

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MOTORIK  
DI KAMPUNG SANTRI CICERI JAYA**

<sup>1</sup>Enung Nugraha, <sup>2</sup>Euis Hamidah, <sup>3</sup>Nanda Siti Radela, <sup>4</sup>Pipit Khopipah, <sup>5</sup>Sofiyatin  
Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Maulana Hasanudin Banten, Indonesia  
e-mail: [enung.nugraha@uinbanten.ac.id](mailto:enung.nugraha@uinbanten.ac.id)

**Abstract**

*The education quality marks the value of universal education without limits. The pandemic of Covid-19 is reality to led the world of education to limit and adapt it to online learning models as expensing of low student motivation monotonous learning techniques from teachers. The research purpose to drawing of efforts to increasing students learning motivation with motor skills learning model. The research method uses a qualitative with partipatory action research approach to help overcome problems and fulfill the community's practical needs, with initial mapping stages, participatory action, and output reflection. The results showed that a program strategy stimulated students' learning motivation in the form of a motor skills learning model accompanied by offline games and crafts so that direct interaction with friends and teachers had an emotional impact on interest in learning. The implication is to increase student learning motivation through the offline motor skills learning model with health protocols' principles.*

**Keywords:** *Participatory Action Research, Motor Skills, Santri Village, Learning Motivation*

Accepted: January 25 2021	Reviewed: March 15 2021	Published: April 23 2021
------------------------------	----------------------------	-----------------------------

**A. Pendahuluan**

Setiap bangsa dan zaman memiliki permasalahan dan kendala dihadapi baik secara parsial ataupun global dikategorikan sebagai krisis atau ancaman yang dapat menghancurkan sendi-sendi kehidupan sebagaimana saat ini pandemi Covid-19 sedang menyebar ke seluruh penjuru dunia. Namun seharusnya manusia tetap sebagai kodratnya sebagai makhluk hidup yang memiliki tingkat adaptif yang lebih baik dan kemampuan melindungi diri dari serangan luar dirinya termaktub dalam Al Quran, "Sungguh kami telah ciptakan manusia dalam sebaik-baiknya bentuk" (QS.95:4).

Dalam menghadapi tantangan tersebut, hendaknya tidak boleh sektor pendidikan menjadi lemah dan terdegradasi karena pandemi ini sehingga mampu

memberikan alternatif penyelesaian untuk keluar dari masalah global tersebut. Sektor pendidikan menjadi mesin penggerak perubahan manusia dengan mengembangkan potensinya memberikan manfaat luas bagi kehidupan alam semesta. Salah satu faktor penting dalam pendidikan adalah menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa agar dalam masa seperti ini keinginan dan dorongan serta dukungan untuk belajar tetap terlaksana dengan baik.

Pemberlakuan kebijakan selama pandemi Covid-19, semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring, maka semua pihak termasuk siswa dan guru harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan metode ini. Saat ini di Indonesia sebagian besar lembaga pendidikan telah menerapkan kebijakan pembelajaran daring atau *online* sehingga bagi yang telah memiliki sistem akademik daring tidak menjadi masalah, begitu juga sebaliknya menjadi kendala (Abidah et al., 2020). Namun, di sisi lain menimbulkan kendala di antaranya siswa menjadi kurang bersemangat bahkan mengalami kesulitan belajar, tidak semua siswa bergabung dalam pembelajaran daring, sulitnya mengkondisikan siswa terutama dalam penanaman karakter serta nilai akhlak siswa.

Konsekuensi dari penutupan lembaga pendidikan yang sesuai dengan kebijakan pemerintah adalah adanya perubahan dalam proses pembelajaran, sehingga manajemen lembaga pendidikan, siswa, orang tua, dan tentunya guru harus merubah atau beradaptasi dengan sistem pembelajaran digital atau *online*, yang dikenal dengan *e-learning* atau lebih dikenal sebagai pembelajaran *online*. Sedangkan di Indonesia banyak keluarga tidak biasa lakukan di sekolah di rumah di mana orang tua biasanya sibuk dengan pekerjaannya (Rizqon, 2020). Meski menyadari adanya disparitas akses terhadap teknologi pengajaran dan latar belakang orang tua dan siswa yang beragam, kebijakan pemerintah yang memperkuat kebijakan tersebut dengan pembelajaran *online* (Wahyono et al., 2020).

Pembelajaran jarak jauh memungkinkan siswa fleksibel dalam waktu untuk belajar kapan saja dan di mana saja sehingga hal ini menjadi reformasi pendidikan yang dirancang untuk menjawab tantangan penggunaan sumber belajar yang berbeda, sehingga keberhasilan penggunaan model atau media bergantung pada siswa. Namun dalam satu hingga dua semester ini menurut (Ria & Umi, 2020) dari sistem pembelajaran daring ada sebagian yang tetap semangat untuk belajar dan tidak bosan sebanyak 37,5%, namun ada kalanya merasa bosan sebanyak 62,5% dengan model daring tersebut karena ada konsekuensi jika tidak mengikutinya maka dianggap tidak masuk sekolah.

Dorongan yang hadir dalam diri (intrinsik) bagi seorang anak atau pelajar menjadi faktor utama perubahan dalam dirinya sehingga dapat menghadirkan

motivasi intrinsik. Menurut (Inayati & Trianingsih, 2019) mengungkapkan bahwa bagi anak atau siswa pada jenjang pendidikan dasar memiliki peran penting dalam kemajuan sebuah bangsa dengan meletakkan dasar pengetahuan dan penanaman karakter yang mengembangkan potensinya hingga dewasa sehingga dengan motivasi belajar terbentuk dari dalam diri siswa dan dukungan lingkungan menjadikan tujuan pembelajaran akan lebih optimal dan pada akhirnya target pendidikan akan terwujud.

Peran motivasi belajar secara fundamental dapat memberikan kontribusi untuk memahami dan menjelaskan perilaku individu, khususnya peserta didik. Oleh karena itu, peran penting motivasi dalam belajar meliputi pendukung pembelajaran, memperjelas tujuan pembelajaran, mendefinisikan kendali atas rangsangan belajar dan mendefinisikan peserta didik (Dyan & Indahwati, 2016). Inilah mengapa motivasi belajar menjadi salah satu faktor terpenting bagi keberhasilan proses pembelajaran (Wentze & Jere, 2014).

Meningkatkan motivasi belajar bukan hanya tanggungjawab guru di sekolah melainkan orang tua dirumah, untuk itu model pembelajaran yang disusun guru seharusnya mampu menawarkan struktur, memahami prosedur pembelajaran, meningkatkan pemahaman permasalahan bagi pengembang pembelajaran dan mampu menyelesaikan masalah pembelajaran (Abidin, 2014). Model pembelajaran menjadi teknik atau cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran oleh siswa dapat berjalan dengan baik, maka (Wulandari et al., 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran kontekstual yang dapat memberikan peserta didik kemampuan menggabungkan pikiran dengan tindakan, konsep dengan praktek antara akademik dan kehidupan. Adapun model pembelajaran diterapkan dengan mempragakan sesuatu agar dapat ditiru oleh peserta didik.

Pengertian model pembelajaran menjadi kerangka dasar sebagai pedoman melaksanakan pembelajaran sehingga dapat mendeskripsikan serangkaian tindakan yang didefinisikan untuk mengatur dan mencapai tujuan pembelajaran sehingga tampak terstruktur dalam memberikan panduan dan perencanaan strategi pembelajaran. Menurut (Yudha, 2017) dalam pengembangan kemampuan motorik siswa, maka seorang guru dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran motorik dalam mencapai tujuan pembelajaran siswa yang mempunyai ciri khasnya tersendiri sehingga model pembelajaran yang digunakan tentunya harus sesuai dengan jenjang tingkat pendidikannya agar menjamin siswa tidak terkena cedera, terasa nyaman dan tidak takut untuk mengikuti jenis gerakannya. Dengan demikian, model pembelajaran menjadi kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mencapai penyelenggaraan

praktek pembelajaran dengan model pengajaran yang lebih tepat sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Perkembangan motorik anak sama pentingnya dengan aspek perkembangan lainnya, sehingga ketidakmampuan anak untuk bergerak dapat membuat anak merasa tidak aman bahkan negatif (Frost et al., 2012). Keterampilan motorik merupakan kemampuan seorang dalam melakukan fungsi gerak maksimal sesuai dengan kemampuan setiap orang yang dipengaruhi banyak faktor, termasuk usia dan keterampilan motorik sehingga sifat utama dari keterampilan adalah membuat siswa lebih banyak berpikir ketika merencanakan untuk belajar dari pengalaman.

Untuk itu (Sholihatul et al., 2017) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara keterampilan motorik kasar anak dengan motivasi belajar sehingga keterampilan motorik kasar pada anak yang diajar dengan permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar yang kuat. Jika keterampilan motorik ditingkatkan, maka motivasi belajar tidak dapat diabaikan sebagai salah satu strategi pembelajaran oleh guru.

Dalam penelitian lain dikatakan (Luo et al., 2020) bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara permainan tim turnamen (PTT) terhadap motivasi belajar dan keterampilan motorik dengan metode kuantitatif melalui uji korelasi. Penelitian tersebut menyebutkan adanya pengaruh antara tingkat kompetensi tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar tetapi berhubungan signifikan dengan keterampilan motorik, sehingga PTT meningkatkan motivasi belajar tetapi memerlukan waktu yang cukup untuk praktik keterampilan motorik tingkat mahasiswa universitas di Taiwan. Sedangkan penelitian ini yang membedakannya adalah bertujuan untuk menjelaskan upaya meningkatkan motivasi belajar melalui model pembelajaran keterampilan motorik tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah dengan metode penelitian aksi partisipatif (*participation action research*).

Untuk itu sektor pendidikan dengan segala keterbatasannya harus tetap dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga selama proses pembelajaran diperlukan inovasi pembelajaran yang efektif dan kondusif, baik dengan penggunaan media atau metode pembelajaran secara daring atau luring terbatas terutama dengan di lembaga pendidikan yang memiliki keterbatasan sarana prasarana pembelajaran daring. Dilain sisi kehadiran fisik akan teman dan guru menjadi pendorong siswa untuk melakukan respon dan meningkatkan semangat serta motivasi belajarnya tentunya dengan penerapan disiplin protokol kesehatan.

Kampung santri Ciceri Jaya menjadi wahana penting peran perguruan tinggi melalui program pemberdayaan masyarakat sehingga kehadirannya mampu

memberikan alternatif dari permasalahan yang terjadi di sebagian masyarakat terutama dalam proses pembelajaran siswa. Di mana banyak siswa usia sekolah dasar yang mengeluhkan tentang pembelajaran secara daring. Siswa merasa bosan karena tidak dapat bertemu dengan teman-temannya di sekolah. Selain itu, siswa juga kurang mengerti dengan materi pembelajaran yang diberikan oleh gurunya secara daring sehingga orang tua mengambil peran dalam mengajarkan atau membantu serta mendampingi anaknya dalam proses pembelajaran yang berlangsung saat ini.

Fokus permasalahan pada masa pandemi Covid-19, semua kegiatan pembelajaran siswa menggunakan daring sehingga adanya kejenuhan atau rasa bosan bagi siswa bahkan sebagian semangat atau motivasi belajar menurun, sebagaimana diketahui usia antara 6-12 tahun sangat membutuhkan ruang gerak yang luas karena bagian organ motoriknya dituntut bergerak dinamis sehingga kemampuan keterampilan motoriknya dalam pembelajaran berharap dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran keterampilan motorik.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan kualitatif melalui pendekatan penelitian aksi partisipatif atau yang dikenal dengan *participatory action research* yang bertujuan untuk membantu mengatasi permasalahan dan pemenuhan kebutuhan praktis masyarakat serta produksi ilmu pengetahuan dan perubahan sosial yang terjadi. Konsep penelitian tindakan partisipatif (PAR) dengan menjelaskan proses partisipatif berkaitan tentang pengembangan pengetahuan praksis guna mencapai tujuan yang bermakna sebagai manusia. PAR berupaya untuk mengintegrasikan tindakan dan refleksi, teori dan praktik, partisipasinya dengan orang lain, solusi praktis untuk masalah penting, dan secara umum pengembangan individu dan komunitas (Kemmis & Taggart, 2010).

Pada tahap pertama dilakukan serangkaian pemetaan awal (*preliminary mapping*) dengan wawancara kualitatif yang tidak terstruktur dengan tujuan menghasilkan informasi analisis masalah atau kebutuhan dan menentukan strategi program. Adapun sumber data lain diperoleh dari jurnal, dokumen, laporan dan literatur serta catatan yang didiskusikan dalam kelompok.

Pada tahap kedua dilakukan partisipan bersama (*participatory mapping*) yaitu peran kelompok, siswa dan orang tua untuk melakukan pembelajaran bersama secara luring atau tatap muka dengan mengedepankan prinsip protokol kesehatan yaitu menjaga jarak, menggunakan masker dan mencuci tangan. Adapun

jumlah siswa yang terlibat dibatasi hanya 10 siswa yang memiliki indikasi sehat dan tidak mengalami sakit.

Pada tahap ketiga dilakukan pembandingan (refleksi) antara analisis kebutuhan pada pemetaan awal dengan aksi partisipan yang telah dilakukan disertai dengan kesan dan manfaat serta perubahan yang dialami komunitas atau siswa yang dilaksanakan sistematis, kolaboratif dan berkelanjutan sebagai wujud menciptakan transformasi sosial.

Adapun keluaran yang dihasilkan dari penelitian aksi partisipatif didapatkan melalui refleksi sehingga tujuan akhir dari penelitian akan tercapai, metode PAR kemudian akan dikombinasikan dengan pendekatan etnografi yang digunakan untuk membaca struktur pengalaman di lapangan dengan subjek yang berpartisipasi. Kemudian seluruh data dan informasi dilakukan teknik analisis data secara keseluruhan dengan analisis kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena berdasarkan tradisi penelitian dengan metode yang khas dengan objek masalah masyarakat (Harsono, 2011).

### C. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil pemetaan awal dilakukan analisis masalah atau kebutuhan dengan menyusun strategi program antara kesenjangan permasalahan, harapan dan upaya yang akan dicapai sebagaimana tabel 1 berikut.

**Tabel 1 Pemetaan Program Partisipan Bersama**

Permasalahan yang terjadi	Harapan yang diinginkan	Strategi mencapai tujuan
Kurangnya motivasi belajar dan pemahaman siswa terkait pengetahuan keagamaan serta mata pelajaran yang diberikan oleh gurunya melalui daring	Siswa dapat lebih meningkatkan motivasi belajar untuk memahami dan mengetahui pelajaran agama Islam serta dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran di sekolah.	Mengadakan kegiatan Bimbingan Belajar Mandiri (BBM) untuk siswa dapat belajar ilmu pengetahuan agama dan umum yang dilaksanakan di kampung santri Ciceri Jaya dengan model pembelajaran keterampilan motorik
Kurangnya motivasi minat baca atau literasi pada siswa	Siswa dapat meningkatkan motivasi baca atau literasi anak sejak sekolah dasar	Membentuk rumah literasi di kampung santri Ciceri Jaya

Setelah dilakukan analisis masalah di atas, maka program yang dilaksanakan di kampung santri dengan mengadakan program bimbingan belajar untuk anak usia sekolah dasar. Bimbingan tersebut bernama bimbingan belajar mandiri (BBM) yang diadakan di salah satu tempat yang diberi nama rumah literasi. Hal ini dilakukan agar dapat menumbuhkan kecintaan anak terhadap literasi sejak pendidikan dasar, kemudian mengadakan pembagian bantuan berupa peralatan sekolah yang berasal dari donatur.

Kemudian dalam tahap kedua dengan pelibatan aksi bersama partisipan antara kelompok dan siswa sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar melalui model pembelajaran keterampilan motorik dengan berbagai kegiatan yang memberi stimulan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran sebagai mana jadwal yang telah ditentukan.

Pada tabel 2 berikut adalah jadwal kegiatan bersama partisipan yang akan dilakukan bertempat di kampung santri.

**Tabel 2 Pelaksanaan Program Partisipan Bersama**

HARI/ Tanggal	Jam	Kegiatan
Senin, 23 November 2020	18.30-19.30 WIB	Belajar Al-Qur'an, Hadist dan Tajwid
Selasa, 24 November 2020	16.00-17.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"><li>• Belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak)</li><li>• Mengaji dan belajar Al-Qur'an</li></ul>
Rabu, 25 November 2020	09.00-10.30 WIB	Membuat keterampilan motorik kerajinan tangan berupa bros
Kamis, 26 November 2020	09.00-10.30 WIB	Membuat keterampilan motorik kerajinan tangan berupa bros dan gantungan kunci
Sabtu, 28 November	09.00-10.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"><li>• Belajar English for youngers dengan games</li><li>• Belajar mata pelajaran Matematika dengan games</li><li>• Menonton film motivasi</li></ul>

HARI/ Tanggal	Jam	Kegiatan
Selasa, 01 Desember 2020	16.00-17.30 WIB	<ul style="list-style-type: none"><li>• Donasi buku dan alat tulis kepada siswa.</li><li>• Meeting virtual antara Mahasiswa University Tun Hussien On Malaysia (UTHM) dengan siswa.</li></ul>

Strategi yang digunakan untuk memecahkan masalah yaitu dengan mengadakan program yang pelaksanaannya secara luring terbatas. Adapun program yang diadakan yaitu berupa pendampingan belajar siswa usia sekolah dasar dengan pusat kegiatan di yayasan Nurul Huda yang berada di kawasan kampung santri. Pendampingan yang dilakukan berupa bimbingan belajar ilmu keagamaan seperti belajar iqro, belajar tajwid, dan mata pelajaran keagamaan seperti aqidah akhlak, bahasa Arab, Al-Qur'an dan hadist, sejarah kebudayaan Islam dan fikih. Hal ini dilakukan karena anak-anak di kampung santri masih kurang dalam memahami ilmu-ilmu keagamaan.

Selain itu, ada juga program pendampingan untuk meningkatkan kreativitas dan produktivitas anak yaitu dengan bimbingan belajar membuat kerajinan tangan berupa bros dengan bahan dasar kain flannel. Hal ini dilakukan karena anak-anak merasa jenuh dengan kegiatan rutinitas selama pandemi. Selanjutnya, program yang bertujuan meningkatkan motivasi membaca siswa dengan membuat rumah literasi bertempat di yayasan Nurul Huda melalui pencarian donasi buku dan alat-alat sekolah agar tercipta jiwa literasi siswa sejak dini.

### **1. Fokus Masalah dan Pemetaan Komunitas**

Metode pembelajaran online merupakan metode pembelajaran personal antara guru dan siswa dilakukan secara daring sehingga perlu seorang guru memastikan bahwa kegiatan pembelajaram tetap berjalan baik walaupun dari rumah. Kemudian seorang guru membuat media pembelajaran dengan media online sebagai bentuk tanggungjawab dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut sesuai dengan kebijakan pemerintah yang terdapat dalam surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang Penerapan Kebijakan Pendidikan PADA Kondisi Darurat tentang Penyebaran Penyakit Corona Virus (Covid-19).

Metode pembelajaran dilakukan dengan menggunakan komputer atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Kemudian siswa bisa sekaligus



belajar di media sosial dengan menggunakan WhatsApp (WA), Google Meet, Facebook, Zoom dan Instagram sebagai media pembelajaran di media lainnya. Dengan cara ini, guru dapat memastikan bahwa siswa berpartisipasi dalam pembelajaran pada waktu yang bersamaan, bahkan di lokasi yang berbeda. Namun yang fokus masalahnya adalah kurangnya motivasi belajar siswa karena metode yang membosankan melalui daring sehingga menurunkan kreatifitas dan produktivitas belajar siswa dimasa pandemi ini.

## **2. Harapan Perubahan**

Belajar sangat penting untuk pendidikan, karena belajar maka ilmu atau pengetahuan akan bertambah. Pendidikan sangat penting untuk kesuksesan agar bisa maju dan mendapatkan apa yang diinginkan di masa depan. Belajar memiliki kekuatan untuk mengubah menjadi sukses. Mengajar dan belajar adalah paket yang saling berhubungan untuk meningkatkan diri dan membuat berguna di masa depan dengan pengetahuan.

Dalam wabah seperti ini, belajar merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi, di mana pembelajaran dapat dibandingkan dengan makanan. Jika kita tidak makan, kita akan lapar. Begitu juga dengan belajar, jika kita tidak belajar, kita juga akan lapar akan ilmu yang ingin diketahui. Perubahan dalam pendidikan saat ini yang dikenal sebagai usaha sadar dan terencana dalam menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar para peserta didik mendapatkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, diri dan masyarakat dengan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan secara aktif.

Karena tujuan pendidikan nasional adalah membentuk karakter manusia, berpikir rasional, bekerja tertib dan menciptakan rasa persatuan untuk pembentukan manusia yang benar-benar bebas dan mandiri, serta percaya diri dan bertanggung jawab. Pembentukan seseorang yang aktif dalam pelayanan dan pembangunan masyarakat, serta dapat mengembangkan fungsi manusia seutuhnya dengan bertaqwa kepada Tuhan YME serta memiliki akhlak dan ilmu yang baik.

## **3. Upaya Fokus Solusi dalam Masa Pandemi Covid-19**

Pendidikan adalah fenomena manusia yang sangat kompleks. Karena sifatnya yang kompleks, pendidikan dapat dilihat dan dijelaskan dari berbagai perspektif seperti psikologi, sosiologi dan antropologi, ekonomi, politik, komunikasi, dan sebagainya. Pendidikan adalah pengaruh lingkungan pada seseorang, yang menyebabkan perubahan terus-menerus dalam kebiasaan, pikiran, sikap, dan perilaku (Taufiq et al., 2016).

Tujuan pendidikan merupakan gambaran tentang status atau karakter akhir yang akan diperoleh dari metode pengajaran. Setiap tujuan pendidikan memiliki dua fungsi yaitu menentukan kondisi akhir yang ingin dicapai dan memberikan pedoman dan arahan untuk setiap amalan atau amalan.

Peran pendidikan nasional bertujuan dalam peningkatan kemampuan dan pembentukan karakter serta pengembangan dunia berlandaskan budi pekerti untuk mencerdaskan kehidupan berbangsa, dengan tujuan meningkatkan kemampuan peserta didik, bertakwa, berbudi luhur, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab.

Istilah Covid-19 merupakan penyakit epidemik yang ada di seluruh negeri sudah pasti mempengaruhi pendidikan di seluruh dunia, khususnya di Indonesia. Sekolah harus berusaha keras untuk menggunakan media *online*. Namun pemanfaatan teknologi tersebut bukannya tanpa kendala, masih banyak kendala yang dapat menghambat efektivitas pelaksanaan pembelajaran melalui metode *online* di antaranya penguasaan teknologi informasi yang kurang baik oleh guru dan siswa, sarana dan prasarana yang kurang memadai, akses internet yang terbatas dan anggaran tidak memadai (Rizqon, 2020).

Harus diakui bahwa negara atau negara memiliki kewajiban hukum untuk melindungi warganya dalam berbagai aspek kehidupan yang menyertai mereka. Keamanan mencakup masalah kesehatan masyarakat, serta hak atas keselamatan publik dan hak individu atas informasi yang jelas. Di satu sisi, transparansi dapat diartikan sebagai hak asasi manusia untuk melihat dan mengakses informasi, sedangkan di sisi lain, pemerintah harus memastikan bahwa setiap orang menggunakan haknya tanpa memandang ras. Transparansi tentang informasi terkait Covid-19 membangun kepercayaan dan kepercayaan publik terhadap negaranya. Dengan tidak adanya informasi dan informasi yang tidak ditahan oleh pemerintah, maka pemerintah menjalin hubungan yang lebih erat dengan masyarakat, sehingga tingkat kepercayaan masyarakat terhadap pemerintah atau pemerintah meningkat.

#### **4. Dampak Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan**

Covid-19 adalah masalah terbaru dari sederet lulusan sekolah yang sudah lama putus sekolah atau selesai. Terlepas dari pro dan kontranya, ketika motivasi siswa dalam pembelajaran, ternyata mereka kurang maksimal karena guru tidak bertanggung jawab, berdasarkan aktivitas mereka, penguasaan materi dan lain-lain. Bagian terpenting dari program ini adalah kampung santri Ciceri Jaya Serang, Banten, yang akan menjadi yang pertama dan akan selalu menjadi yang terpenting meminimalkan jumlah kematian akibat penyakit coronavirus sesuai kebijakan

pemerintah tentang kebijakan pendidikan dalam kondisi darurat penyebaran Covid-19.

Pembelajaran *online* merupakan proses pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis web antara lain *WhatsApp group, Zoom Meeting, Google Meet, Google Classroom, Cisco Webex, Kahoot* dan *Quizzis*. Selain itu, Covid-19 juga berdampak pada lulusan yang mencari pekerjaan satu tahun dan memiliki kondisi serius. Dampak langsung dari melayani pelanggan adalah gangguan besar terhadap layanan pendidikan yang seharusnya (Rizqon, 2020).

### **5. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar**

Motivasi belajar dari seseorang akan meningkatkan semangat atau motivasi belajarnya. Motivasi belajar merupakan upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu memahami materi dan mengembangkan pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar merupakan suatu kekuatan atau motivasi yang memotivasi seseorang untuk terus belajar.

Motivasi belajar yang kurang dapat berdampak negatif bagi siswa. Motivasi belajar siswa berbeda satu dengan yang lain, ada siswa yang motivasi belajarnya lebih tinggi dan ada yang motivasi belajarnya rendah.

### **6. Dampak Motivasi Belajar yang Rendah**

Motivasi yang menurun dapat menyebabkan belajar siswa menurun sehingga motivasi belajar menurunkan kemampuan belajar dan menurunkan pengalaman belajar. Siswa yang tidak memiliki pengalaman belajar sebelumnya ditandai dengan kurangnya minat belajar, memilih tidak masuk kelas atau bolos, dan cepat merasa bosan, mengantuk, dan hanya duduk.

Terdapat beberapa indikator motivasi siswa, antara lain keuletan akademik, minat dan fokus belajar, ketekunan dalam menghadapi kesulitan, ketahanan akademik, prestasi akademik, dan pujian/penghargaan.

Mendorong pembelajaran berperan dalam mempromosikan kegembiraan, ketakutan, dan antusiasme untuk belajar. Kurangnya motivasi belajar sambil belajar *online* mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dalam mengungkapkan pikiran dan idenya sehingga mengakibatkan pembelajaran menjadi membosankan. Siswa yang bosan belajar akan membuat kemajuan dalam hasil belajarnya. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggerakkan siswa agar tertarik belajar sehingga dapat mencapai keberhasilan belajar.

Dalam mengatasi hal tersebut, maka perlu upaya peningkatan motivasi belajar dengan cara, antara lain meningkatkan kualitas guru, meningkatkan

kualitas pembelajaran, memilih metode pembelajaran yang tepat, memperluas lingkungan belajar, menggunakan media dan menilai pembelajaran.

### **7. Refleksi Peran Kampung Santri Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

Kampung santri adalah bentuk baru dilingkungan kampus UIN SMH Banten. Skema agamis dan lingkungan pendidikan nantinya menjadi pola yang akan menunjukkan daerah nuansa keagamaan dari kesinambungan sivitas akademik dan masyarakat. Kos atau tempat yang dulunya hanya dijadikan ladang bisnis dan tidak berdampak positif pada sektor sosial masyarakat dan sering menghadapi resiko buruk. Dengan adanya kampung santri, pola dan resiko tersebut akan diubah, tempat kos akan dijadikan asrama. Selain sebagai tempat istirahat, juga diisi dengan kegiatan/kajian agama. Masjid di Ciceri Jaya dan tempat terbuka akan dimanfaatkan sebagai tempat berkumpulnya orang-orang yang mendalami ilmu agama. Masyarakat juga ikut serta mewujudkan nuansa sosial positif dengan sebagai wali asrama punya hak membantu pengelolaan asrama santri. Pihak sivitas akademik UIN SMH Banten, pengelola lembaga pendidikan dan perangkat desa serta para tokoh masyarakat akan memiliki prosedur yang sama dalam pengelolaan lingkungan yang memudahkan pendataan, koordinasi dan pengawasan terhadap setiap orang baru yang datang di lingkungan Ciceri Jaya serta sama-sama bahu membahu menciptakan pola kehidupan masyarakat yang baik.

Dalam kegiatan di hari pertama ini, kita mengajarkan anak-anak untuk belajar membaca iqro, sebelum memulai belajar, anak-anak terlebih dahulu memakai hand sanitizer sebagai bentuk upaya pencegahan penyebaran virus Covid-19. Setelah itu, kita mengajar anak-anak secara langsung namun terbatas yaitu setiap satu orang peserta kelompok mengajar sebanyak tiga orang siswa. Hal ini dilakukan untuk menghindari kerumunan yang dikhawatirkan dapat menyebabkan penularan virus, di mana siswa tampak antusias mengikuti kegiatan di hari pertama ini.

Kegiatan yang dilakukan di hari kedua yaitu mengajar ilmu keagamaan pada siswa usia sekolah dasar. Materi yang diajarkan yaitu mata pelajaran akidah akhlak, para siswa belajar tentang rukun iman dan adab terhadap sesama muslim. Dalam kegiatan tersebut, anggota kelompok sekaligus ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar di yayasan Nurul Huda didampingi oleh guru.

Para siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, meski ada beberapa siswa yang tidak mau diajar langsung kami karena mereka baru pertama kali berinteraksi dengan anggota kelompok dan belum mengenal. Namun demikian, guru mengarahkan siswanya untuk mau belajar bersama anggota

kelompok sehingga tidak terlalu kesulitan atau tidak terlalu merasa canggung untuk mengajar siswa karena mereka diarahkan oleh gurunya sehingga pembelajaran berjalan dengan baik.

Kegiatan hari ketiga yaitu membuat kerajinan tangan berupa bros dengan bahan dasar kain flannel. Dalam kegiatan membuat kerajinan tangan para siswa diberikan keleluasaan untuk membuat karyanya masing-masing dengan memberikan langkah-langkah pembuatan bros kemudian mempraktekannya sendiri. Para siswa tampak senang karena mereka bisa berkreasi sesuai dengan kreativitasnya. Mereka juga terlihat rapi dalam pembuatan karyanya, itu menandakan mereka memerhatikan dengan seksama langkah-langkah yang diajarkan.

Kegiatan ini merupakan lanjutan dari kegiatan di hari Rabu, karena siswa tampak antusias untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan membuat kerajinan tangan. Mereka meminta agar diajarkan proses membuat bros dan gantungan kunci dari kain flanel. Respon para siswa memberikan semangat untuk mengajarkan mereka membuat karya seni sesuai dengan kreativitas mereka masing-masing. Kemudian pada hari Kamis diadakan membuat gantungan kunci karena sebagian siswa laki-laki tidak mau membuat kerajinan bros karena mereka menganggap hal itu hanya dilakukan oleh perempuan meski kenyataannya tidak seperti itu. Dengan demikian, kegiatan tersebut diharapkan para siswa mengembangkan kreativitasnya sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan selanjutnya disebut dengan kegiatan BBM yang dilaksanakan di rumah literasi tepatnya di yayasan Nurul Huda yang berada dalam kampung santri, di mana para siswa belajar di luar jam sekolah dengan tujuan agar mereka mendapatkan tambahan wawasan ilmu pengetahuan. Materi yang diajarkan yaitu mata pelajaran matematika untuk siswa berusia tujuh tahun atau kelas satu SD/MI, sedangkan untuk siswa berumur sembilan tahun atau kelas tiga SD/MI mereka belajar *English for youngers* yaitu pelajaran bahasa Inggris untuk pemula. Pelajaran matematika yang diajarkan yaitu pengenalan bilangan bulat beserta penjumlahan dalam bilangan bulat, sedangkan untuk bahasa Inggris mengajarkan tentang perkenalan dalam bahasa Inggris di mana anak-anak belajar memperkenalkan diri di hadapan teman-temannya menggunakan bahasa Inggris.

Dalam proses pembelajaran mengadakan sebuah permainan yang bertujuan agar para siswa tidak merasa bosan pada saat belajar berlangsung. Adapun permainan yang dilakukan merupakan permainan yang mengandung edukasi sehingga dalam permainan tersebut terdapat pesan dan kesan yang disampaikan

kepada siswa. Selain itu, mengadakan nonton bareng film motivasi berjudul "Laskar Pelangi".

Kegiatan terakhir melakukan sosialisasi di kampung santri dengan pembagian donasi berupa buku dan alat tulis yang bersumber dari pelajar UTHM dengan suka rela berdonasi sebesar 10 RM/orang atau jika dikonversi ke kurs rupiah sekitar Rp. 30.000/orang, sementara mereka berjumlah 10 (sepuluh) orang.

Kemudian seluruh anggota kelompok dengan siswa untuk komunikasi dengan para pelajar UTHM melalui Google Meet yang dilaksanakan setelah kegiatan mengaji dan kuis. Terlihat gembira wajah para pelajar UTHM begitu pun terlihat siswa madrasah Nurul Huda ikut ceria, keceriaan itu memuncak saat para pelajar UTHM bercakap-cakap dengan para siswa secara virtual dan bingkisan alat tulis pun dibagikan kepada mereka. Mereka gembira dan sangat berterimakasih.

### **8. Dinamika Perubahan Sosial**

Setelah dilaksanakannya pemetaan awal dan strategi pencapaian program melalui kegiatan bimbingan belajar di kampung santri, para siswa tampak antusias dan senang dapat belajar bersama anggota kelompok. Selain itu, mereka juga sangat senang dengan kehadiran kelompok di tengah-tengah mereka karena selama pandemi ini mereka merasa bosan dengan kegiatan belajar yang dilaksanakan secara daring sehingga dengan diadakan model pembelajaran keterampilan motorik ini dirasa dapat membantu menghilangkan rasa bosan para siswa dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar, kegiatan belajar luring dilaksanakan dengan tetap mematuhi protokol kesehatan sebagaimana telah ditetapkan oleh pemerintah.

Adanya perubahan yang terjadi pada siswa tentang motivasi belajarnya melalui model pembelajaran keterampilan motorik memberikan semangat dan interaksi sosial antara teman dan anggota kelompok yang memberikan pembelajaran kepada siswa secara luring. Hal ini senada dengan (Luo et al., 2020) berdasarkan hasil studi ini model pembelajaran dengan *games* atau keterampilan motorik secara efektif meningkatkan motivasi belajar, tetapi guru tetap bertanggung jawab untuk melakukan pengajaran keterampilan yang benar kepada siswa.

Terjadinya pengurangan beban para siswa merasa terbantu dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah, karena anggota kelompok membantu ketika mereka membutuhkan bantuan kami untuk dapat menyelesaikan tugas sekolah mereka. Dengan demikian, adanya rumah literasi dikampung samtri ini telah memberikan dampak baik bagi siswa sekitarnya. Setelah diadakannya rekrutmen terhadap peran masyarakat di kampung santri yang akan mandiri mengelola

rumah literasi ini sehingga akan tetap dilaksanakan dengan bimbingan para santri dan masyarakat.

Kegiatan pembelajaran secara luring untuk sementara atau beberapa hari bahkan beberapa kali pertemuan dengan siswa memperlihatkan respon positif dan senang sehingga termotivasi untuk mengikuti semua jadwal kegiatan atau program yang telah disusun sehingga menimbulkan pembelajaran dengan keterampilan motorik yaitu dengan pembelajaran menggunakan permainan serta menggunakan keterampilan kerajinan tangan. Di mana hal ini yang diungkapkan (Bagas, 2016) bahwa keterampilan motorik seorang siswa dapat menentukan fokus kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa sehingga dapat dikembangkan dengan media pembelajaran lainnya serta pada akhirnya akan meningkatkan daya pemahaman siswa terhadap seluruh mata pelajaran dan media yang digunakan adalah guru dalam mengajar.

#### **D. Simpulan**

Pandemi Covid-19 tentu menyebabkan dampak bagi pendidikan di seluruh dunia terutama Indonesia dengan penyesuaian pembelajaran dengan media daring yang menimbulkan masalah dalam efektivitas pembelajaran dan menurunnya motivasi belajar siswa. Model pembelajaran menjadi kerangka konseptual atau pedoman yang digunakan siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dalam mencapai target tujuan belajar dengan kecenderungan memberi petunjuk melalui strategi pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar yang cenderung memberi petunjuk dan bersifat menentukan (preskriptif) dengan strategi pembelajaran. Model pembelajaran keterampilan motorik dalam mata pelajaran yang diiringi bentuk permainan dan kerajinan tangan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dengan menunjukkan partisipasi seluruh kegiatan program melalui luring dengan mengedepankan protokol kesehatan.

#### **Daftar Rujukan**

Abidah, A., Hidayatullaah, H. N., Simamora, R. M., & Fehabutar, D. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of 'Merdeka Belajar.' *Studies in Philosophy Os Science and Education (SiPoSe)*, 1(1), 38–49.

Bagas, M. W. (2016). Hubungan antara Keterampilan Motorik Siswa dan Intensitas

Pemanfaatan Media Pembelajaran di Sekolah dengan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD se-Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2015/2016. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 2(3), 357–361.

Dyan, S. S., & Indahwati. (2016). Hubungan Kemampuan Motorik dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Studi pada Siswa Kelas IV dan V SDN Pandankrajan 2 Mojokerto). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(3), 556–563.

Frost, J. L., Sue, S., & Wortham, R. (2012). *Play and Child Development*. Pearson Education, Inc.

Harsono. (2011). *Etnografi Pendidikan sebagai Desain Penelitian Kualitatif*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Inayati, I. N., & Trianingsih, R. (2019). Relevansi Pendekatan Pembelajaran Tematik Integratif di SD/MI Dengan Konsep Madrasah/Sekolah Ramah Anak. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), 139–153. <https://doi.org/http://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v3i2.264>

Kemmis, & Taggart, M. (2010). *The Action Research Planner*. Deaken University Press.

Luo, Y. J., Lin, M. L., Hsu, C. H., Liao, C. C., & Kao, C. C. (2020). The Effects of Team Game Tournaments Application towards Learning Motivation and Motor Skills in College Physical Education. *Sustainability*, 12(6), 147.

Norman C. Gysbers, P. H. (2012). *Developing & Managing Your School Guidance & Counseling Programs* (5th ed.). Wiley.

Ria, Y., & Umi, H. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19 , 2 (3), 232-243. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.

Rizqon, H. S. A. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan Indonesia, Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5), 395–402. <https://doi.org/https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>

Sholihatul, H., Myrnawati, & Asmawi, M. (2017). Effect of Traditional Games, Learning Motivation And Learning Style on Childhoods Gross Motor Skills. *International Journal of Education and Research*, 5(7), 53–66.

Taufiq, A., Prianto, P. L., & Mikarsa, H. L. (2016). *Pendidikan Anak di SD*. Universitas



Terbuka.

Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru Profesional di Masa Pandemi COVID-19: Review Implementasi, Tantangan, dan Solusi Pembelajaran Daring , 1 (1), 51-65. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51-65. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jppg.v1i1.12462>

Wentze, IKathryn R., & Jere, E. P. (2014). *Motivation Students to Learn*. Routledge Falmer.

Wulandari, S., Amaliyah, & Hadiyanto, A. (2020). Pembelajaran Kontekstual Pendidikan Agama Islam: Perspektif Ibnu Khaldun. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 4(2), 157-176. <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v4i2.421>

Yudha, F. (2017). Model Pembelajaran Motorik yang Menyenangkan di Pendidikan Anak Usia Dini. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(3), 184-188.