
MENINGKATKAN KUALITAS DAN KREATIVITAS BELAJAR MELALUI PROGRAM BIMBINGAN BELAJAR BERBASIS JOYFULL LEARNING DI MASA PANDEMI

Syarifatul Marwiyah^{1*}, Mohammad Dasuki², Hanifatul Fitria³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Al-Falah As-Sunniyyah Kencong, Jember, Indonesia

*Corresponding author: 2119068401@inaifas.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan bimbingan belajar ini merupakan pengabdian yang dilatarbelakangi oleh banyaknya problematika pembelajaran yang dialami siswa akibat pembelajaran daring di masa pandemi yang dilakukan di rumah. Beberapa kendalanya adalah kurangnya pengetahuan orang tua terhadap materi, teknologi, dan waktu dampingan kepada anaknya. Selain itu, minat belajar anak menjadi berkurang, sulitnya mengoperasikan teknologi, dan fasilitas pembelajaran kurang memadai. Maka pengabdian melalui bimbingan belajar ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas belajar anak. Metode pelaksanaannya dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu, tahap *exploration, create and action*, evaluasi, *report and dissemination*. Hasil pengabdian ini membuktikan bahwa bimbingan belajar berbasis *Joyfull Learning* membantu siswa yang mulanya begitu rendah akan minat belajarnya karena kualitas belajar kurang baik, setelah mengikuti bimbingan belajar kualitas dan kreativitas belajar anak menjadi maksimal.

Kata Kunci: Kualitas, Kreativitas, Bimbingan Belajar, *Joyfull Learning*.

ABSTRACT

This tutoring activity is a service motivated by the many learning problems experienced by students due to online learning during the pandemic which was carried out at home. Some of the obstacles are the lack of knowledge of parents about material, technology, and assisting their children. In addition, children's interest in learning is reduced, it is difficult to operate technology, and learning facilities are inadequate. Then service through tutoring is carried out with the aim of improving the quality and creativity of children's learning. The implementation method is carried out in several stages, namely the exploration, create and action, evaluation, report and dissemination stages. The results of this dedication prove that Joyfull Learning-based tutoring helps students who initially have low interest in learning because the quality of learning is not good, after participating in tutoring the quality and creativity of children's learning is maximized.

Keywords: *Quality, Creativity, Tutoring, Joyfull Learning.*

1. PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 yang melanda di Indonesia hampir tiga tahun lamanya. Kasus pandemi yang tanpa prediksi ini telah memengaruhi beberapa sektor bahkan hampir semua tatanan kehidupan. Setiap hari data global dan nasional mengabarkan perkembangan virus corona. Kasus terkonfirmasi positif dan angka kematian terus bertambah setiap harinya.¹ Mengutip dari laman berita CNN Indonesia bahwasanya Indonesia telah menerapkan berbagai kebijakan untuk

¹ Dian Ratu Ayu Uswatun Hasanah, Hascaryo Pramudibyanto, dan Barokah Widuroyekti, "Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Sinestesia* 10, no. 1 (2020): 41–48.

menanggulangi pandemi covid-19 tersebut. Bahkan pemerintah memberlakukan PPKM darurat mulai level 1 sampai level 4.²

Penyebaran virus corona pada awalnya mempengaruhi beberapa sektor saja. Sektor ekonomi adalah salah satu sektor awal yang paling terdampak dari adanya virus corona. Namun, saat ini dampak tersebut juga dirasakan di dunia pendidikan.³ Kebijakan-kebijakan yang diambil oleh pemerintah dan lembaga pendidikan sebagai solusi alternatif dalam menyelesaikan problem berbeda-beda. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh UNESCO, terdapat 39 negara yang saat ini tidak bisa menerapkan pembelajaran akibat terdampak pandemi. Bahkan saat ini, di Indonesia yang semula siap melakukan pembelajaran tatap muka, mendadak dihentikan di beberapa daerah akibat dari ditemukannya klaster covid-19 baru di sana.⁴ Kebijakan lain yang diambil oleh pemerintah adalah larangan berkerumun, beraktivitas di luar rumah dan belajar dari rumah. Hal ini dikarenakan tingkat penyebaran virus corona ini sangat cepat dengan berbagai macam kontak fisik, sehingga mengharuskan setiap orang untuk menjaga jarak.⁵

Kebijakan-kebijakan lain yang diambil oleh pemerintah adalah pembelajaran daring. Arjanto dan Sumunar menyatakan bahwa pembelajaran daring adalah proses perpindahan pendidikan konvensional (lama) ke bentuk modern (digital) sehingga memiliki tantangan, hambatan dan peluang tersendiri. Oleh karena itu, tantangan dan hambatan yang ada pada dunia pendidikan saat ini harus benar-benar dikaji dan diteliti, sehingga nantinya akan memunculkan solusi untuk mengatasi problematika tersebut.⁶

Proses pembelajaran daring yang dilaksanakan saat ini menjadi solusi untuk mengatasi penyebaran virus Corona di dunia pendidikan. Pembelajaran Daring adalah pembelajaran yang dilakukan melalui media digital (internet). Artinya, tidak adanya tatap muka secara langsung dalam proses pembelajaran.⁷ Bahkan pembelajaran daring memiliki keunggulan yang dapat memanfaatkan beberapa aplikasi pembelajaran seperti *Google Classroom* atau *Zoom* dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Hidayat & Sudibyo dalam buku I Putu Yoga Purandina bahwa layanan pembelajaran daring berbasis aplikasi memiliki keunggulan penilaian,

² “Daftar Daerah Terapkan PPKM Level 4,” CNN Indonesia, 2021, <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210721101532-20-670149/daftar-daerah-terapkan-ppkm-level-4>.

³ Matdio Siahaan, “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan,” *Jurnal Kajian Ilmiah* 1, no. 1 (2020): 73–80.

⁴ “Corona: 421 Juta Pelajar di 39 Negara Belajar di Rumah, Kampus di Indonesia Kuliah Online,” Kompas.com, 2020, <https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/14/120000765/corona-421-juta-pelajar-di-39-negara-belajar-di-rumah-kampus-di-indonesia?page=all>.

⁵ Andina Amalia dan Nurus Sa’adah, “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di Indonesia,” *Jurnal Psikologi* 13, no. 2 (2020): 214–225.

⁶ Rd. Muhammad Ilham Saifulmilah dan M Hijrah M Saway, “Hambatan-hambatan Pada Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di SMA Riyadhul Jannah Jalancagak Subang,” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 3 (2020): 393–404.

⁷ Albitar Septian Syarifudin, “Implementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 5, no. 1 (2020): 31–34.

kecepatan proses, *paperless* dan banyak kemudahan lainnya yang menyebabkan banyak penyelenggara pendidikan menggunakan layanan pendidikan tersebut.⁸

Tetapi pembelajaran daring yang diterapkan saat ini masih belum optimal. Perlunya pendampingan dan bimbingan yang lebih banyak agar proses internalisasi pembelajaran bisa maksimal. Di era pandemi seperti saat ini, proses pembelajaran yang kurang maksimal dapat memunculkan beberapa permasalahan pembelajaran.⁹ Maka pendampingan pembelajaran sangat dibutuhkan oleh siswa di masa pandemi ini.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Agus Santoso dan Yunni Rusmawati yang menyatakan bahwa perkembangan motivasi belajar siswa dan perkembangan prestasi belajar siswa dinilai mengalami perkembangan menuju ke arah yang lebih baik ketika mengikuti program bimbingan belajar.¹⁰ Proses bimbingan belajar yang menyenangkan atau *Joyfull Learning* akan mempengaruhi tingkat minat dari siswa tersebut. *Joyfull Learning* merupakan suatu sistem pembelajaran yang menyenangkan.¹¹ Peserta didik diajak belajar sambil bermain, artinya proses pembelajaran dalam situasi yang menyenangkan, Melalui proses pembelajaran yang menyenangkan harapannya mampu menciptakan daya minat, kreativitas dari siswa secara sempurna, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang maksimal.¹²

Berdasarkan Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa warga dan anak-anak di dusun Lohong, RT 13 RW 04 Desa Karang Semanding, Kecamatan Balung Kabupaten Jember menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan secara daring di rumah kurang maksimal. Banyak di antara orang tua dan siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Orang tua merasa kesulitan dalam membantu anak-anak mereka untuk memahami materi, mereka cenderung bermain dari pada belajar di rumah. Selain itu, tingkat pemahaman orang tua terhadap teknologi informasi yang kurang baik juga mempengaruhi kegiatan pembelajaran anak yang notabeneanya saat ini harus menggunakan teknologi dalam proses belajarnya. Sehingga pembelajaran daring yang dilakukan kurang maksimal. Maka perlunya inovasi dan terobosan baru dalam mengatasi problematika tersebut.

Melihat beberapa problematika tersebut, Program Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Riset (PKM-BR) Institut Agama Islam Al-Falah As-Sunniyyah Kencong-Jember ini

⁸ I Putu Yoga Purandina, *Covid-19 Perspektif Pendidikan* (Bali: Yayasan Kita Menulis, 2020). 7.

⁹ Asmuni, "Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya," *Jurnal Paedagogy* 7, no. 4 (2020): 281–288.

¹⁰ Agus Santoso dan Yunni Rasmawati, "Pendampingan Belajar Siswa Di Rumah Melalui Kegiatan Bimbingan Belajar Di Desa Guci Karanggeneng Lamongan," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2019): 36–43.

¹¹ Agus Nurjaman, *Joyfull Learning Mencuatkan Kreativitas Siswa* (Bandung: Guepedia, n.d.). 3.

¹² Elmania Alamsyah dan Fajar Ahwa, "Implementasi Pembelajaran Joyfull Learning Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School," *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2020): 59–76.

lebih difokuskan pada program bimbingan belajar berbasis *Joyfull Learning* atau pembelajaran yang menyenangkan, memberikan layanan dan pengabdian kepada masyarakat untuk membantu siswa yang kesulitan dalam proses belajarnya. Dengan sasaran anak-anak atau siswa Tingkat TK Sampai SD dengan harapan mampu menciptakan daya minat, serta kreativitas belajar yang sempurna, sehingga terciptanya proses pembelajaran yang maksimal.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan kegiatan, di antaranya:¹³

a. Tahap *Exploration*

Kegiatan PKM-BR ini dimulai dengan melakukan tahap *Exploration*, di mana langkah awalnya adalah dengan melakukan observasi kegiatan pembelajaran yang ada di Dusun Lohong RT 13 RW 04 Desa Karang Semanding Kecamatan Balung Kabupaten Jember. Peneliti juga melakukan wawancara untuk menggali informasi kepada masyarakat, orang tua dan anak-anak di Dusun Lohong tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan, setidaknya terdapat beberapa problematika pembelajaran yang dialami siswa di Dusun Lohong RT 13 RW 04 Desa Karang Semanding Kecamatan Balung Kabupaten Jember. Di antaranya: tidak ada pendampingan pembelajaran untuk anak, kurangnya minat belajar anak, anak lebih suka bermain daripada belajar, anak dan orang tua merasa kesulitan mengoperasikan *gadget*, fasilitas pembelajaran yang tidak memadai, serta orang tua yang merasa kesulitan mendampingi anak belajar karena lemahnya pengetahuan. Berdasarkan observasi tersebut, kemudian peneliti mengumpulkan beberapa anak yang akan menjadi peserta bimbingan belajar.

Bimbingan belajar berbasis *Joyfull Learning* adalah sistem pembelajaran yang menyenangkan, Sistem pembelajaran ini diterapkan untuk mengatasi berbagai macam problematika yang ada. Bimbingan belajar berbasis *Joyfull Learning* menekankan pada pentingnya pembelajaran namun dikemas dalam situasi yang menyenangkan, sehingga peserta bimbingan belajar akan merasa enjoy dan mampu menciptakan kreativitas pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, serta pendampingan pembelajaran yang intens menjadi pokok utama dalam program bimbingan belajar ini.

b. Tahap *Creat and Action*

¹³ Fina Aunul Kafi, Fauzan Adhim, dan Ahmad Sudi Pratikno, *Panduan PkM-BR INAIFAS: Emporverment-Based Research (EBR)* (LP2M INAIFAS, 2021).

Proses perencanaan ini dilakukan dengan mengacu pada observasi dan penelitian yang sudah dilaksanakan. Observasi yang sudah dilakukan sebelumnya diidentifikasi problematika yang ada kemudian dibentuk program bimbingan belajar berbasis *Joyfull Learning* ini. Selanjutnya peneliti menyusun jadwal bimbingan belajar, di mana bimbingan ini dilaksanakan 5 hari dalam seminggu dengan estimasi waktu 30 hari proses bimbingan belajar.

Adapun proses bimbingan belajar berbasis *Joyfull Learning* kegiatan pembelajarannya dalam bentuk belajar bersama teman, berdiskusi tentang materi pelajaran yang diberikan guru, menyelesaikan tugas harian, memanfaatkan media pembelajaran, memanfaatkan perangkat teknologi seperti laptop, *smartphone* dan media lain seperti poster, kertas origami rubrik dan lain-lain.

c. Tahap *Evaluation*

Tahap ini adalah tahap yang penting, karena pada tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengukur dan menilai seberapa besar pengaruh dan berjalannya kegiatan bimbingan belajar berbasis *Joyfull Learning* ini dalam membantu siswa untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas pembelajaran.

Dalam tahapan ini peneliti mengevaluasi dan mengetahui penguasaan materi yang diterima peserta didik. Peneliti juga mengevaluasi strategi dan metode yang telah diterapkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Langkah-langkah dalam tahap evaluasi yang dilakukan yaitu dengan membuat pertanyaan tertulis, peserta didik dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan memilih jawaban yang benar. Selanjutnya dengan menggunakan tes lisan, guru pendamping menyiapkan beberapa pertanyaan secara lisan yang nantinya juga dijawab dengan peserta didik secara lisan.

d. Tahap *Report and Dissemination*

Tahap *Report and Dissemination* adalah tahap pelaporan, pada tahap ini setelah selesai evaluasi maka akan muncul sebuah manfaat dan *outcome* bagi masyarakat, kemudian memunculkan *dissemination* atau cara untuk orang lain agar mampu membuat atau menciptakan pengabdian yang serupa, dengan menciptakan mitra baru dengan teman-teman sepekerjaan yang ada di sekitar. Di mana nantinya mitra tersebut yang akan mengembangkan dan berjejaring untuk menambah wawasan serta memberikan pendampingan kepada anak-anak yang ada di sekitar, juga dapat meningkatkan Sumber Daya Masyarakat di daerah tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan awal yang dilakukan adalah mendampingi siswa untuk menyelesaikan tugas hariannya. Peneliti membantu siswa memahami dan mengajarkan materi pembelajaran sesuai dengan tugas harian yang dimiliki oleh setiap siswa. Materi yang dinilai sulit dipahami oleh siswa adalah materi yang paling didahulukan, dalam hal ini mata pelajaran Bahasa Inggris dan Matematika adalah dua materi yang menurut kebanyakan siswa sulit untuk dipahami. Kemudian peneliti memfasilitasi peserta bimbel dengan beberapa pelayanan seperti menyediakan laptop dan *smartphone*, sebab pada pembelajaran daring saat ini keduanya menjadi media pembelajaran yang paling utama. Selain itu, peneliti juga mengajarkan kepada peserta bimbingan belajar tentang mengoperasikan laptop dan *smartphone* agar bimbingan pembelajaran yang dilaksanakan berjalan dengan maksimal.

Melihat beberapa respon yang siswa berikan saat pembelajaran, mereka merasa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi ketika didampingi daripada belajar tanpa pendampingan. Minat siswa dalam proses bimbingan belajar sangat antusias dan tinggi. Mereka lebih semangat dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dari cara belajar dan hasil belajar siswa, mereka mampu menyelesaikan tugas harian dengan baik.

Kegiatan selanjutnya adalah belajar dan bermain. Pembelajaran dengan bermain adalah pembelajaran yang membuat anak bermain sambil belajar, kegiatan pembelajaran seperti ini cenderung membuat anak merasa senang dan nyaman dalam proses pembelajaran, karena seolah-olah mereka sedang bermain, sehingga materi bisa terserap dengan kemauan peserta bimbingan belajar itu sendiri.¹⁴ Hal ini senada dengan pernyataan dari Euin Sunarti dan Rulli Purwani, bermain adalah kegiatan yang serius bagi anak, dengan bermain anak akan menjelajahi dunia, dengan bermain anak akan menguasai beberapa keterampilan dasar.¹⁵

Selain itu tujuan belajar sambil bermain adalah untuk membuat anak menjadi aktif dan tidak pasif. Dengan bermain anak bisa belajar banyak hal. Sebagaimana teori yang dikemukakan oleh Froebel yang menyatakan bahwa bermain adalah cara anak dalam belajar, anak bukanlah suatu objek yang pasif hanya menerima saja, melainkan juga berperan dalam belajarnya. Kegiatan belajar sambil bermain dalam bimbingan belajar ini adalah dengan memaksimalkan beberapa media atau film yang ada di internet. Video yang berbasis edukasi dikenalkan kepada peserta bimbingan belajar yang bertujuan untuk mengembangkan daya minat belajar siswa.

¹⁴ E.S Irianto, "Penerapan Pembelajaran Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil belajar IPA Bagi Siswa Kelas VIII SMPN 1 Rembang Tahun Pelajaran 2007/2008," *urnal Pendidikan Widyatama Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Jawa Tengah* 6, no. 1 (2009): 31–42.

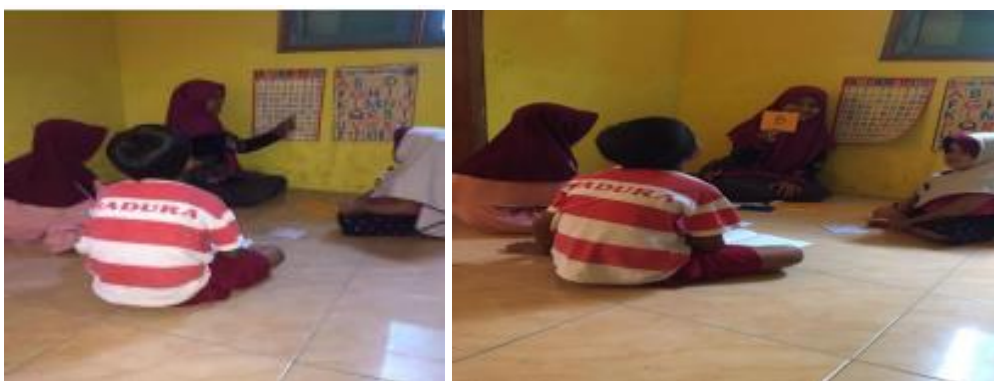
¹⁵ Euin Sunarti dan Rulli Purwani, *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini* (Jakarta: Gramedia, 2005). 24.



Gambar 1. Siswa belajar sambil menonton film motivasi

Siswa bimbingan belajar diminta untuk membaca materi mereka, kemudian diputarkan video motivasi kepada peserta bimbingan belajar. Kegiatan ini bertujuan untuk memotivasi siswa serta mengembangkan daya minat belajar siswa. Siswa diputarkan beberapa video yang sesuai dan memiliki hubungan dengan materi pembelajaran.

Kegiatan selanjutnya adalah belajar dengan memaksimalkan media poster. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan daya tangkap peserta bimbingan menggunakan media yang tepat. Dengan memaksimalkan media pembelajaran, peserta Bimbingan belajar akan merasakan beberapa pengalaman belajar yang bervariasi. Media poster memiliki banyak kelebihan dalam pembelajaran, seperti membantu guru dalam menyampaikan materi, menarik perhatian peserta bimbingan belajar, mendorong peserta bimbingan agar giat belajar, poster tersebut bisa ditempel di beberapa ruangan belajar sehingga pembelajaran bisa menyenangkan. Hal ini didukung dengan teori yang dikemukakan oleh Sudjana dalam bukunya bahwa hasil belajar itu terletak pada tujuan pembelajaran,¹⁶ hasil belajar dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran. Apapun metodenya, kualitas Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu mentransfer pengetahuan kepada peserta didik dengan baik.



Gambar 2. Siswa belajar dengan media poster (kiri) dan kertas buruf (kanan)

¹⁶ Ahmad Rivai Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010). 40.

Kegiatan pembelajaran selanjutnya adalah belajar sambil bermain *game*. Bermain juga merupakan salah satu proses belajar pada anak. Bermain dalam proses pembelajaran adalah melatih anak untuk mengembangkan pengetahuan, imajinasi, serta melatih kepekaan terhadap materi pembelajaran. Pembelajaran dengan bermain *game* bisa dilakukan di dalam atau di luar ruangan. Dengan bermain anak dapat mengeksplorasi segala sesuatu yang ada pada permainan tersebut, sosial emosionalnya, imajinasi, kreativitas serta sisi afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa.



Gambar 3. Belajar menghitung sambil bermain

Dalam kegiatan belajar sambil bermain *game* pada gambar di atas, peserta melakukan hafalan perkalian sekaligus bermain. Pada permainan ini peserta bimbingan belajar harus hafal perkalian yang disebutkan oleh pemateri, kemudian peserta melompat ke arah angka sesuai dengan soal dari pemateri. Tujuan dari pembelajaran ini peserta didik nantinya mampu menghafal perkalian dengan tepat. Pada *game* ini peserta bimbingan bukan hanya mampu menghafal perkalian, tetapi juga meningkatkan daya minat serta kreativitas pembelajaran.

Adapun metode yang dipakai dalam penerapan bimbingan belajar berbasis *Joyfull Learning* ini, peneliti menggunakan beberapa metode seperti metode ceramah. Metode ceramah yang dilakukan dalam proses bimbingan belajar di Dusun Lohong adalah dengan menjelaskan kepada peserta bimbingan terkait materi pembelajaran baik itu materi sekolah yang sudah mereka dapatkan ataupun materi-materi baru yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta bimbingan belajar yang ada di dusun Lohong. Pada kegiatan ini memaksimalkan pemberian motivasi kepada peserta bimbingan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta bimbingan. Dengan memotivasi peserta bimbingan belajar maka sedikit banyak peserta bimbingan memiliki motivasi yang kuat dalam belajarnya. Metode ceramah merupakan metode atau cara penyampaian materi secara lisan dengan berbagai versinya serta dapat menggunakan media seperti media audio, visual, atau audio visual.¹⁷

¹⁷ Amin dan Linda Yurike Susana Sumendap, *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (Pusat Penerbitan LPPM, 2022). 80-81.



Gambar 4. Pembelajaran dengan metode ceramah (kiri) dan metode diskusi (kanan)

Selain metode ceramah, metode diskusi juga diterapkan pada bimbingan belajar di Dusun Lohong. Metode ini dilakukan dengan memunculkan beberapa problematika pembelajaran yang ada pada setiap siswa bimbingan kemudian didiskusikan bersama-sama bagaimana caranya mengatasi problematika belajar yang ada pada setiap siswa. Pada kegiatan ini ini lebih berfokus pada setiap argumen yang dipaparkan oleh siswa, dengan ini siswa kan memperoleh pengalaman pembelajaran dan siswa akan berani mengungkapkan ide ide atau argumen yang ada dalam dirinya. Metode diskusi merupakan cara mengajar atau mendidik siswa dengan memecahkan problem yang mereka hadapi. Pada metode ini peserta diskusi berhak mengutarakan argument dan pendapatnya.¹⁸

Dengan adanya pembelajaran berbasis *Joyfull Learning* ini, terbukti peserta didik lebih giat dalam belajar. Mereka mampu menyerap materi yang disampaikan dengan mudah daripada belajar sendiri. Di samping itu, pembelajaran menyenangkan ini mampu membantu peserta didik menyelesaikan tugas harian mereka. Sedangkan kendala dari bimbingan belajar ini yaitu peserta didik yang belum memiliki perangkat elektronik pembelajaran, kebanyakan dari mereka juga belum mampu mengoperasikannya. Strategi untuk mengatasi problematika tersebut adalah dengan cara memberikan fasilitas alat belajar baik secara elektronik maupun dalam bentuk poster dan sebagainya. Kemudian kegiatan selanjutnya adalah evaluasi, evaluasi ini dilakukan agar kegiatan bimbingan belajar berbasis *Joyfull Learning* ini lebih baik lagi ke depannya.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan bimbingan belajar di Dusun Lohong RT 13 RW 04 Desa Karang Semanding Kecamatan Balung Kabupaten Jember berjalan dengan maksimal. Peserta bimbel sangat antusias dan semangat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis *Joyfull Learning* anak-anak dapat menyelesaikan tugas harian dan mampu memahami materi

¹⁸ Amin dan Sumendap. XI.

pembelajaran tanpa terbebani. Pembelajaran berbasis *Joyfull Learning* yang dilaksanakan dengan beberapa metode seperti pendampingan, belajar sambil melihat video edukasi/film, belajar dengan media poster, dan belajar sambil bermain *game*. Melalui beberapa kegiatan pembelajaran tersebut peserta bimbel mampu menyelesaikan tugas serta memiliki daya minat belajar yang tinggi. Selain itu peserta didik mampu mengembangkan kreativitas belajar dan menjadi aktif, siswa berperan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran bisa efektif dan efisien.

Kegiatan pengabdian melalui bimbingan belajar berbasis *Joyfull Learning* ini penting untuk diterapkan di masa selanjutnya, oleh karenanya kepada para orang tua dan peserta didik serta rekan-rekan yang turut berkontribusi dalam suksesnya kegiatan pengabdian, diharapkan agar senantiasa mensukseskan program tersebut untuk terus meningkatkan semangat belajar dan mengajar demi meningkatkan prestasi belajar sehingga mewujudkan cita-cita anak hebat, kreatif, mandiri, dan berakhlakul karimah.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Alamsyah, E., & Ahwa, F. (2020). Implementasi Pembelajaran Joyfull Learning Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 59–76.
- Amalia, A., & Sa'adah, N. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di Indonesia. *Jurnal Psikologi*, 13(2), 214–225.
- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM.
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281–288.
- Corona: 421 Juta Pelajar di 39 Negara Belajar di Rumah, Kampus di Indonesia *Kuliah Online*. (2020). Kompas.com. <https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/14/120000765/corona-421-juta-pelajar-di-39-negara-belajar-di-rumah-kampus-di-indonesia?page=all>
- Daftar Daerah Terapkan PPKM Level 4. (2021). CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210721101532-20-670149/daftar-daerah-terapkan-ppkm-level-4>
- Hasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyeki, B. (2020). Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48.
- Irianto, E. . (2009). Penerapan Pembelajaran Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil belajar IPA

- Bagi Siswa Kelas VIII SMPN 1 Rembang Tahun Pelajaran 2007/2008. *urnal Pendidikan Widyatama Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Jawa Tengah*, 6(1), 31–42.
- Kafi, F. A., Adhim, F., & Pratikno, A. S. (2021). *Panduan PkM-BR INAIFAS: Emporverment-Based Research (EBR)*. LP2M INAIFAS.
- Nurjaman, A. (n.d.). *Joyfull Learning Mencuatkan Kreativitas Siswa*. Guepedia.
- Purandina, I. P. Y. (2020). *Covid-19 Perspektif Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Saifulmilah, R. M. I., & Saway, M. H. M. (2020). Hambatan-hambatan Pada Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di SMA Riyadhul Jannah Jalancagak Subang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(3), 393–404.
- Santoso, A., & Rasmawati, Y. (2019). Pendampingan Belajar Siswa Di Rumah Melalui Kegiatan Bimbingan Belajar Di Desa Guci Karanggeneng Lamongan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 36–43.
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 73–80.
- Sudjana, A. R. (2010). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sunarti, E., & Purwani, R. (2005). *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Gramedia.
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 31–34.