut anak-anak tidak merasa bosan dalam belajar. Media ini juga telah mengalihkan dunia bermain mereka kedalam dunia belajar sambil bermain.



Gambar 1. Peserta kegiatan

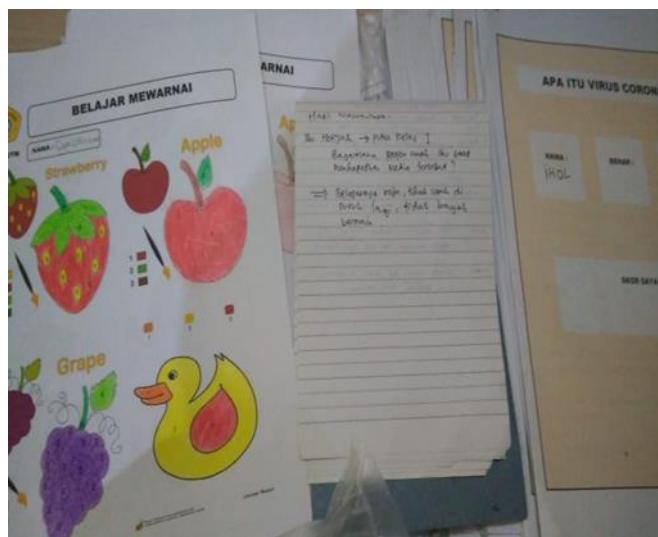
Mereka yang selalu beranggapan jika tidak pergi kesekolah itu merupakan libur yang harus dinikmati dengan permainan, telah berhasil diselesaikan dengan adanya media ini. Keseruan belajar sambil bermain juga diperoleh anak-anak dalam usia emas ini. Hal ini bisa diketahui dari hasil observasi yang telah kami lakukan saat mereka melaksanakan pembelajaran. Dibuktikan dengan antusias belajar dan berbagai pertanyaan mereka yang hampir membuat kami kewalahan karena saling berebut untuk didahulukan. Hal ini juga disaksikan oleh para orang tua yang saat itu kami undang sekaligus untuk melanjutkan penggunaan media yang kami buat saat sudah di rumah masing-masing.



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat

Dengan demikian, kekhawatiran orang tua dalam wacana belajar dari rumah juga terjawab dan berhasil diatasi. Mereka yang khawatir atas waktu belajar anak-anaknya karena harus

bermain sehari-hari, serta mereka yang khawatir dalam mendampingi anak-anaknya belajar karena keterbatasan pendidikan dan pengetahuan mereka dalam pendidikan juga telah berhasil diatasi dengan adanya media crossword puzzle tersebut. Hal tersebut dibuktikan dari berbagai dokumentasi yang merupakan kegiatan observasi, serta beberapa hasil wawancara dengan para orang tua terkait peningkatan belajar anak ketika berada di rumah.



Gambar 3. Contoh hasil pembelajaran

Menurut hasil observasi kegiatan dan wawancara kepada masyarakat, kegiatan pengabdian pada masyarakat di desa Pendabah kecamatan Kamal telah berhasil dilakukan dengan hasil yang maksimal. Kegiatan ini telah membantu keresahan orang tua dalam mendampingi anak-anaknya ketika belajar dari rumah. Dengan begitu, kegiatan pengabdian dengan menawarkan media crossword puzzle ini telah berhasil menjawab masalah sesuai harapan dan tujuan pengabdian.

4. Simpulan dan Saran

Dari hasil yang telah dipaparkan, media pembelajaran crossword puzzle merupakan media yang cocok untuk digunakan sebagai media belajar pada anak usia kelas 1-3 SD di Desa Pendabah kecamatan Kamal Bangkalan. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme belajar

anak-anak saat adanya media ini. Kecocokan media ini berdampak positif kepada orang tua dalam mendampingi anak-anak mereka dalam proses pembelajaran. Media yang mudah diaplikasikan ini telah mengatasi kekhawatiran orang tua. Semoga akan ada pengembangan-pengembangan yang berkelanjutan agar media ini tidak habis dimakan jaman, sehingga permasalahan belajar anak akan terus teratasi serta pembelajaran pada anak tidak lagi menjadi permasalahan bagi orang tua baik dengan latar belakang pendidikan tinggi ataupun rendah. Baik yang berkarir ataupun yang bisa mendampingi secara penuh di rumah.

5. Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat Universitas Trunojoyo Madura yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga kami bisa melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Dengan bantuan dana ini, tujuan dan harapan kami dalam menjawab kekhawatiran warga dalam mendampingi pendidikan anak-anaknya. Terimakasih juga kami sampaikan kepada Kepala Desa Pendabah Kecamatan Kamal yang sudah memberikan kami kesempatan dan waktu untuk bisa berbagi kepada masyarakat tentang ilmu yang kami punya. Selanjutnya terima kasih kepada bapak kepala Dusun Pendabah Bawah yang sudah membantu menyelesaikan segala keperluan baik administrasi ataupun yan lainnya, hingga kesediaan tempatnya untuk kami pergunakan sebagai tempat pengabdian kami. seluruh pihak yang membantu kegiatan ini baik tim atau perorangan yang telah mewujudkan tecapainya kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kegiatan ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak tersebut.

6. Daftar Pustaka

<http://www.cse.ohio.html>

LPPM UTM. 2020. Panduan Pengabdian Masyarakat
Universitas Trunojoyo Madura 2020. LPPM
UTM : Bangkalan

Saondi, Ondi, (2015). Etika Profesi Keguruan:Refika
adiatama: Bandung

Tatang. s, (2012). Ilmu Pendidikan. Pustaka Setia:
Bandung

World, & Organization, H. (2019). Coronavirus.
Retrieved from World Health Organization
website: <https://www.who.int/health-topics/coronavirus>

Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). Kebijakan
Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi
Penyebaran Corona Virus Covid-19. SALAM:
Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I, 7(3).
<https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15083>