



Pemberdayaan Anak Melalui Kegiatan Belajar, Bermain, dan Mngeksplorasi (BBM) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di Desa Ligarmukti

Akmal Rizki Gunawan Hsb*, Alwi Hakim, Yoyo Hambali, dan Agus Suprianto

Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam

Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

*akmalgunawangulen@gmail.com

Abstrak: Proses pembelajaran formal maupun non-formal sama-sama memiliki hambatan belajar, seperti halnya motivasi belajar, media pembelajaran serta metode yang digunakan. Maka diperlukan kegiatan yang dapat menunjang serta menjadi pembeda bagi suasana kelas yang monoton dan kurang asik. Bersamaan dengan hal ini kemudian dilakukan sebuah upaya kegiatan, yang dinamakan kegiatan BBM (belajar, bermain dan mengeksplorasi) yang bertujuan untuk mendukung semangat serta menghilangkan kejenuhan belajar anak usia sekolah dasar, terutama anak di desa Ligarmukti. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah *action research*, yang mana digunakan metode riset dalam pemecahan masalah, terjadi interaksi langsung antara penulis dan *client* dalam mencapai tujuan pengabdian. Kegiatan yang dilaksanakan pada 6-7 November 2021 ini membuahkan hasil, yaitu terjadi peningkatan motivasi belajar dalam diri anak. Hal itu dilihat dari antusias 85% dari 32 anak usia sekolah dasar untuk mengikuti kegiatan dengan semangat, mereka lebih aktif dalam mengemukakan pendapat, lebih interaktif atau tidak malu-malu.

Kata Kunci: *BBM; Motivasi; Pembelajaran*

Abstract: Both formal and non-formal learning processes have learning barriers, such as learning motivation, learning media and methods used. So we need activities that can support and be a differentiator for a monotonous and less cool class atmosphere. Simultaneously with this, an activity effort was then carried out, called the BBM activity (learning, playing and exploring) which aims to support enthusiasm and eliminate boredom in learning for elementary school age children, especially children in Ligarmukti village. The method used in this community service is action research, where research methods are used in problem solving, there is a direct interaction between the author and the client in achieving the goals of the service. The activity, which was held on 6-7 November 2021, yielded results, namely an increase in learning motivation in children. This can be seen from the enthusiasm of 85% of 32 elementary school age children to participate in activities with enthusiasm, they are more active in expressing opinions, more interactive or not shy.

Keywords: *BBM; Motivation; Learning*

© 2022 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received: 4 Maret 2022

Accepted: 5 Mei 2022

Published: 9 Mei 2022

DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i2.5068>

How to cite: Hsb, A. R. G., Hakim, A., Hambali, Y. & Suprianto, A (2022). Pemberdayaan anak melalui kegiatan belajar, bermain, dan mngeksplorasi (BBM) dalam



meningkatkan motivasi belajar di desa ligarmukti. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 326-332.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen yang sangat penting bagi kehidupan baik individu maupun kelompok. Pendidikan sebagai faktor utama untuk membentuk baik buruknya kepribadian, salah satunya kualitas sumber daya manusia akan meningkat. Sumber daya manusia yang berpendidikan cenderung memiliki perilaku yang baik, berbudi luhur, serta cerdas dalam menghadapi kehidupan (Gunawan & Aisah, 2018).

Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pengetahuan dalam menuntun anak, yakni dengan mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok yang bertujuan mendewasakan manusia atau peserta didik melalui upaya pengajaran (Gunawan & Amalia, 2022). Usaha yang dimaksud adalah usaha untuk menjujung tinggi perikemanusiaan dalam hal kecerdasan yang sudah menjadi barang tentu adalah kecerdasan bangsa (Pembukaan UUD 1945). Pendidikan akan menjadi dasar dari pandangan hidup manusia, sehingga pendidikan dan manusia tidak dapat dipisahkan (Tafsir, 2014).

Secara parsial lembaga pendidikan terbagi menjadi tiga bagian (Rahman, 2018), yakni; *Pertama* pendidikan formal mulai dari tingkat dasar ataupun sampai jenjang perguruan tinggi. *Kedua*, pendidikan non formal semacam halnya ruang-ruang pendidikan yang dibuka secara sengaja tanpa terstruktur Secara utuh melainkan hanya terprogram secara sederhana. *Ketiga*, pendidikan informal yang lebih terarah pada pendidikan keluarga dan masyarakat (UU NO. 20 TAHUN 2003 tentang SISDIKNAS). Maka dari itu bentuk program belajar yang dibuat penulis merupakan bentuk kesadaran akan ruang-ruang pendidikan yang sangat diperlukan oleh masyarakat luas terutama masyarakat desa.

Meskipun mereka sempat mengalami pendidikan formal, akan tetapi pada realitanya pendidikan formal yang ada di desa pun tak turut membantu dalam mengatasi permasalahan motivasi anak dalam belajar, maka dalam hal ini penulis melihat bahwa perlu sedikitnya ada ruang-ruang pendidikan non-formal guna menunjang proses pendidikan dan pembelajaran.

Proses pembelajaran formal maupun non-formal di desa Ligarmukti sama-sama memiliki hambatan belajar, seperti halnya motivasi belajar, media pembelajaran serta metode yang digunakan. Masalah lain yang diperoleh dari hasil identifikasi penulis adalah diketahui bahwa di dalam lingkup Desa Ligarmukti hanya terdapat satu Sekolah Dasar yaitu, SDN CIBULAKAN. Diketahui juga bahwa motivasi atau semangat anak untuk belajar mulai menurun. Bahkan seringkali anak merasakan kejenuhan dan bosan di dalam belajar, disebabkan situasi pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang asyik. Oleh karena itu, dibutuhkan sesuatu yang paling tidak bisa menjadi pembeda atas suasana yang monoton tersebut, sehingga dapat memunculkan kembali semangat belajar anak.

Metode pembelajaran yang pasif juga cenderung menjadi pemicu munculnya sikap jenuh terhadap anak-anak di desa Ligarmukti, sehingga motivasi anak untuk belajar menjadi berkurang apalagi jika ditambah dengan suasana belajar yang monoton dan cenderung kurang asik.

Melihat permasalahan tersebut, maka penulis menilai bahwa peran motivasi dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting. Oleh karena itu diperlukan suatu kegiatan yang mampu menunjang serta menjadi pembeda bagi

suasana kelas yang monoton dan kurang asyik.

Bersamaan dengan hal ini juga tim pengabdian kepada masyarakat (PkM) akhirnya tergerak untuk melakukan sebuah upaya kegiatan, yang dinamakan Kegiatan BBM (belajar, bermain dan mengeksplorasi) yang bertujuan untuk mendukung semangat serta menghilangkan kejenuhan belajar anak, terutama anak di desa Ligarmukti. Metode BBM merupakan salah satu alternatif yang dapat dipergunakan mengatasi kelemahan metode Konvensional. Karena metode BBM adalah suatu konsep pendekatan proses belajar mengajar yang bermula dari masalah (Triyanti, Widagdo, & Syamsulhuda, 2017). Kegiatan PkM ini bertujuan untuk mendukung semangat serta menghilangkan kejenuhan belajar anak usia sekolah dasar, terutama anak di desa Ligarmukti.

Hal ini diperkuat hasil penelitian bahwa rata-rata skor keterampilan BBM lebih tinggi dibandingkan kelompok konvensional. Adapun teknik pelatihan dengan metode BBM adalah para peserta menyajikan bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha pemecahan masalah melalui diskusi dan simulasi.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Bale Tani, Desa Ligarmukti Kecamatan Klapanunggal, Kabupaten Bogor, Jawa Barat pada tanggal 6-7 November 2021. Yang menjadi objek kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah anak-anak yang menginjak usia Sekolah Dasar, serta warga sekitar yang kurang mampu. Dengan jumlah anak-anak sekitar 32 orang serta warga berjumlah 25 orang.

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah *action research*, yang mana digunakan metode riset dalam pemecahan masalah, terjadi

interaksi langsung antara penulis dan *client* dalam mencapai tujuan pengabdian. Oleh karenanya dalam pengabdian ini penulis akan membuat sebuah program yang mana program ini dinamakan program BBM (belajar, bermain, mengeksplorasi) terhadap masyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan secara bersamaan, dengan menggabungkan beberapa kelompok usia anak ke dalam kelompok pembelajaran, yang di mana nantinya di dalam kelompok ini akan di isi oleh tenaga pendidik dari golongan mahasiswa dengan materi *Story Telling*, menghafal rukun iman/islam sambil bernyanyi, *petualanagan edu* sambil mengeksplorasi lokasi kegiatan, dan melukis.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, penulis melakukan izin dan koordinasi, pengurus Desa Ligarmukti. Pada pengabdian ini akan diajak 32 orang anak dengan jenjang Sekolah Dasar. Penulis kemudian mengajak 57 orang Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam dari kampus Universitas Islam "45" Bekasi untuk mengajar anak-anak tersebut.

Pada tahap ini kemudian peserta didik akan dibagi ke dalam tiga kelompok dengan jumlah 10 orang per tiap kelompok, yang setiap kelompok itu kita beri nama kelas A, B, C. Dan mahasiswa yang diajak dalam kegiatan pengabdian ini juga akan di buat menjadi 3 kelompok dengan jumlah sekitar 19 orang per kelompok. Kemudian, mahasiswa dituntut untuk membuat program sederhana untuk mengisi kelas-kelas peserta didik yang sudah dibuat. Kemudian dari mereka ada yang membuat program *Story Telling*, belajar berhitung, menghafal, melukis, bahkan melakukan kegiatan *Petualang Edu* (kegiatan mengeksplorasi lokasi kegiatan dengan bermain sambil belajar).

Sebelum memulai kegiatan, kami melakukan apersepsi dahulu dengan

menanyakan kabar anak-anak serta pengenalan materi yang akan dipelajari. Apersepsi sangatlah krusial untuk dilakukan oleh pendidik guna membangkitkan semangat anak dalam belajar (Wardi, 2017). Kemudian masuk pada inti pembelajaran dan untuk menutup pelajaran kami mengadakan sistem *reward*. Cara menganalisis keberhasilan program, penulis melihat dari peningkatan motivasi anak dalam belajar. Seperti, antusias anak dalam mengikuti kegiatan dengan semangat, keaktifan anak, dan keberanian anak dalam berpendapat. Selain itu kami juga memberikan lembar kuesioner yang diisi oleh anak-anak yang hasilnya 85% dari mereka merasa puas serta terbantu dengan metode pembelajaran BBM ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Bale Tani, Desa Ligarmukti, Kecamatan Klapanunggal, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Secara geografis desa Ligarmukti berbatasan dengan desa Bojong di sebelah Utara, desa Lewi Karet di sebelah Selatan, desa Singasari di sebelah Timur, dan kelurahan Klapanunggal di sebelah Barat. Mayoritas masyarakat desa Ligarmukti yang didominasi lulusan Sekolah Dasar bergantung pada sektor perhutani (sawah, kebun), terhitung luas sawah di desa tersebut mencapai 19.340 Hektar dengan jumlah petani sebanyak 838 orang.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, kami melakukan koordinasi pada pengurus desa Ligarmukti, di antaranya kepada; Kepala Desa Ligarmukti, Karang Taruna Desa Ligarmukti, Karang Taruna Klapanunggal, Ketua Rw. 01 Desa Ligarmukti, serta Ketua Rt.01 Desa Ligarmukti.

Kegiatan BBM (Bermain, Belajar dan Mengeksplorasi) adalah kegiatan hasil ekstraksi dari metode pembelajaran “Bermain, Cerita, Menyanyi”, yang biasa di terapkan di TK ataupun PAUD. Dengan metode ini maka anak-anak tidak akan

merasa tertekan, sehingga anak mampu dengan cepat memahami materi pelajaran yang disampaikan dan tujuan pembelajaran akan tercapai (Sadiana & Yulidesni, 2016). Berikut dokumentasi koordinasi kegiatan di Desa Ligarmukti tertera pada Gambar 1.



Gambar 1 Koordinasi Kegiatan di Desa Ligarmukti

Kegiatan BBM (Belajar, Bermain, Mengeksplorasi) dilaksanakan selama satu hari yaitu pada hari Sabtu tanggal 6 November 2021, yang mana tujuannya adalah mengisi waktu libur anak disekolah dan mengajarkannya untuk belajar. Kegiatan ini dilaksanakan secara bersamaan, dengan menggabungkan beberapa kelompok usia anak ke dalam kelompok pembelajaran, yang dimana nantinya didalam kelompok ini akan diisi oleh tenaga pendidik dari golongan mahasiswa dengan materi *Story Telling* menghafal rukun iman/islam sambil bernyanyi, *petualangan edu* sambil mengeksplorasi lokasi kegiatan, dan melukis.

Story Telling

Masalah keterampilan berbicara dan berkomunikasi dengan baik sering dialami oleh anak-anak terutama usia SD (Sekolah Dasar). Salah satu yang dapat menjadi solusi yaitu adalah metode *Story Telling* (Latif, 2013).

Storytelling sendiri berarti suatu aktivitas yang dilakukan seseorang secara lisan dalam memberikan pesan dalam bentuk cerita yang dapat didengarkan oleh orang lain. Ketika seseorang bercerita pastinya melibatkan

pikiran, kesiapan mental, pelafalan yang jelas sehingga cerita dapat diterima dengan baik (Madyawati, 2016).

Kegiatan *Story Telling* ini diisi oleh 15 orang mahasiswa per tiap Pos kelompok anak-anak yang terdiri dari 10 orang anak dengan usia Sekolah Dasar sebagaimana yang terlihat pada Gambar 2. Cerita yang mereka sampaikan juga bervariasi, mulai dari cerita motivasi, kisah nabi dan rasul, dongeng, dan lain-lain. Respons anak-anak ketika dibacakan cerita dari mulai bersemangat mendengarkan hingga serius menyimak, beberapa juga ada yang aktif bertanya.



Gambar 2 Dokumentasi Kegiatan *Storytelling*

Bermain dan Bernyanyi

Bermain adalah aktivitas yang selalu melekat dengan anak-anak. Mustahil rasanya jika ada anak yang tidak suka bermain. Dengan kegiatan bermain juga dapat dimanfaatkan untuk memberikan materi pembelajaran bagi anak-anak. Dengan begitu, mereka akan lebih mudah menangkap ilmu pengetahuan dan pembelajaran yang mereka akan lebih bermakna.

Sedangkan kegiatan bernyanyi dilakukan seseorang menggunakan suara yang berpatok pada irama dan secara teratur. Metode bernyanyi dinilai efektif dalam menyampaikan pelajaran sejak dahulu hingga kini. Bahkan metode bernyanyi ini cocok diterapkan kepada peserta didik usia muda hingga dewasa (Fauziddin, 2014). Maka dalam kegiatan ini anak-anak akan diajak untuk bermain

dan bernyanyi, dengan permainan dan lirik lagu yang disesuaikan dengan keperluan pembelajaran. Yakni di antaranya dengan bermain permainan tebak angka, tebak perhitungan, menyanyi lagu dengan lirik rukun iman islam/iman, menghafal lagu putra dan putri Nabi Muhammad, dan lainnya. Berikut dokumentasi kegiatan bermain dan bernyanyi tertera pada Gambar 3.



Gambar 3 Kegiatan Bermain dan Bernyanyi

Respons anak-anak rata-rata lebih cepat menghafal materi tersebut melalui lagu. Saat menghafal anak-anak juga bersemangat sampai ada yang berkata “Seru sekali ka bisa menghafal dengan lagu”.

Melukis

Kegiatan melukis adalah bentuk ekspresi dalam pikiran seseorang yang kemudian disalurkan melalui media seni lukis. Bagi anak-anak, melukis adalah perwujudan pikiran dan perasaan yang dapat diungkapkan tanpa batas. Sehingga metode ini sangat tepat untuk diterapkan pada anak-anak. Maka dari itu kegiatan melukis yang dilakukan ini atas dasar berkaca pada realita yang sering kita lihat, dan realita tersebut dapat kita tarik dengan kalimat “*semua anak senang menggambar/melukis*”.

Maka dari itu, kami melaksanakan kegiatan melukis untuk menyenangkan anak-anak dalam belajar. Anak-anak kami ajak melukis tentang apa yang sedang ada di dalam pikirannya dan mereka tuangkan ke dalam media lukis

yang telah disediakan. Berikut adalah potret hasil kegiatan melukis anak-anak. Berikut dokumentasi kegiatan melukis tertera pada Gambar 4.



Gambar 4 Kegiatan Melukis

Permainan *petualangan edu*

Berdasarkan KBBI, eksplorasi berarti penjelajahan lapangan yang memiliki tujuan untuk memperoleh pengetahuan lebih banyak tentang keadaan. Dengan dasar pengertian di atas maka *petualangan edu* di hadirkan untuk mempermudah anak dalam menangkap dan menangkap ilmu pengetahuan secara mandiri.

Dalam *petualangan edu* anak akan dibagi ke dalam kelompok yang berjumlah 5 sampai 6 orang per tiap kelompok, yang di mana setiap kelompok akan diberi bendera dengan warna yang berbeda-beda berisi *clue* pertanyaan yang harus mereka pikirkan untuk mendapatkan bendera selanjutnya.

Selanjutnya, setiap kelompok anak harus menemukan pos yang berisi mahasiswa dengan *clue* yang tersedia di bendera, seperti contoh; "*aku rindang sekali dan biasa digunakan untuk berteduh*", maka jawaban dari *clue* tersebut adalah "*pohon*", maka anak harus menemukan pos mahasiswa yang berada di sekitar pohon sebagaimana pada gambar 5.

Setelah itu, jika setiap kelompok anak sudah menemukan pos yang harus mereka isi, Mereka harus bisa menjawab pertanyaan yang dilontarkan di setiap pos mahasiswa. Dan kelompok yang terlebih dahulu berhasil mengumpulkan

bendera sebanyak 6 buah, maka kelompok tersebut akan menjadi pemenang dalam permainan ini. Sehingga mereka berhak mendapatkan *reward* yang telah disiapkan. Permainan ini dilaksanakan di lokasi kegiatan secara *outdoor*, dengan luas area permainan kurang lebih sekitar 200 m². Berikut dokumentasi kegiatan petualangan Edu tertera pada Gambar 5.



Gambar 5 Kegiatan Petualangan Edu

Setelah semua rangkaian kegiatan di atas dilakukan, kemudian tampak ada peningkatan motivasi anak dalam belajar. Dilihat dari antusias anak untuk mengikuti kegiatan dengan semangat, mereka lebih aktif dalam mengemukakan pendapat, lebih interaktif atau tidak malu-malu. Respon mereka sangat baik dan ramah terhadap mahasiswa atau orang baru di lingkungan mereka. Selain itu kami juga memberikan lembar kuesioner yang diisi oleh anak-anak yang hasilnya 85% dari mereka merasa puas serta terbantu dengan metode pembelajaran BBM ini.

SIMPULAN

Setelah dilakukan kegiatan BBM (Belajar, Bermain dan Mengeksplorasi), terjadi peningkatan motivasi belajar dalam diri anak. Dilihat dari antusias anak untuk mengikuti kegiatan dengan semangat, mereka lebih aktif dalam mengemukakan pendapat, lebih interaktif atau tidak malu-malu. Bahkan respon mereka sangat baik dan ramah terhadap mahasiswa atau orang baru di lingkungan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziddin, M. (2014). *Pembelajaran PAUD, bermain, cerita, dan menyanyi secara islami*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gunawan, A. R., & Aisah, S. (2018). Membangun karakter kebangsaan melalui pendidikan multikultural berbasis al-qur'an. *Journal Of Elementary Education*, 3(2), 90–104.
- Gunawan, A. R., & Amalia, R. (2022). Peran guru pai dalam bimbingan konseling siswa bermasalah di sma 1 tambun utara kabupaten bekasi. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 2(September 2020), 32–47.
- Latif, A. (2013). Using storytelling to increase speaking performance of pai students of muhammadiyah university of metro. *Jurnal Premise*, 2(2), 145–150.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahman, K. (2018). Perkembangan lembaga pendidikan islam di indonesia. *Jurnal Tarbiyatuna*, 2(1), 1–14.
- Sadiana, M., & Yulidesni, Y. (2016). Penerapan metode bcm (bermain, cerita, menyanyi) untuk mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Triadik*, 15(2), 9–16.
- Tafsir, A. (2014). *Ilmu pendidikan dalam perspektif islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Triyanti, M., Widagdo, L., & Syamsulhuda, S. (2017). Peningkatan pengetahuan dan ketrampilan kader pemantauan tumbuh kembang balita di posyandu dengan metode bbm dan mind mapping (mm) mimin. *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia*, 12(2), 265–277.
- Wardi, W. (2017). Meningkatkan prestasi belajar melalui pemberian apersepsi, motivasi, demonstrasi, dan penggunaan alat peraga pelajaran ipa kelas iv. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 183–203.