



**STRATEGI DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR DI
PROVINSI LAMPUNG PADA MASA PANDEMI COVID-19**

**Sugeng Widodo¹, Rahma Kurnia Sri Utami¹, Yarmaidi¹, Fauziah Aryati², Mutiara Nurul
Qur'ani³, Nina Santi Adiastia⁴, Syaipudin Anwar⁵,
M. Fadlan Al-Fatih⁶, Monica Florenza Tiranda⁷, Dina Aulia⁸**

¹Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung.

²Sekolah Tinggi Ilmu Pertanian, Surya Dharma, Bandar Lampung, Indonesia.

³Penyuluhan Pertanian, Fakultas Pertanian, Universitas Lampung, Bandar Lampung

⁴Teknologi Industri Pertanian, Fakultas Pertanian, Universitas Lampung, Bandar Lampung.

⁵Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Lampung, Bandar Lampung

⁶Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Lampung, Bandar Lampung.

⁷Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Lampung, Bandar Lampung.

⁸Teknik Pertanian, Fakultas Pertanian, Universitas Lampung, Bandar Lampung.

Korespondensi : Sugeng Widodo, sugeng.widodo@fkip.unila.ac.id

ABSTRAK

Pada masa pandemi Covid-19, pemerintah membuat kebijakan pembelajaran daring sebagai upaya memutus mata rantai penyebaran covid-19 di Indonesia. Dengan adanya kebijakan pembelajaran daring juga memberikan dampak pada minat anak-anak dalam belajar. Misalnya adalah belajar secara daring membuat anak-anak tidak fokus belajar. Selain itu, menjadi sulit bagi anak-anak untuk tetap belajar disaat mereka juga harus beradaptasi dengan periode "*new normal*", karena mereka kurang memahami esensi gawai mereka digunakan untuk belajar. Terlebih lagi anak-anak juga beranggapan bahwa mereka sedang berlibur. Maka, untuk mengatasi masalah ini diperlukannya strategi untuk mengurangi dampak tersebut dengan meningkatkan sistem pembelajaran pada pelajar sekolah dasar di Provinsi Lampung. Dalam membantu permasalahan tersebut, mahasiswa KKN Desa 572 membuat program bimbingan belajar yang interaktif. Kegiatan ini dilakukan di Kota Bandar Lampung, Kabupaten Lampung Tengah, dan Lampung Selatan. Metode yang digunakan adalah diskusi, tanya jawab, dan *virtual reality* dikombinasikan dengan permainan dan kompetisi. Kelebihan dari strategi ini yaitu sarana dan prasarana yang memadai dan antusiasme dari anak-anak serta masyarakat, sedangkan kekurangannya yaitu sulitnya menentukan waktu yang tepat untuk memungkinkan semua peserta didik mengikuti kegiatan. Hasil yang diperoleh ialah terdapat peningkatan kemampuan pelajar sekolah dasar yang mulai tertarik untuk belajar dengan adanya sistem pembelajaran tersebut.

Kata Kunci: covid, daring, strategi belajar, siswa SD, dan Provinsi Lampung.

ABSTRACT

During the Covid-19 pandemic, the government made an online learning policy to break the chain of the spread of Covid-19 in Indonesia. Nevertheless, the online learning policy affected the children's interest at learning, there are: children find it difficult to focus while they are studying. Furthermore, it is such a hard time for children to study while keep struggling to adapt the so-called "new normal" period, because they hardly understand what their gadget means for study. The children also thought that they are currently be in holiday season. To overcome this problem, a strategy is needed to reduce this impact by improving the learning system for elementary school students in Lampung Province. In order to solve these problems, the member of KKN Desa 572 has created an interactive tutoring program. The methods used are discussion which contain some question and answer session, and virtual reality that combined both games and competitions. The challenge we face is getting used to the wild nature of children, but it can be met using these learning strategies to help parents and can be practiced directly by applying them in everyday life. The results obtained were the interactive tutoring has successfully increased the children motivation to keep learning with this current state also known as the new normal period. Therefore, the learning process is not negatively affected by online learning policy.

Keywords: covid, online, learning strategies, elementary students, and Lampung Province

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu proses pembelajaran mahasiswa yang dipraktikkan secara langsung dengan cara terjun ke tengah-tengah masyarakat, terutama di Desa. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa empati mahasiswa akan masalah dan isu-isu yang beredar dan terjadi di masyarakat. Kuliah Kerja Nyata menuntut mahasiswa sebagai problem solver, fasilitator, motivator, serta dinamisator dalam penyelesaian masalah yang terjadi di Desa. Kegiatan Kuliah Kerja Nyata juga dapat diartikan sebagai bentuk pengabdian civitas akademika kepada masyarakat, dimana mahasiswa dituntut untuk peduli, dapat bekerja sama dalam tim, serta mengembangkan jiwa kepemimpinan dalam dirinya yang nantinya tentu sangat berguna apabila telah terjun ke tengah-tengah masyarakat. Kuliah Kerja Nyata Universitas Lampung periode I 2021 dilaksanakan secara daring di domisili masing-masing mahasiswa. KKN Unila periode I ini dilaksanakan selama 40 hari dimulai tanggal 1 Februari 2021. Kegiatan KKN yang dilaksanakan dalam masa pandemi tentu saja memiliki tantangan tersendiri dalam pelaksanaannya. Namun, walaupun begitu Universitas Lampung tetap melaksanakan kegiatan KKN ini dengan tetap menerapkan protokol kesehatan demi terlaksananya Tri Dharma Perguruan Tinggi yang salah satu poinnya adalah mengabdikan kepada masyarakat.

Pandemi covid-19 yang melanda dunia saat ini sangat mengganggu berbagai sektor kehidupan. Mobilitas masyarakat yang tinggi membuat masyarakat beresiko terpapar virus covid-19. Menurut Badan Kesehatan Dunia (WHO), setidaknya ada 199 negara dan teritori yang telah terpapar virus yang pertama kali muncul di Wuhan, China. Akibatnya, pemerintah membuat berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19 di Indonesia. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah di Indonesia salah satunya dengan menerapkan himbauan kepada masyarakat agar melakukan program 5M yaitu himbauan untuk menjaga jarak di antara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan, mencuci tangan, memakai masker, serta mengurangi mobilitas di luar ruangan. Program tersebut ditujukan kepada masyarakat agar dapat dilakukan demi memutus rantai penyebaran pandemi covid-19 (WHO, 2020).

Salah satu sektor vital yang terkena imbas dari pandemi adalah pendidikan. Sekolah sebagai tempat mengenyam pendidikan secara langsung terkena imbas dari kebijakan pemerintah agar tidak terpapar Covid-19. Menyikapi hal ini pemerintah membuat kebijakan berupa pembelajaran jarak jauh (pjj) atau lebih dikenal dengan pembelajaran daring. Dengan adanya kebijakan pembelajaran secara daring ini menjadi tantangan tersendiri di dunia pendidikan, baik pendidikan tingkat dasar maupun perguruan tinggi. Peran tenaga pendidik sangat penting dalam masa-masa ini, dimana mereka harus mampu membuat siswa tetap aktif walaupun sekolah ditutup. Peran guru juga sangat dibutuhkan dalam memberikan pemahaman akan transisi besar-besaran ini yang sebelumnya tidak pernah terjadi. Dan tentunya banyak sekali permasalahan-permasalahan yang timbul akibat kebijakan ini, seperti kurangnya pemahaman tentang teknologi akibat perubahan sistem pembelajaran konvensional ke sistem daring/online. Sehingga dikhawatirkan masalah ini akan mengganggu dunia pendidikan (Bao, 2020).

Pendidikan mempunyai arti memberi latihan serta memelihara. Kedua hal tersebut memerlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan tentang kecerdasan pikiran. Pengertian pendidikan yaitu merupakan suatu proses perubahan dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Berdasarkan pernyataan itulah, sebagian orang mengartikan bahwa pendidikan adalah pengajaran karena pendidikan pada umumnya membutuhkan pengajaran dan setiap orang berkewajiban mendidik. Secara sempit mengajar adalah kegiatan secara formal menyampaikan materi pelajaran sehingga peserta didik mampu memahami materi pelajaran (Chandra, 2009).

Provinsi Lampung sebagai salah satu provinsi yang berada di Indonesia tidak luput dari paparan pandemi covid-19. Tercatat hingga awal bulan April 2021 jumlah kasus positif di Lampung mencapai

angka 14.206 orang. Tentu angka ini tidaklah sedikit. Mobilitas masyarakat yang masih tinggi serta kurangnya kesadaran atas penularan virus ini sangat mengkhawatirkan. Kebijakan-kebijakan pandemi yang dicanangkan oleh pemerintah pusat juga diterapkan di Lampung, salah satunya adalah kebijakan pembelajaran daring. Seperti yang telah dipaparkan di atas, sistem pembelajaran daring ini tidak luput dari permasalahan, seperti kurangnya pemahaman akan penggunaan gadget, lemahnya jaringan terutama di daerah pedesaan, serta timbulnya rasa malas pada pelajar akibat sekolah tutup, dan lain sebagainya. Mengingat hal-hal tersebut, kami sebagai mahasiswa KKN Universitas Lampung periode I 2021 mencanangkan program bimbingan belajar yang diharapkan mampu membantu pelajar, terutama pelajar sekolah dasar dalam memahami materi sekolah, serta membangun kembali rasa semangat dalam diri mereka akan minat belajar dengan cara menerapkan pembelajaran yang asik, aktif, serta inovatif

METODE

Bahan yang digunakan adalah pembuatan materi dan penggunaan media pembelajaran Mahmud, dkk (2023). Dalam pelaksanaannya, kegiatan pelatihan ini diawali dengan memberikan video menarik, untuk menstimulasi daya tariknya. Selanjutnya, diberikan materi oleh mahasiswa KKN Desa 572, yaitu pelajaran Matematika, Bahasa Inggris, dan Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan metode diskusi dan tanya jawab. Selama proses pembelajaran dilakukan secara dialog dan interaktif. Setelah terlaksananya program bimbingan belajar, dilakukan lomba mewarnai untuk memberikan penghargaan kepada siswa sekolah dasar.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode berikut:

1. Metode Pembelajaran Diskusi.

Metode diskusi merupakan metode pengajaran yang erat hubungannya dengan belajar pemecahan masalah. Metode ini juga biasa dilakukan secara berkelompok untuk tukar menukar informasi, pendapat dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian yang sama, lebih jelas dan lebih teliti tentang sesuatu atau untuk mempersiapkan dan merampungkan keputusan bersama. Pembagian kelompok dilakukan sesuai dengan kelas dari anak-anak bimbingan belajar agar terciptanya keefektifan dalam belajar.

2. Metode Pembelajaran Tanya Jawab.

Metode Tanya Jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat two way traffic, sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Guru bertanya siswa menjawab atau siswa bertanya guru menjawab. Dalam komunikasi ini terlihat adanya hubungan timbal balik secara langsung antara guru dengan siswa.

3. Metode Pembelajaran Menggunakan *Virtual Reality* (VR).

Virtual Reality (VR) merupakan 2 kata gabungan dari Bahasa Inggris, yaitu *virtual* dan *reality*. *Virtual* memiliki arti dekat, sedangkan *reality* berarti hal-hal nyata yang kita alami sebagai manusia. Maka, VR berarti mendekati kenyataan. Metode pembelajaran ini dilakukan dengan cara menggunakan *virtual reality box* yang didalamnya terdapat *smartphone*, lalu *virtual reality box* itu digunakan anak-anak, dimana *smartphone* yang berada dalam *virtual reality* tersebut sudah terdapat materi yang diajarkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tanpa disadari bimbingan belajar ini akan memberikan kemajuan belajar siswa dalam aspek eksternal, dimana adanya upaya belajar siswa dengan strategi dan metode baru untuk melaksanakan kegiatan belajar, supaya dapat dipahami dengan strategi yang digunakan untuk menunjang keefektifan dan efisiensi pembelajaran. Strategi dalam hal ini dapat diartikan sebagai langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa dalam memecahkan masalah untuk mencapai tujuan belajar yang efektif (Thahir dan Hidriyanti, 2014). Kegiatan sistem pembelajaran atau bimbingan belajar dilaksanakan pada 1 Februari 2021 sampai 12 Maret 2021 yang dilakukan setiap hari senin, rabu, dan sabtu dengan

melibatkan anak-anak Sekolah Dasar (SD) sebagai peserta. Secara keseluruhan kegiatan sistem pembelajaran berlangsung dengan baik. Peserta merespon kegiatan ini dengan positif dan mengikuti serangkaian acara dengan seksama. Hal ini dilakukan sebagai upaya siswa SD mampu memahami materi dan mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru dikarenakan pada masa pandemi siswa SD hanya diberikan tugas melalui grup WhatsApp tanpa diberikan penjelasan cara mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan. Oleh karena itu kami menggunakan 4 sistem pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatannya, antara lain sebagai berikut:

1. Sistem Pembelajaran dengan Diskusi.

Menurut Fauziah (2017), metode diskusi bertujuan sebagai percakapan yang responsif dengan diadakannya pertanyaan-pertanyaan yang diarahkan untuk memperoleh pemecahan masalah yang ada. Model sistem pembelajaran ini mengutamakan eksistensi kelompok dalam penerapannya, dimana setiap siswa membuat kelompok sesuai tingkat kelasnya mulai dari kelompok kelas 1 sampai kelas 6. Setiap kelompok terdiri 4 sampai 6 orang siswa dengan bimbingan 1 mahasiswa agar lebih efektif. Hal ini dilakukan untuk memudahkan dalam memecahkan masalah setiap tingkat kemampuan kelas yang sama dan siswa dapat bertukar pikiran terkait materi pelajarannya sesuai dengan tingkat kelas, diharapkan siswa dapat lebih aktif berdiskusi satu sama lain dalam sistem pembelajaran kelompok kecil (Rusman, 2011). Selain itu, bertanya kepada mahasiswa jika siswa masih kesulitan dalam memahami mata pelajaran dan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru. Tujuan dengan penerapan sistem pembelajaran ini untuk siswa saling belajar bersama dalam memahami materi serta meningkatkan keterampilan sosial karena banyak saat ini siswa SD masih kurang dalam keterampilan sosial.



Gambar 1. Kegiatan pembelajaran dengan metode diskusi.

2. Sistem Pembelajaran Kombinasi dengan *Virtual Reality* (VR).

Sistem pembelajaran ini gabungan antara sistem pembelajaran kelompok kecil dengan *games* VR, yang dimana sistem pembelajaran ini dalam penerapannya dibantu dengan teknologi VR sehingga membantu siswa lebih mudah mengingat apa yang mereka lihat daripada teknik menghafal. *Virtual Reality* teknologi yang sangat membantu dalam berinteraksi dengan lingkungan secara realistis melalui dunia maya yang di simulasikan di perangkat HP atau komputer Contohnya dengan menggunakan VR bentuk-bentuk serta struktur tubuh hewan seperti komodo dan kanguru yang jarang sekali siswa SD dapat melihat secara realistis lebih nyata karena bisa dilihat dari berbagai macam sudut pandang (Sihite, 2013). Selain itu, melalui *games* VR juga siswa diajarkan belajar *public speaking* di depan orang banyak, sehingga siswa terlatih sejak SD berani tampil dan berbicara di panggung atau tempat ramai. Dengan

demikian diharapkan bantuan *games* VR ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dan edukasi anak-anak.

Penggunaan media pembelajaran sangat memberikan pengaruh terhadap respon peserta didik, dengan media pembelajaran proses pembelajaran akan lebih efektif, aktif dan kreatif serta dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu peran seorang guru saat ini sangat dibutuhkan bukan hanya profesional dan kompeten dalam bidangnya tetapi mampu meningkatkan pengetahuannya, menguasai dan mengembangkan media pembelajaran, serta mampu meningkatkan pencapaian prestasi belajar yang sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.

Menurut Herlangga (2016), terdapat beberapa elemen kunci dari pengalaman virtual reality yaitu:

1. Dunia maya adalah lingkungan tiga dimensi yang sering direalisasikan melalui media (yaitu rendering, tampilan, dan lain-lain). Di mana seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain dan membuat objek sebagai bagian dari interaksi itu.
2. Immersion adalah persepsi hadir secara fisik di dunia non-fisik, sebuah sensasi yang diciptakan teknologi VR kepada pengguna agar merasakan sebuah lingkungan nyata padahal sebenarnya fiktif. Immersion dibagi dalam 3 jenis, yaitu:
 - a. Mental immersion, mental pengguna dibuat merasa seperti berada di dalam lingkungan nyata.
 - b. Physical immersion, membuat fisik pengguna merasakan suasana di sekitar lingkungan yang diciptakan oleh virtual reality tersebut.
 - c. Mentally immersed, sensasi yang dirasakan pengguna untuk larut dalam lingkungan yang dihasilkan virtual reality.
3. Umpan balik sensorik Realitas virtual membutuhkan indera sebanyak mungkin Disimulasikan. Indra ini termasuk penglihatan (Visi), pendengaran (pendengaran), sentuhan (sentuhan) dan sebagainya. Rangsangan ini membutuhkan umpan balik sensorik, Disadari oleh perangkat keras dan perangkat lunak Tergabung. 4. Interaktivitas Bertanggung jawab untuk menanggapi tindakan pengguna, jadi Pengguna bisa berinteraksi langsung di alam fiktif. Elemen interaktif sangat penting untuk mengalami kenyataan Secara virtual memberikan kemudahan bagi pengguna Cukup berinteraksi dengan lingkungan secara alami Virtual. Jika lingkungan virtual merespons tindakan pengguna Secara alami, kegembiraan dan pencelupan akan terjadi Masih di sana. Jika lingkungan virtual tidak dapat merespons secara memadai Tak lama kemudian, otak manusia akan segera menyadari dan terbenam di dalamnya Akan berkurang.



Gambar 2. Pembelajaran kombinasi dengan VR.

4. Sistem Pembelajaran Kompetensi.

Menurut Nasution dan Nurdalilah (2018), cerdas cermat menjadi teknik dalam pembelajaran melalui perlombaan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar pada siswa sekolah dasar. Dengan teknik ini, siswa dapat mengukur kemampuan yang dimilikinya dengan menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat. Sistem pembelajaran berbasis kompetensi dilakukan dengan cara diberikan kertas HVS yang

sudah ditulis benar atau salah setiap halamannya. Penerapannya sistem pembelajaran ini seperti diadaptasi dari permainan ranking 1, dimana mahasiswa akan memberikan kuis pertanyaan dan siswa mengangkat jawaban yang diberikan benar atau salah. Jika jawaban benar angkat kertas bertuliskan benar, begitu pula sebaliknya jika jawaban salah angkat kertas bertuliskan salah. Sistem pembelajaran ini, kompetensi siswa dalam pemahaman materi pengetahuan dapat diukur. Maka, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, pola pikir, perasaan, dan perhatian siswa-siswa SD. Antusiasme dalam suasana persaingan setiap siswa cukup tinggi hal ini menunjukkan hal yang positif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.



Gambar 3. Kegiatan pembelajaran dengan metode kompetensi.

5. *Art and Craft.*

Menurut Carol dalam (Nurjannah, 2018), Usia anak-anak sd keinginan dalam hal bermain merupakan keinginan individu untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar pada hakekatnya juga memiliki motivasi dan kerjasama dalam kemampuan sosial, seperti sistem pembelajaran dengan sistem bermain art and craft selain menyenangkan kegiatan ini juga menumbuhkan seni dalam diri anak-anak sejak kecil. serta kegiatan ini memberikan banyak manfaat kepada anak usia dini tidak hanya mengenalkan anak tentang seni dan kerajinan, tetapi anak-anak juga belajar bagaimana membuat/menciptakan hasil prakarya.

Menurut (Hartono & Sari, 2017) bahwa semakin seorang anak mendapat perangsangan melalui kesenian semakin cerdas dia itu nantinya, termasuk kecerdasan dalam menjalin kerjasama dengan orang lain. Kegiatan ini dilakukan untuk menstimulasi kreativitas anak-anak serta melatih daya imajinasi dan juga motorik halus siswa SD. Dimana siswa berkreasi menggunakan kertas origami dan mewarnai gambar sesuai dengan daya imajinasi siswa dalam menggambar dan berkreasi sebagus mungkin dalam paduan warna yang digunakan dalam mewarnai. Selain itu hal positifnya adalah dapat mengenalkan kepada siswa berbagai jenis warna yang ada.

Menurut (Cakmak et al. (2014), efek bermain origami pada pelajaran *art and craft* memberikan penalaran yang spasial. Hal ini dikarenakan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan visualisasi di antara siswa sekolah dasar. Efek art and craft bermain origami pada keterampilan dan persepsi siswa sekolah dasar menemukan bahwa instruksi origami memiliki efek positif pada kemampuan siswa dan prestasi belajar geometri.



Gambar 4. Kegiatan pembelajaran dengan metode *art and craft*.

4. Faktor Pendukung

1. Adanya dukungan dan kerjasama dari masyarakat sekitar dan peserta bimbingan belajar, sehingga kegiatan bimbingan belajar ini dapat terlaksana dengan lancar.
2. Adanya kerjasama yang baik sesama anggota KKN dari mulai perencanaan kegiatan hingga pelaksanaan kegiatan.
3. Cukup memadainya sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran.

Dari rangkaian kegiatan sistem pembelajaran atau bimbingan belajar yang telah dilaksanakan ini dapat dikatakan bahwa peserta didik memiliki antusias dan semangat yang cukup tinggi untuk mengikuti kegiatan ini. Dengan hadirnya program kegiatan ini, diharapkan dapat memupuk kembali semangat belajar para peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif.

SIMPULAN

Kesimpulan dari pengabdian masyarakat ini adalah dengan adanya bimbingan belajar anak-anak dapat memahami materi yang diberikan gurunya melalui penjelasan materi yang kami lakukan. Kesulitan melakukan program kerja ini adalah anak-anak yang sulit hadir pada saat bimbingan belajar dikarenakan mereka lebih memilih bermain, tetapi kami memiliki solusi yaitu dengan cara membelikan snack untuk anak-anak yang datang bimbingan belajar agar semangat untuk datang bimbingan belajar. Kegiatan ini memiliki tingkat keberhasilan 98% dikarenakan banyaknya antusias dari masyarakat untuk menyuruh anak-anak nya mengikuti bimbingan belajar dan kelancaran program kerja yang kami lakukan setiap minggu nya .

Saran yang kami berikan adalah agar selalu semangat belajar dalam keadaan pandemi Covid-19, walaupun kegiatan belajar harus dilakukan dengan keadaan daring tidak boleh membuat semangat dan kemauan untuk belajar menjadi berkurang. Hal ini dilakukan agar tidak menghambat proses pembelajaran dan membuat anak-anak menjadi kurang pengetahuan akan hal-hal akademis. Untuk mengatasi rasa malas belajar kami menyarankan untuk mengubah metode-metode belajar dari yang monoton menjadi lebih interaktif, agar anak-anak yang menjalani kegiatan belajar di rumah tidak merasa cepat bosan dan menjadi kehilangan minat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bao, W. 2020. *COVID-19 and online teaching in higher education: A case study of Peking University*. March, 113–115. Peking University. Beijing.
- Chandra. 2009. Peran Partisipasi Kegiatan di Alam Masa anak, Pendidikan dan Jenis Kelamin sebagai Moderasi Terhadap Perilaku Ramah Lingkungan. *Disertasi*. Program Magister Psikologi Fakultas Psikologi. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Mahmud, I., Sholehurrohman, R., Suroto, S., & Junaidi, J. (2023). Strategi promosi pondok pesantren darussa'adah kh asyikin bandar lampung melalui optimalisasi media sosial youtube. *Jurnal Pengabdian Sosial Indonesia*, 3(1), 1-7.
- Nasution, A.S., dan Nurdalilah. 2018. Membangkitkan Minat Belajar Siswa melalui lomba Cerdas Cermat. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*. Vol 1(1): 10-13.
- Pauziah, R. 2017. Penerapan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Menirukan Pembacaan Pantun Anak di Kelas IV SD Negeri 19 Kepahiang, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 10(1): 42-26.
- Rusman. 2011. *Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.