

Implementasi Metode *Active Learning* pada Anak Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Anak di Desa Cimacan

Abdul Aziz*, Akmal Rizki Gunawan Hsb, Yoyo Hambali, dan Zhilal M

Universitas Islam 45 Bekasi, Bekasi, Indonesia

*abdulaziz030702@gmail.com

Abstrak: Modern ini pendidikan mengalami penurunan yang dibuktikan dengan minat belajar anak yang menurun. Hal ini terjadi juga terjadi pada anak di Kota Cimacan. Pengabdian mahasiswa merupakan salah satu wadah memperbaiki lingkungan belajar pada anak dengan cara penggunaan metode *active learning*. Metode tersebut membawa anak ikut aktif dalam belajar dan menumbuhkan minat belajarnya. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 13-14 Juli 2022 di Camp Ground, Rumah kadaka Rawa gede, Cimacan, Kec. Cipanas, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat dengan melibatkan 25 anak tingkat Sekolah Dasar dan 40 Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas 45 Bekasi. Berdasarkan hasil pengabdian dapat disimpulkan bahwa metode *active learning* melalui kegiatan bernyanyi, bermain, dan mengembangkan jiwa seni mampu memberikan kesan baru terhadap anak dan meningkatkan minat belajarnya. Hal ini terbukti dengan rasa semangat dan berenergi yang ditunjukkan. Selain itu, sebagian besar anak sudah tidak malu atau gengsi berinteraksi dengan teman, lingkungan sekitar, dan mahasiswa yang mendampingi.

Kata Kunci: *Active Learning*; Motivasi Belajar; Metode Belajar

Abstract: Modern education has decreased as evidenced by the decreased interest in children's learning. This also happens to children in Cimacan City. Student service is one of the forums for improving the learning environment in children by using active learning methods. This method brings children to actively participate in learning and fosters their interest in learning. This activity was held on July 13-14, 2022 at Camp Ground, Rawa Gede kadaka House, Cimacan, Cipanas District, Cianjur Regency, West Java involving 25 elementary school level children and 40 students of the Islamic Religious Education Department, University of 45 Bekasi. Based on the results of the service, it can be concluded that the active learning method through singing, playing, and developing the spirit of art is able to give a new impression to children and increase their interest in learning. This is evidenced by the sense of passion and energy shown. In addition, most children are not shy or prestige in interacting with friends, the surrounding environment, and the students who accompany them.

Keywords: *Active Learning*; Learning Motivation; Learning Methods

© 2022 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received: 12 Oktober 2022 **Accepted:** 19 Desember 2022 **Published:** 31 Desember 2022

DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6584>

How to cite: Aziz, A., Hsb, A. R. G., Hambali, Y., & M. Zhilal. (2022). Implementasi metode active learning pada anak guna meningkatkan motivasi belajar anak di desa cimacan. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1630-162

PENDAHULUAN

Masyarakat melihat pendidikan sebatas kegiatan mengajar. Hal ini

membuat makna pendidikan pada masyarakat kurang tepat. Pendidikan merupakan kegiatan yang sama dengan

This is open access article under the CC-BY-SA license



mengajar. Namun, arti kata mengajar sebagai instruksi lebih sempit daripada konsep pendidikan. Sebagaimana makna pendidikan mengecil menjadi pengajaran, hakikat apa dan bagaimana proses pendidikan juga diartikan sebagai apa dan bagaimana proses pengajaran itu (Suriansyah, 2011).

Menurut Dewey salah satu pakar pendidikan mengklaim kehidupan adalah proses pertumbuhan. Pendidikan dianggap sebagai cara untuk mendorong kemajuan tanpa memandang usia kronologis seseorang. Proses menyesuaikan diri pada setiap tahap perkembangan seseorang dan memperoleh kemampuan baru dikenal sebagai pertumbuhan.

Pemahaman Dewey menekankan pada kegiatan pendidikan yang dasarnya adalah proses pengalaman. Pengalaman tersebut harus membawa siswa pada pertumbuhan batin sehingga mereka dapat eksis di tengah lingkungan dengan segala kesulitan dan masalah yang dihadapi terus-menerus. Dalam konsepsi pendidikan Dewey pengalaman berfungsi sebagai landasan untuk membentuk identitas siswa dan memotivasi mereka sehingga dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan dan potensi unik mereka. Konsepsi tersebut memiliki kemiripan dengan pakar pendidikan Lengeveld dalam memandang suatu capaian proses pendidikan melalui kemandirian yang didapat oleh peserta didik. Lengeveld mengartikan kemandirian peserta didik saat dapat hidup dengan layak tanpa mesti bergantung kepada orang lain (Suriansyah, 2011).

Adapun pendidikan menurut Undang-Undang Dasar Republik Indonesia, Pasal 28C UUD 1945 ayat (1) yang berbunyi sebagai berikut: "Setiap orang yang memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhan dasarnya berhak atas pendidikan, akses terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya untuk meningkatkan kualitas dirinya.

kehidupan dan kesejahteraan seluruh rakyat. Pasal 28E UUD 1945 ayat (1) menyatakan sebagai berikut: "Masyarakat diberi kebebasan untuk menjalankan keyakinannya secara terbuka, mendidik diri sendiri dan orang lain, bekerja, bertempat tinggal di mana saja di wilayah negara. mereka memilih, pergi, dan kembali kapan saja (Affandi, 2017).

Pasal-pasal tersebut memberikan kesan bahwa penduduk Indonesia menerima dua jenis perlindungan secara bersamaan. Hak atas kebebasan memilih sendiri pengajaran dan pilihan sekolah. Namun apabila sarana dan prasarana pendidikan tidak mencukupi dari segi kuantitas, kualitas, ketersediaan, dan pemerataan, maka hak dan kebebasan tersebut tidak akan berhasil dilaksanakan. Menurut UUD 1945, negara bertanggung jawab untuk menyediakan semua bidang pendidikan dalam skenario ini.

Metode pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak didik untuk mengembangkan makna atau pemahaman tentang peristiwa dan pengetahuan. Proses pembelajaran aktif dengan menggunakan pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*) diharapkan dapat menghasilkan prestasi akademik yang lebih besar dan kapasitas yang lebih baik untuk membentuk ikatan sosial serta cita-cita sosial. Tujuan utama pembelajaran aktif adalah meningkatkan motivasi dan reaksi siswa terhadap pembelajaran sehingga selama proses belajar siswa merasa senang. Selain itu teknik tersebut mampu meningkatkan daya ingat dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, instruktur harus terbiasa dengan berbagai informasi dan pengalaman pada setiap materi pelajaran baru dalam *active learning* (Toha, 2018).

Pembuatan kurikulum adalah strategi dan metode karena berkaitan dengan implementasi kurikulum.

Komponen ini memegang peranan yang sangat penting. JR mengklaim demikian. Strategi David adalah strategi, metode, atau rangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Oleh karena itu, strategi pembelajaran bermakna sebagai rencana yang memiliki rangkaian kegiatan dengan tujuan tercapainya suatu tujuan pendidikan. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diperhatikan dua hal penting pada strategi pembelajaran. Pertama, rencana aksi atau serangkaian kegiatan yang menggunakan berbagai sumber belajar, kekuatan, dan metode. Kedua, rencana dibuat untuk mencapai tujuan tertentu. Karena tujuan adalah kekuatan pendorong di balik penerapan strategi, mereka perlu didefinisikan dengan jelas sebelum strategi dapat ditentukan (Mulyono & Wekke, 2018).

Bagi anak-anak kegiatan bermain lebih menarik untuk dilakukan. Saat bermain kreativitas dan keaktifannya pada anak lebih meningkat daripada orang dewasa, sehingga anak-anak tidak mengenal lelah saat bermain. Bagi anak bermain saat di kelas dapat dilakukan dengan mengobrol bersama teman, bercanda di kelas, dan rutinitas saat di kelas adalah memperhatikan materi yang diberikan oleh gurunya. Selain itu, sarana belajar anak-anak dilakukan dengan mengharuskannya mengikuti perintah dan tata tertib yang ada di kelas, sekolah, dan rumah. Pemberlakuan peraturan dan tata tertib tersebut membuat anak dapat membedakan antara belajar dan bermain (Sandi, 2020).

Berdasarkan pemaparan tersebut, kegiatan belajar dan mengajar untuk anak-anak membutuhkan strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada keaktifan siswa. salah satu strategi yang mendukung keaktifan siswa disebut dengan pembelajaran aktif. Strategi pembelajaran aktif merupakan strategi yang melibatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses

pembelajaran (Mulyono & Wekke, 2018).

Selain strategi pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa, pemberian motivasi pada siswa juga mampu meningkatkan semangat belajar para anak. Para ahli mengatakan bahwa motivasi belajar memiliki dua jenis umum, yakni motivasi karakteristik dan motivasi asing. Motivasi karakteristik adalah proses berpikir yang menjadi dinamis atau bekerja tidak perlu disegarkan dari sudut pandang eksternal, mengingat dalam diri setiap orang ada keinginan untuk menindaklanjuti sesuatu. Sementara itu, motivasi asing adalah proses berpikir yang dinamis dan bekerja berdasarkan dorongan dari luar. Dalam belajar, anak-anak membutuhkan perhatian khusus, sering kali jika mereka tidak mendapatkan kritik yang baik sehubungan dengan hasil mereka akan lambat atau malas belajar. Motivasi individu sebagai pendorong pengerahan tenaga dan pencapaian mencapai sesuatu karena motivasi. Pemberian motivasi untuk belajar yang maksimal pada anak akan menghasilkan *output* yang luar biasa. Adanya motivasi membuat sebuah karya lebih bermakna dan bagi pemelajar mampu meningkatkan capaian belajarnya (Novera et al., 2021).

Pengalaman pendidikan formal maupun nonformal memiliki hambatan belajar, misalnya inspirasi belajar, media pembelajaran dan teknik yang digunakan. Demikian pula, hasil pembelajaran di Desa Cimaan Kecamatan Cipanas tidak ditentukan oleh unsur-unsur yang dirujuk. Teknik belajar yang tidak aktif biasanya akan memicu perkembangan mentalitas lelah pada anak, sehingga mengurangi semangat dan minat belajar anak, ditambah lagi dengan metode belajar yang membosankan.

Melihat masalah tersebut, Dengan demikian, penting untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut mampu mengubah keadaan kelas yang

suram dan sangat datar menjadi lebih ceria dan bersemangat. Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan latihan *active learning* yang mengikutsertakan anak saat belajar menjadi lebih gembira dan mampu menghilangkan kepenatan. Kegiatan ini sesuai dengan tujuan program kreativitas mahasiswa pengabdian masyarakat yang berupaya memperbaiki lingkungan belajar pada anak di Kota Cimacan.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di Camp Ground, Rumah kadaka Rawa gede, Cimacan, Kec. Cipanas, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat pada tanggal 13-14 Juli 2022. Pengabdian dilakukan dengan objek kegiatan anak-anak pada jenjang Sekolah Dasar dengan jumlah sekitar 25 anak.

Kegiatan PkM menggunakan Metode *Action Research*. Metode *Action Research* adalah kegiatan yang terencana untuk mengembangkan strategi kerja paling efektif. Sasaran utama dari pengabdian adalah mengubah keadaan, perilaku, asosiasi dan juga konstruksi sistem kerja, lingkungan kerja, serta tradisi (Nana & Elin, 2018).

Oleh karena itu, kegiatan yang memanfaatkan strategi aktivitas eksplorasi (*action research*) seluruh tim pengambian dan objek analisis tidak dapat dipisahkan. Sehingga PkM dilakukan dengan cara menyatu dengan masyarakat. Oleh karena itu, pengabdian dilakukan dengan program yang menjadikan daerah setempat menjadi objek eksplorasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi dan Identifikasi Masalah

Kegiatan PkM dilaksanakan di Camp Ground, Rumah kadaka Rawa gede, Cimacan, Kec. Cipanas, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat. Sebelum memulai PKM, para penulis meminta izin dan berkoordinasi dengan pihak Kelurahan,

Karang Taruna, dan Ketua Rt/Rw setempat. Kegiatan tersebut melibatkan 25 anak tingkat Sekolah Dasar dan 40 Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas 45 Bekasi. Keikutsertaan mahasiswa pada kegiatan ini untuk melaksanakan kegiatan PkM.

Kegiatan dilakukan selama 2 hari dengan rangkain acara yang berbeda. Pada hari pertama pada tanggal 14 Juli 2022 mahasiswa dibekali oleh setiap pemateri. Kegiatan pembekalan kepada mahasiswa bertujuan untuk menyiapkan materi dan mental mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan PkM tersebut. Pembekalan diisi oleh 3 pemateri dengan materi yang berbeda-beda, yakni materi tentang *public speaking*, pendidikan anak, dan *Workshop*.

Kegiatan pada hari kedua tanggal 14 Juli 2022 para mahasiswa mempraktikkan ilmu yang telah didapat dari pemateri pada hari pertama kepada anak-anak warga setempat. Pada tahap ini mahasiswa dibagi menjadi 8 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri 5 orang. Selanjutnya anak-anak yang berjumlah 25 anak juga dibagi menjadi 8 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak dan satu kelompok beranggotakan 4 anak.

Kegiatan hari kedua mahasiswa diwajibkan membuat proyek kegiatan untuk mengisi kelas peserta didik yang telah di buat. Para mahasiswa membuat beberapa proyek kegiatan dengan kegiatan praktek mengajar, prakarya, dan petualangan *edu*. Pada kegiatan ini penulis juga melakukan analisis mengenai masalahnya.

Berdasarkan hasil analisis penulis menemukan bahwa setelah pandemi, muncul berbagai hipotesis bahwa inspirasi atau minat peserta didik untuk melakukan belajar mulai rendah. Faktanya mereka sering merasa lelah tanpa henti dalam belajar karena merasa membosankan dan tidak terlalu merepotkan. Oleh karena itu, dibutuhkan

kegiatan yang efektif untuk mengobarkan kembali semangat belajar anak-anak (Rizki et al., 2022).

Pelaksanaan Kegiatan

Metode *active learning* adalah cara mengajar yang menekankan pembelajaran sebagai proyek dengan tujuan menciptakan suatu produk atau sebagai refleksi atas informasi yang dilakukan oleh peserta didik. Metodologi *active learning* diharapkan mampu menghasilkan kinerja akademik yang lebih tinggi dan lebih efektif untuk membentuk hubungan sosial serta mengembangkan tujuan pembelajaran.

Active learning adalah upaya untuk memaksimalkan dan mengakomodasi tanggapan dan rangsangan siswa selama pembelajaran sehingga proses belajar menyenangkan dan tidak membahayakan siswa. Pembelajaran aktif pada kegiatan pelajaran dapat membantu membantu siswa memahami materi yang diajarkan dan mampu menyelesaikan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal tersebut merupakan faktor krusial yang harus dipahami pendidik masa kini sehingga pada setiap materi pelajaran harus menggunakan metode pembelajaran aktif (Toha, 2018).

Kegiatan PkM dilaksanakan dalam satu hari pada tanggal 14 Juli 2022. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari libur sehingga mengisi hari libur anak-anak dengan bermain dan belajar bersama. Pada kegiatan ini mahasiswa mengumpulkan anak-anak dari berbagai usia dalam beberapa kelompok. Selanjutnya mahasiswa sebagai tenaga pendidik memberikan beberapa kegiatan belajar bersama. Adapun macam-macam kegiatan adalah belajar sambil bernyanyi dan menggambar, membuat prakarya, dan Petualangan *Edu* atau bisa disebut eksplorasi lingkungan yaitu belajar dengan alam.

Belajar Sambil Bernyanyi

Banyak pendidik masih sering menggunakan model pembelajaran tradisional dengan strategi berbicara saat menyampaikan materi yang diajarkan. Penggunaan model belajar yang konvensional tersebut harus diubah menjadi merangsang keingintahuan siswa sehingga siswa memiliki pilihan untuk mencapai sesuatu. Selain itu, pengaruh penilaian yang tidak dilakukan apa adanya membuat hasil belajar siswa rendah. juga dipengaruhi oleh tidak adanya penilaian (Malik et al., 2022).

Salah satu inovasi metode belajar yang dilakukan adalah belajar sambil menyanyi. Kegiatan tersebut membuat siswa senang dan dapat bergerak sesuai mereka. Kemudian, bernyanyi juga kemampuan karakteristik setiap manusia yang dimiliki sejak lahir. Aktivitas bernyanyi adalah produksi suara yang teratur dan berirama dengan atau tanpa iringan musik. Menyanyi berbeda dengan berbicara, menyanyi memerlukan teknik tertentu, tetapi berbicara tidak memerlukan teknik tersebut penggunaan teknik tertentu. Bernyanyi merupakan gerakan yang dapat dikordinasikan ke dalam belajar. Melalui nyanyian atau nada anak-anak dapat menerima pesan-pesan yang lurus dan bersifat tegas. Adanya kegiatan bernyanyi suasana belajar akan lebih menyenangkan, berenergi dan, anak-anak dapat terlibat aktif pada kegiatan tersebut. Bagi anak-anak, menyanyi adalah kegiatan yang menyenangkan dan pengalaman menyanyi memberi mereka kepuasan. Menyanyi juga merupakan sarana bagi anak untuk mengungkapkan perasaan dan pikirannya. Semua kegiatan pembelajaran tersebut dikemas dalam model pembelajaran sambil bernyanyi. Bernyanyi juga mampu membuat anak mengikat sesuatu lebih lama, sebab bernyanyi merupakan kemampuan belahan otak kanan (*long haul memory*) (Sopati, 2018).

Kegiatan bernyanyi dilakukan oleh 6 orang mahasiswa dan 3 anak dari setiap kelompok. Setiap kelompok mahasiswa akan melakukan pembelajaran sambil bernyanyi dengan materi yang beragam, seperti nama-nama Nabi, Rukun Iman dan Islam, serta materi Umum lainnya. Kegiatan belajar sambil bernyanyi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Materi Belajar Sambil Bernyanyi oleh Mahasiswa kepada Anak-anak

Menggambar dan Melukis

Metode belajar lainnya dilakukan dengan cara *craftmanship* (Seni). *Craftmanship* merupakan salah satu upaya untuk peningkatan otak anak. Pada dasarnya manusia memiliki selera yang tinggi dengan memiliki perasaan dan kemampuan untuk melihat nilai dalam keindahan. Oleh sebab itu melalui *craftmanship* anak-anak dapat menghargai dan melalui tantangan yang mereka hadapi sesuai dengan cara dan tingkat kemajuan masing-masing. Hal tersebut secara jelas dapat dimanfaatkan oleh anak dengan pengarahan yang diperoleh melalui pembelajaran dan dampak iklim. Sesuai penjelasan tersebut, setiap orang memiliki rasa kreatif dengan level keunikan yang berbeda-beda (Huliyah, 2016).

Kegiatan yang mengasah imajinasi sebagai penyaluran ide dan ekspresi secara bebas pada sebuah kertas disebut dengan menggambar (Mintaraga, 1986:10). Kegiatan menggambar disenangi setiap anak, sebab anak merasakan bermain dan tidak memiliki tekanan untuk fokus berfikir. Hal ini lebih baik untuk perkembangan otak anak (Sandi, 2020).

Sepanjang hidup kerajinan merupakan instrumen dan dukungan untuk menyempurnakan karyanya. Saat proses mengerjakannya dapat digunakan sebagai alat yang membantu, mengkomunikasikan, dan menyampaikan perasaan yang dirasakan seseorang. Setiap manusia memiliki jiwa imajinatif sejak dikandung, meskipun jiwa kreatif akan berbeda-beda pada setiap orang. Berdasarkan pemaparan tersebut, upaya mengasah kreatifitas pada seseorang harus diselesaikan melalui pembelajaran di masa muda. Pembelajaran di masa muda harus memberi kesempatan setiap manusia menumbuhkan kapasitasnya sebagai makhluk yang bergaya dan dapat mengekspresikannya melalui berbagai cara serta media yang imajinatif (Huliyah, 2016).

Oleh karena, kegiatan pengabdian ini diisi dengan memberi kebebasan kepada anak-anak untuk menyiratkan fikirannya dan menggambar yang disenanginya melalui seni menggambar dan melukis dengan alat gambar atau lukis yang telah disediakan. Kegiatan menggambar atau melukis saat pengabdian disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2 Foto Bersama Setelah Menggambar dan Melukis bersama

Prakarya

Prakarya merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan menanamkan jiwa dan dikap kreatif pada siswa. Selain itu, pembelajaran prakarya juga membekali siswa dengan pengetahuan kreatifitas dan keterampilan pada bidang barang dan jasa (Purbaningrum & Soenarto, 2016).

Berdasarkan penelitian di Harvard College dalam (Martono, 2016)

kesuksesan seorang manusia tidak ditentukan hanya dengan pengetahuan dan kemampuan khusus (*hard skills*), melainkan juga ditentukan oleh kemampuan pengawasan terhadap diri dan lingkungannya (*soft skill*). Selanjutnya, *hard skill* berperan sebesar 20% dan *soft skill* 80% dalam kesuksesan manusia. *Soft skill* tidak menampakkan kemampuan secara terang, tetapi memiliki nilai diri seperti kemampuan bekerja sama, dapat dipercaya, dan lain-lain. penggunaan *self report*, agenda, dan *execution* merupakan estimasi *soft skill* yang sering manusia gunakan.

Pengalaman pendidikan seni diharapkan memberi kemampuan beradaptasi kepada siswa untuk berlatih secara bebas, dengan bermain bersama benda-benda sekaligus menghasilkan karya (hipotesis standar hipotesis penciptaan eksperimen dan hipotesis bermain). Dengan demikian siswa dapat menilai dirinya sendiri dengan menemukan kekurangan sehingga mampu menyelesaikan kekurangan tersebut secara mandiri. Saat ini pembelajaran di kelas masih bergantung pada kemampuan keras, tetapi di sisi lain mampu menumbuhkan *soft skill* siswa. Pengalaman pendidikan tersebut mampu menumbuhkan keterampilan siswa dalam mengatur diri sendiri dan dalam jangka panjang mampu menghadapi persaingan dunia. (Martono, 2016)

Melihat pemaparan di atas, *soft skill* sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran anak. Melalui kegiatan *soft skill* anak-anak dapat mengembangkan ide kreatifnya melalui bahan-bahan yang sudah dipersiapkan melalui kegiatan prakarya. Kegiatan tersebut juga didampingi oleh mahasiswa pada setiap kelompoknya. Kegiatan membuat prakarya saat pengabdian dilakukan seperti Gambar 3.



Gambar 3 Membuat Prakarya

a) Menjelajahi lingkungan kegiatan dengan kegiatan *Edu Adventure*

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelajahi berarti menelusuri suatu daerah dengan tujuan untuk belajar lebih banyak tentang situasi. *Edu Adventure* pada kegiatan pengambilan ini dirancang untuk memudahkan anak-anak belajar mandiri dengan acuan pemahaman pada pembelajaran sebelumnya.

Pada *Edu Adventure* anak-anak dibagi menjadi beberapa kumpulan dengan anggota tiga sampai empat anak. Selanjutnya setiap kelompok memegang bendera yang warnanya berbeda dengan kelompok lain serta setiap kelompok akan mendapat jawaban untuk dipecahkan. Selanjutnya setiap kelompok harus menemukan pos yang dijaga oleh mahasiswa. Pada setiap pos, setiap kelompok akan mendapatkan bendera dengan cara seperti berikut mengucapkan kalimat "Saya sangat besar, saya bisa sebesar mobil, dan saya sangat keras.". Kemudian setiap kelompok harus menemukan pos mahasiswa di sekitar "batu besar" sebagai jawaban petunjuk (Rizki et al., 2022). Kelompok bermain anak dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Anak-anak sedang berkumpul di Start Sebelum Memulai Kegiatan *Edu Adventure*

Selanjutnya pada setiap pos, setiap kelompok harus menjawab pertanyaan yang mereka temukan. Tim yang menyelesaikan permainan dengan bendera paling banyak atau 8 bendera dengan warna sesuai kelompoknya terlebih dahulu, maka kelompok tersebut yang menang dan berhak atas hadiah yang telah disiapkan. Permainan ini berlangsung di area seluas kurang lebih 250m² dengan kegiatan *outdoor*. Berlangsungnya permainan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 3 Anak sedang Menjawab Pertanyaan di Pos Mahasiswa

Setelah rangkaian kegiatan *Edu Adventure* selesai dilaksanakan dapat ditemukan bahwa anak-anak lebih tertarik untuk belajar kembali. Hal ini berdasarkan *antusiasme* mengikuti kegiatan dengan sangat semangat dan berenergi. Kegiatan ini juga membawa dampak kepada anak berupa tidak adanya malu atau gengsi saat berinteraksi dengan teman, lingkungan sekitar, dan mahasiswa yang mendampinginya. Hal ini terjadi disebabkan adanya apresiasi yang tinggi terhadap anak-anak oleh mahasiswa sehingga rasa bersemangat anak semakin tinggi saat mengikuti kegiatan *Edu Adventure*.

SIMPULAN

Integrasi pendekatan *active learning* di Desa Cimacan sangat berpengaruh pada motivasi belajar anak. Ditinjau dari masalah sebelumnya bahwa banyak anak yang merasa sulit untuk mengikuti

pembelajaran di kelas cara belajar yang masih konvensional dan tidak ada hal baru yang memantik rasa keingintahuan anak selama kegiatan belajar dikelasnya. Selain itu, banyak anak yang sulit berinteraksi dengan lingkungan, teman, dan juga gurunya karena penerapan metode pembelajaran yang membosankan. Hal tersebut membawa dampak buruk berupa kurangnya minat belajar anak di kelas.

Adanya metode pendekatan *active learning* bertujuan memberikan kesan baru terhadap anak di Desa Cimacan ini dalam kegiatan belajar. Metode tersebut diisi dengan kegiatan bernyanyi, bermain, dan mengembangkan jiwa seni pada anak. Pendekatan *active learning* dilaksanakan di luar ruangan (*outdoor*). Berdasarkan kegiatan tersebut metode ini dapat meningkatkan minat belajar pada anak dengan bukti anak mengikuti kegiatan dengan sangat semangat dan berenergi. Bukti lain ditandai dengan sebagian besar anak sudah tidak malu atau gengsi berinteraksi dengan teman, lingkungan sekitar, dan mahasiswa yang mendampinginya.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, H. (2017). Tanggung jawab negara dalam pemenuhan hak atas pendidikan menurut undang-undang dasar tahun 1945. *Jurnal Hukum Positum*, 1(2), 210-218.
- Huliyah, M. (2016). Pengembangan seni pada anak. *As-Sibyan Jurnal Pendidikan Guru Raudlatul Athfal*, 1(2), 149-164.
- Malik, A., Purnamasari, P. D., & Syahid, A. (2022). Penerapan metode bernyanyi dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan agama islam. *Education and Learning Journal*, 3(1), 61-67.
- Martono, T. (2016). Pengaruh antara prakarya, kewirausahaan, dan proses pembelajaran terhadap soft skills peserta didik di SMK negeri

- 01 karanganyar. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 4(1), 1-18.
- Mulyono, H., & Wekke, I. S. (2018). *Strategi pembelajaran di abad digital*. Gawe Buku.
- Nana, D., & Elin, H. (2018). Memilih metode penelitian yang tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 5(1), 288-292.
- Novera, E., Daharnis, D., Erita, Y., & Fauzan, A. (2021). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe course review horay dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349–6356.
- Purbaningrum, C. W. D., & Soenarto, S. (2016). Pengembangan model pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan prinsip the great young entrepreneur di smk untuk kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 15-23.
- Rizki, A., Hsb, 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.
- Sandi, N. V. (2020). Menggambar dalam mengembangkan kreativitas dan bakat siswa sekolah dasar. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 79–87.
- Sopati, V. A. (2018). Pembelajaran bernyanyi secara unisono di kelas VII 1 UPT SMPN 1 koto XI tarusan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Pertunjukan*, 7(3), 28-62.
- Suriansyah, A. (2011). *Landasan pendidikan*. COMDES: Banjarmasin.
- Toha, S. M. (2018). Pelaksanaan metode active learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 79-93.