

**LAPORAN KEGIATAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PEMULA UNIVERSITAS LAMPUNG**



**GARASI KIDS SEBAGAI SOLUSI MEMPERTAHANKAN SEMANGAT
BELAJAR ANAK-ANAK DI MASA PANDEMI**

**PROGRAM STUDI FISIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
2021**

HALAMAN PENGESAHAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT DOSEN PEMULA
UNIVERSITAS LAMPUNG

Judul Pengabdian	: Garasi Kids sebagai Solusi Mempertahankan Semangat Belajar Anak-anak di Masa Pandemi
Manfaat sosial ekonomi	: Mempertahakan semangat dan menumbuhkan budaya belajar anak-anak di masa pandemi
Ketua Pengusul	
a. Nama Lengkap	: Agus Riyanto, S.Si., M.Sc.
b. Jabatan Fungsional	: Asisten Ahli
c. Program Studi	: Fisika
d. Sinta ID	: 6115571
e. Nomor HP	: 085669366744
f. Alamat surel (e-mail)	: agus.riyanto@fmipa.unila.ac.id
Anggota Pengusul (1)	
a. Nama Lengkap	: Dr. Junaidi, S.Si., M.Sc.
b. Sinta ID	: 0018068204
c. Program Studi	: Fisika
Anggota Pengusul (2)	
a. Nama Lengkap	: Iqbal Firdaus, S.Si., M.Si.
b. Sinta ID	: 6706491
c. Program Studi	: Fisika
Anggota Pengusul (3)	
a. Nama Lengkap	: Prof. Drs. Simon Sembiring, Ph.D.
b. Sinta ID	: 5987402
c. Program Studi	: Fisika
Mahasiswa yang terlibat	: Bayu Jiah (1717041041) Wulan Warohmah (1817041072) Adi Sucipto (1817041043) Ria Charoline (1817041006)
Lokasi kegiatan	: Jl. Kramat Jaya, RT 04, Desa Hajimena
Biaya Penelitian	: Rp. 10.000.000,-
Sumber dana	: LPPM Universitas Lampung

Bandarlampung, 17 September 2021



Mengetahui,
Dekan
FMIPA Universitas Lampung

Dr. Eng. Supto Dwi Yuwono, M.T.
NIP. 197407052000031001

Ketua Peneliti

Agus Riyanto, S.Si., M.Sc.
NIP 198608222015041002

Menyetujui,
a.n. Ketua LPPM Universitas Lampung,
Sekretaris LPPM Universitas Lampung

Rudy, S.H., LL.M, LL.D.
NIP-198101042003121001

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI	ii
RINGKASAN	iii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2 Pemasalahan Mitra	3
1.3 Tujuan Kegiatan	3
1.4 Manfaat Kegiatan	4
BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN	5
2.1 Solusi	5
2.2 Target Luaran	7
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	9
BAB 4. PERSONALIA PENGUSUL DAN KEAHLIAN	12
BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN	14
BAB 6. KESIMPULAN	23
DAFTAR PUSTAKA	24

RINGKASAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan untuk meningkatkan peran Rumah Belajar Garasi dalam menjaga semangat belajar anak-anak di RT 04 Jl. Kramat Jaya, Desa Hajimena, Natar, Lampung Selatan. Untuk mencapai tujuan tersebut tim pengabdian bersama pengelola rumah belajar tersebut membuat Garasi kids serta memberikan edukasi kepada warga. Selain itu, kami juga membuat program pendukung lainnya, seperti mewarnai, membuat mozaik, dan menghadirkan mobil pintar. Penggunaan Garasi kids yang disertai keaktifan dan semangat anak-anak dalam mengikuti program pendampingan belajar menyebabkan kemampuan mereka dalam bernalar matematika menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Meskipun, terdapat sebagian kecil anak-anak berada pada predikat cukup baik dalam menyerap matematika, namun mereka memiliki keunggulan di bidang seni dan berkerja sama dengan teman sebayanya. Minat baca anak-anak juga mulai tumbuh dengan diadakannya mobil pintar ke Rumah Belajar Garasi. Orang tua mereka selalu mendukung anak-anak untuk selalu belajar sehingga terjadi sinergi yang baik dengan tujuan yang hendak dicapai oleh Rumah Belajar Garasi.

Kata kunci: Garasi Kids, Hajimena, Pandemi, Semangat Belajar

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

RT 04 Jalan Kramat Dusun II Desa Hajimena Jaya ialah RT yang terletak di Desa Hajimena Kecamatan Natar yang berbatasan langsung dengan Kota Bandarlampung. Meskipun lokasinya sangat dekat dengan kota, namun dusun ini mulai ramai dihuni oleh warga pada kisaran awal tahun 2016. Kini telah berdiri ratusan rumah di atas tanah kaplingan dan tiga buah kompleks perumahan. Warga di dusun tersebut sebagian besar berprofesi sebagai buruh, pengrajin batu bata, petugas keamanan (satpam), petani, dan pedagang. Sebagian kecilnya lainnya berprofesi sebagai karyawan, aparatur sipil negara (ASN), TNI/Polri. Sebagian besar mereka masih memiliki anak-anak usia sekolah, terutama sekolah dasar (SD) dan pendidikan anak usia dini (PAUD). Anak-anak di dusun tersebut menempuh pendidikan di SD negeri maupun swasta yang terletak di Desa Hajimena Kecamatan Natar. Selain itu, juga terdapat anak-anak yang menempuh pendidikan SD yang terletak di Kota Bandarlampung dan Kabupaten Pesawaran.

Semula kegiatan belajar anak-anak di sekolah berjalan dengan normal, namun ketika terjadi pandemi Covid-19 kegiatan belajar menjadi terganggu. Anak-anak harus belajar dengan didampingi orang tuanya di rumah. Mereka belajar secara daring (*online*) menggunakan telepon pintar (*smart phone*). Namun, ada juga sekolah yang menerapkan metode berbeda, yaitu guru memberikan materi dan tugas yang harus diambil, dikerjakan oleh siswa, dan kemudian dikumpul kembali di sekolah. Kondisi ini memaksa orang tua harus memainkan peran guru di sekolah. Tetapi, latar belakang pendidikan formal sebagian besar warga yang tidak memadai menyebabkan mereka mengalami kesulitan dalam mendampingi kegiatan belajar anak-anaknya di rumah. Menurut penelitian, beberapa kendala yang dihadapi oleh orang tua dalam mendampingi anak-anaknya, antara lain: (1) lemahnya penguasaan terhadap materi pelajaran sekolah, (2) sulit menumbuhkan minat belajar anak-anaknya, (3) tidak memiliki cukup waktu karena mereka harus bekerja, (4) tidak sabar, (5) tidak cakap dalam mengoperasikan telepon pintar, dan (6) terkendala jaringan internet (Mustara and Santaria, 2020; Wardani and Ayriza, 2021).

Belajar terlalu lama di rumah pun menyebabkan anak-anak menjadi jenuh dan orang tua pun semakin mengeluh karena tidak mampu menyelesaikan masalah tersebut. Menghadirkan guru privat ke rumah untuk mengajari anak-anak mereka ialah hal yang cukup sulit dilakukan karena penghasil sebagian besar dari mereka tidak memadai untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Akhirnya, kegiatan belajar di rumah berjalan tidak maksimal dan tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh pihak sekolah. Hal ini tentu membawa dampak buruk, seperti: (1) ketidaktuntasan pada setiap materi pelajaran, (2) kemampuan akademik anak yang meliputi kemampuan berbahasa, menalar matematika, dan seni menjadi tidak berkembang dengan baik; (3) anak-anak menjadi jenuh untuk belajar dan menyalurkan kejenuhan itu dengan bermain bersama temannya di lingkungan rumah atau bermain telepon pintar (Sari, Tussyantari and Suswandari, 2021).

Keprihatinan terhadap permasalahan kegiatan belajar daring di rumah mendorong warga membentuk tempat belajar yang diberi nama Rumah Belajar Garasi karena memanfaatkan garasi (teras) rumah. Selain itu, Garasi juga merupakan akronim dari Gerbang Belajar dan Inspirasi. Tujuan Rumah Belajar Garasi ialah memberi layanan pendampingan untuk anak-anak yang ingin belajar. Kegiatan pendampingan belajar di Rumah Belajar Garasi dilaksanakan setiap Hari Sabtu dan Minggu. Layanan yang diberikan mencakup belajar membaca, menulis, dan menghitung (calistung). Keterampilan berhitung (bernalarnya matematika) lebih diutamakan karena sebagian besar anak-anak memiliki kendala pada bidang tersebut. Selain itu, Rumah Belajar Garasi juga memberikan bimbingan kepada anak-anak dalam mengerjakan tugas sekolah.

Kegiatan yang diselenggarakan oleh Rumah Belajar Garasi cukup dirasakan manfaatnya oleh orang tua maupun anak-anak di lingkungan RT 04 Jalan Kramat Jaya Hajimena. Namun, waktu kegiatan belajar yang hanya dilaksanakan dua hari per pekan (Sabtu dan Minggu), keterbatasan jumlah personil pendamping, dan media pembelajaran yang masih kurang memadai menyebabkan peran Rumah Belajar Garasi perlu untuk ditingkatkan agar anak-anak yang ingin belajar yang semakin terfasilitasi dengan baik. Hal ini mendorong tim pengabdian kepada masyarakat (PkM) Universitas Lampung untuk bekerjasama mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu anak-anak

memahami materi di sekolah. Media pembelajaran yang dimaksud diberi nama Garasi Kids. Garasi kit ialah seperangkat media digital dan non-digital yang memuat materi calistung dengan menitikberatkan pada konten berhitung (bernalair matematika). Hadirnya media pembelajar diharapkan dapat membantu anak-anak menguasai materi pelajaran di sekolah, meskipun harus belajar secara mandiri.

1.2 Pemasalahan Mitra

Permasalahan utama yang dihadapi mitra (Rumah Belajar Garasi) ialah ketebatasan media pembelajaran di Rumah Belajar Garasi yang dapat digunakan untuk mendampingi anak-anak RT 04 Jalan Kramat Jaya Hajimena selama belajar daring di era pandemi. Kendala tersebut mengakibatkan anak-anak tidak dapat mengkases ilmu pengetahuan lebih luas secara mandiri. Permasalahan tersebut akan berusaha diminimalisir memberikan Garasi Kids yang dapat diakses oleh mereka. Garasi Kids ialah seperangkat media pembelajaran digital berupa visual maupun audiovisual yang diunggah dalam media sosial atau diberikan *softcopy*nya sehingga dapat diakses melalui telepon pintar. Garasi Kids juga dilengkapi dengan media non-digital dalam bentuk modul belajar dan latihan-latihan soal sehingga anak-anak dapat belajar secara mandiri. Konten yang ada di dalam Garasi Kids ialah penyederhanaan dari materi-materi yang diajarkan di sekolah sehingga lebih mudah difahami oleh anak-anak.

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ialah, sebagai berikut:

1. Membantu orang tua siswa RT 04 Desa Hajimena untuk mendampingi anak-anaknya dalam belajar selama masa pandemi;
2. Mempertahankan semangat belajar anak-anak RT 04 Desa Hajimena selama masa pandemi;
3. Membuat seperangkat media pembelajaran digital dan non-digital yang dapat diakses warga dan anak-anak RT 04 Desa Hajimena;
4. Membudayakan penggunaan telepon pintar untuk akses konten-konten pendidikan; dan

5. Membentuk generasi yang gemar belajar meskipun tanpa didampingi orang tua.

1.4 Manfaat Kegiatan

Manfaat dari kegiatan yang akan didapatkan oleh masyarakat dari kegiatan pengabdian ini antara lain:

1. Anak-anak semakin mudah untuk memahami pelajaran di sekolah di masa pandemi;
2. Semangat belajar anak-anak tetap terjaga meski telah lama tidak melaksanakan kegiatan belajar langsung di sekolah;
3. Mengurangi permasalahan yang dihadapi orang tua dalam mendampingi anak-anak saat belajar; dan
4. Terbentuknya generasi RT 04 Jalan Kramat Jaya Desa Hajimena yang gemar belajar.

BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1 Solusi

Berpijak dari permasalahan yang dihadapi oleh mitra maka tim pengabdian ini menjalin kerjasama dengan Rumah Belajar Garasi untuk membuat dan media media yang dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak menggunakan telepon pintar. Media belajar yang dimaksud dinamakan dengan “**Garasi Kids**”. Garasi Kids ialah seperangkat media pembelajaran digital dan non-digital yang memuat konten materi calistung dengan menitikberatkan pada materi berhitung (bernalar matematika). Garasi Kids ini selanjutnya akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendampingi anak-anak belajar di masa pandemi sehingga diharapkan mereka dapat memiliki kemampuan bernalar yang baik sehingga dapat memahapi materi-materi pelajaran di sekolah.

Deskripsi dan manfaat dari setiap media pembelajaran dalam Garasi Kids ditunjukkan pada Tabel 1. Seperti ditunjukkan pada Tabel 1 konten pembelajaran dalam Garasi Kids dibuat dalam bentuk media audio visual, visual dan modul pembelajaran cetak. Menurut beberapa penelitian, penggunaan media audio visual dapat membantu ketercapaian belajar. Media ini mengandalkan penyerapan materi melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Jatmika, 2005; Hayati, Harianto and Harianto, 2017). Sementara itu, media visual ialah bentuk visualnya saja. Kendatipun demikian, media visual yang dibuat menarik dapat membantu mencapai ketuntasan belajar pada peserta didik (Rosidah, 2016). Kombinasi media audiovisual, visual, dan modul pembelajaran cetak dalam Garasi Kids diharapkan mampu membantu anak-anak RT 04 Dusun II Hajimena dalam memahami pelajaran di sekolah selama masa pandemi ini.

Konten yang akan dibuat dalam Garasi Kids meliputi materi pokok dan pengembangan serta permainan (*game*) seperti ditunjukkan pada Tabel 2. Materi pokok merupakan dasar-dasar bernalar berhitung. Pada umumnya anak-anak cukup lemah penguasaanya pada materi tersebut. Lemahnya pemahaman terhadap materi ini akan berdampak pada lemahnya konsep bernalar yang lebih

tinggi. Oleh sebab itu, materi pokok ini ditujukan memberikan penguatan kembali pada anak-anak terhadap materi yang telah mereka pelajari di sekolah. Materi pengembangan ditujukan agar anak-anak dapat menerapkan berbagai konsep dasar berhitung yang sudah dikuasai ke dalam beberapa kasus bernalar matematika yang lebih tinggi. Sedangkan *game* edukasi ditujukan untuk memberikan pengalaman belajar bernalar sambil bermain agar mereka tidak bosan.

Tabel 1. Media pembelajaran yang terdapat dalam Garasi Kids

No	Media	Deskripsi	Fungsi yang diharapkan
1	Digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media digital yang dibuat dalam Garasi Kids ialah seperangkat media pembelajaran dalam bentuk visual atau audiovisual. 2. Materi yang dibuat sederhana agar mudah difahami oleh anak-anak. 3. Konten yang dibuat meliputi materi pokok sekolah dasar, utamanya calistung dengan menitikberatkan materi berhitung karena sebagian besar anak-anak terkendala dalam memahami materi tersebut. 4. Media pembelajaran ini akan dibagikan dalam bentuk <i>softcopy</i> menggunakan <i>microSD card</i> sehingga dapat diakses menggunakan telepon pintar tanpa harus menghabiskan kouta internet. 5. Media pembelajaran ini juga akan diunggah ke dalam media sosial sehingga anak-anak dapat mengaksesnya materi <i>update</i> yang dibuat oleh tim. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu memahami anak-anak terhadap materi-materi di sekolah melalui visual dan audivisual. 2. Memudahkan anak-anak mengakses materi pelajaran. 3. Mengalihkan perhatian anak dari bermain “<i>game</i>” di telepon pintar ke konten pelajaran.
2	Non-digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media ini berupa versi dari cetak (modul belajar) dari konten dalam media visual dan audiovisual. 2. Media ini dilengkapi dengan soal-soal latihan. 3. Media ini dilengkapi dengan “<i>game</i>” edukatif. 4. Media ini juga dibagikan kepada anak-anak bersama <i>microSD card</i> sebagai satu paket lengkap Garasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan media berlatih dari setiap materi digital yang telah dibuat. 2. Memberikan akses belajar sambil bermain agar belajar

	Kids.	tidak membosankan.
--	-------	--------------------

Tabel 2. Materi dalam Garasi Kids

No	Materi	Ruang Lingkup	Manfaat yang diharapkan
1	Pokok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bilangan 2. Penjumlahan 3. Pengurangan 4. Perkalian 5. Pembagian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tertanamnya konsep dasar berhitung dan bernalar matematika pada diri anak-anak 2. Anak-anak memiliki kecedasan bernalar sejak dini
2	Pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pecahan 2. Faktor dan kelipatan 3. Bangun datar 4. Jenis dan besar sudut 5. Waktu, Panjang, dan Massa 6. Keliling dan luas 7. Kecepatan 8. Bangun ruang 9. Debit 10. Sistem koordinat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak dapat menerapkan konsep-konsep dasar berhitung dan bernalar dalam kasus yang aplikatif 2. Tumbuh dan berkembangnya kemampuan bernalar pada anak-anak
3	Game edukasi	Materi tambahan dalam bentuk permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan semangat dan ketertarikan anak-anak untuk belajar 2. Mengurangi kejenuhan dalam belajar

2.2 Target Luaran

Target luaran dan indikator ketercapaian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Target luaran kegiatan PkM

No.	Jenis Luaran	Indikator Capaian
Luaran Wajib		
1	Publikasi ilmiah pada jurnal berISBN/prosiding berISBN	<i>Submitted</i>
2	Pubilkasi pada media cetak/ <i>online/repository</i> PT	Proses editing

3	Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diversifikasi produk, atau sumber daya lainnya)	Meningkatnya semangat belajar pada anak-anak meskipun telah lama tidak belajar secara luring di sekolah
4	Peningkatan penerapan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen)	Anak-anak dan orang tua dapat menggunakan Garasi kids menggunakan telepon pintar
5	Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan)	Terjaganya semangat belajar anak-anak
Laran Tambahan		
1	Publikasi di Jurnal Internasional	Tidak ada
2	Jasa, rekayasa sosial, metode atau sistem, produk/barang	Produk Garasi Kids dapat dipergunakan untuk belajar
3	Inovasi baru/TTG	Tidak ada
4	Hak kekayaan intelektual (Paten, Paten sederhana, Hak Cipta, Merek Dagang, Desain Produk Industri, Perlindungan varietas tanaman, Perlindungan desain topografi sirkuit terpadu)	Tidak ada
5	Buku ber ISBN	Tidak ada

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Untuk merealisasikan Garasi Kids hingga diaplikasikan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak yang belajar di Rumah Belajar Garasi maka diperlukan sejumlah tahapan kegiatan. Tahapan kegiatan tersebut ialah, sbb: penyusunan konten secara detil, pembuatan media pembelajaran, pengecekan, pencetak, pengganndaan, sosialisasi, pendampingan, dan evaluasi kegiatan.

3.1 Penyusun Konten Secara Detil

Tim pengabdian masyarakat bersama mitra menyusun konten pembelajaran secara detil meliputi sub materi dari setiap materi yang ditunjukkan pada Tabel 2, konten latihan, dan konten *game* edukatif. Kegiatan ini ditujukan untuk membuat urutan materi dan konsep dari setiap materi agar anak-anak dapat memahami dengan mudah. Meskipun anak-anak yang didampingi oleh pengelola Rumah Belajar Garasi berasal dari anak-anak yang berbeda diharapkan dapat mengikuti konten pembelajaran yang dibuat dalam Garasi Kids. Oleh sebab itu, konten yang dibuat harus mudah difahami oleh anak-anak. Dengan memahami setiap konten yang dibuat dalam Garasi Kids diharapkan anak-anak dapat memahami materi-materi pelajaran di sekolah, khususnya bernalar dan berhitung. Penguasaan bernalar dan kemampuan berhitung ialah salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh anak-anak, namun faktanya sebagian kecil yang dapat menguasainya dengan baik. Hadirnya Garasi Kids ini diharapkan dapat membantu mereka.

3.2 Membuat Media Pembelajaran

Bila urutan konten telah dibuat maka selanjutnya tim membuat materi. Materi dibuat dalam bentuk visual atau audiovisual sesuai dengan kebutuhan konten. Konten yang telah dibuat disimpan dalam microSD card untuk selanjutnya diberikan kepada anak-anak melalui orang tuanya. Pemberian ini dimaksud agar mereka dapat mengakses materi menggunakan telepon pintar tanpa menggunakan kuota internet. Selain itu, umumnya masyarakat di RT 04 Jalan Kramat jaya Hajimena memiliki perangkat elektronik berupa telepon pintar. Namun, konten yang dibuat juga akan diunggah dalam media sosial yang disediakan bagi mereka yang ingin mengakses secara *daring*. Konten digital yang

telah dibuat dilengkapi dengan media versi cetak (modul belajar) yang berisi konten-konten materi yang ada dalam media digital ditambah latihan-latihan. Anak-anak dapat belajar mengerjakan latihan-latihan yang ada sehingga semakin memiliki kemampuan bernalar dan berhitung.

3.3 Pengecekan

Pada tahap ini, tim pengabdian bersama mitra mengecek kembali pada setiap konten pembelajaran yang telah dibuat dan melakukan sinkronisasi antara media digital dan media non-digital yang sudah dibuat. Jika ditemukan kesalahan atau ketidaksinkronan maka segera dilakukan perbaikan.

3.4 Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi diperuntukan bagi orang tua bersama anak-anak yang belajar di Rumah Belajar Garasi. Sosialisasi ini meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

1. peluncuran Garasi Kids;
2. pembagian Garasi Kids (*softcopy* dan modul pembelajaran);
3. penjelasan umum penggunaan Garasi Kids;
4. penjelasan manfaat dari Garasi Kids; dan
5. tips (langkah) menghadapi kendala dalam menggunakan Garasi Kids.

Kegiatan sosialisasi ini ditujukan agar orang tua memahami cara menggunakan Garasi Kids sehingga mereka dapat membantu dan mengarahkan anak-anaknya saat belajar di rumah masing-masing.

3.5 Pendampingan

Kegiatan pendampingan yang dimaksud ialah mendampingi anak-anak menggunakan Garasi Kids. Kegiatan pendampingan ini dilakukan setiap hari Sabtu dan Minggu sebagaimana kegiatan yang telah berjalan selama ini. Kegiatan pendampingan ini ditujukan untuk semakin memahamkan anak-anak terhadap setiap konten dalam Garasi Kids. Metode pendampingannya dilakukan dengan cara menonton video, memberikan penjelasan isi video, membahas soal-soal latihan yang ada dalam Garasi Kids. Dalam kegiatan pendampingan ini juga akan dilakukan kegiatan evaluasi terhadap perkembangan kemampuan anak-anak dalam bernalar dan berhitung setelah menggunakan Garasi Kids. Kegiatan

evaluasi dilakukan dengan mengadakan kompetisi mengerjakan soal atau menyelesaikan *game* edukatif. Pada akhir kegiatan, para pemenang diberi hadiah agar mereka semakin terpacu, tertantang, dan semangat untuk terus belajar belajar. Dengan rangkaian kegiatan ini diharapkan semangat belajar anak-anak tetap terjaga dan semakin meningkat meskipun telah lama mereka tidak belajar di sekolah secara luring.

3.6 Evaluasi Kegiatan

Kegiatan ini ditujukan melakukan evaluasi seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan meliputi meliputi beberapa aspek berikut ini:

1. Partisipasi warga;
2. Tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian;
3. Kekurangan atau kelemahan baik produk maupun pelaksanaan kegiatan;
4. Kendala yang dihadapi tim pengabdian; dan
5. Tindak lanjut untuk massa mendatang.

BAB 4. PERSONALIA PENGUSUL DAN KEAHLIAN

Tim pengusul kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Garasi Kids Sebagai Solusi Mempertahankan Semangat Belajar Anak-anak di Masa Pandemi” diusung oleh empat orang dosen fisika. Tim ini juga melibatkan dua orang mahasiswa yang cakap untuk membantu membuat media pembelajaran visual, audio visual, maupun media pembelajaran cetak. Kerjasama antara dosen pengusul dan mahasiswa diyakini akan menghasilkan Garasi Kids yang dapat membantu anak-anak RT 04 Jalan Kramat Jaya Dusun II Hajimena menguasai calistung. Tugas masing-masing anggota tim dalam kegiatan PkM ini ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Kepakaran dan tugas tim PkM

No	Nama	Tugas dalam Tim PkM
1.	Agus Riyanto, S.Si., M.Sc.	<ol style="list-style-type: none">1. Membagi tugas setiap anggota tim2. Mengkoordinasikan seluruh kerja tim3. Narasumber4. Narahubung kepada mitra5. Melakukan pendampingan6. Menulis artikel publikasi7. Menyusun laporan kegiatan
2.	Dr. Junaidi, S.Si., M.Sc.	<ol style="list-style-type: none">1. Narasumber2. Mengadakan alat dan bahan kegiatan3. Bersama mahasiswa membuat Garasi Kids dengan kekhususan pada media pembelajaran non-digital4. Melakukan pendampingan
3.	Iqbal Firdaus, S.Si., M.Si.	<ol style="list-style-type: none">1. Narasumber2. Mengurus konsumsi kegiatan3. Bendahara kegiatan4. Bersama mahasiswa membuat Garasi Kids dengan kekhususan media pembelajaran digital5. Melakukan pendampingan6. Mendokumentasikan kegiatan
4.	Prof. Simon Sembiring, Ph.D.	<ol style="list-style-type: none">1. Narasumber2. Penanggungjawab transportasi kegiatan3. Memeriksa dan memberi masukan terhadap media pembelajaran yang telah dibuat oleh tim4. Mengoreksi artikel publikasi
5	Mahasiswa (Bayu Jiah dan Putu)	<ol style="list-style-type: none">1. Membantu tim pengabdian membuat media pembelajaran digital dan non-digital2. Membantu menyiapkan perangkat permainan

		(<i>game</i>) 3. Membantu menyiapkan banner
--	--	--

BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan pembuatan Garasi kids oleh tim pengabdian masyarakat bersama dengan pengelola Rumah Belajar Garasi seperti ditunjukkan pada Gambar 1. Garasi kids terdiri modul dan video pembelajaran. Modul tersusun dari sejumlah bagian seperti ditunjukkan pada Tabel 4. Cakupan tema yang ditunjukkan pada Tabel 4 merupakan materi dasar matematika yang diajarkan di sekolah dasar. Pembuatan Garasi kids ditujukan agar anak-anak dapat mempelajari matematika dengan cara yang lebih mudah karena materi dikemas dalam bentuk yang lebih sederhana sehingga lebih mudah difahami oleh anak. Mereka dapat mempelajari saat belajar di Rumah Belajar Garasi ataupun saat di rumah masing-masing. Modul tersebut dibuat *full color* seperti ditunjukkan pada Gambar 2 agar lebih menarik bagi anak-anak. Tim pengabdian bersama dengan pengelola Rumah Belajar Garasi juga membuat video yang menjelaskan materi di dalam modul sehingga anak-anak dapat lebih memahami dan cara mengulang-ulang materi di rumah masing-masing. *Screenshot* video ditunjukkan pada Gambar 3. Garasi kids ini diberikan kepada seluruh anak-anak yang ikut belajar di Rumah Belajar Garasi.



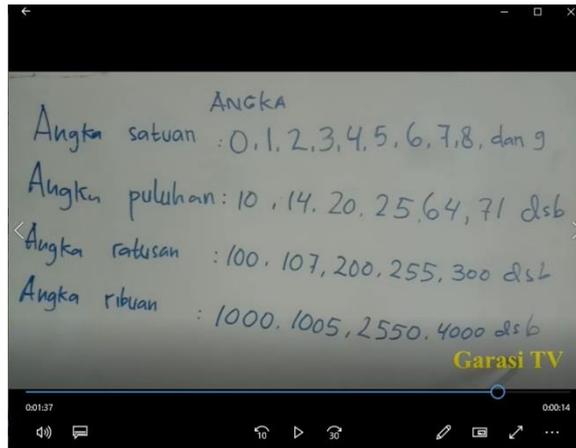
Gambar 1. Persiapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Rumah Belajar Garasi

Tabel 4. Konten materi dalam Garasi kids

Bagian	Cakupan materi
1	Penjumlahan
2	Pengurangan
3	Perkalian
4	Pembagian
5	Pecahan
6	Pemfaktoran
7	Bangun datar
8	Pengukuran waktu, panjang, dan berat
9	Debit
10	Koordinat



Gambar 2. Modul Garasi kids serta beberapa contoh konten di dalamnya



Gambar 3. Screenshot video

Tahap selanjutnya ialah melakukan sosialisasi kepada orang tua dari anak-anak yang belajar di Rumah Belajar Garasi. Sosialisasi ini ditujukan untuk mengeksplorasi sejumlah permasalahan yang dihadapi oleh orang tua selama kegiatan belajar daring. Kegiatan sosialisasi ini diikuti oleh 33 peserta dan dihadiri oleh aparat desa atau RT setempat yang mendukung kegiatan seperti ditunjukkan pada Gambar 4. Selama kegiatan sosialisasi tim pengabdian melakukan diskusi interaktif kepada orang tua mengenai berbagai permasalahan yang dihadapi mereka selama kegiatan belajar daring diterapkan. Dari hasil diskusi interaktif ini diketahui bahwa pembelajaran daring umumnya menjadi masalah, terutama bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang pendidikan yang tidak memadai. Mereka juga merasakan kebutuhan belanja kuota internet semakin meningkat untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, baik untuk keperluan berinteraksi dengan guru di sekolah maupun untuk mencari solusi di internet dari tugas sekolah anaknya. Selain itu, sebagian besar mereka merasakan bahwa anaknya kurang bisa mengikuti kegiatan belajar daring dengan baik.



Gambar 4. Kegiatan sosialisasi kepada orang tua warga dan penyerahan Garasi kids secara simbolik kepada aparat desa setempat

Dalam kegiatan sosialisasi tersebut tim pengabdian memberikan berbagai tips agar orang tua dapat mendampingi anak-anak saat belajar secara daring, diantaranya ialah; (1) tips bersabar dalam mendidik karena anak-anak merupakan aset bagi mereka, (2) tips meningkatkan kecakapan dalam mendampingi anak-anak selama belajar daring, (3) tips menumbuhkan nalar anak-anak, dan (4) tips memotivasi anak-anak untuk selalu belajar. Dalam kegiatan tersebut juga dibagikan Garasi kids kepada orang tua untuk selanjutnya dapat dimanfaatkan bagi anak-anak mereka. Pada saat itu juga, tim pengabdian menerangkan kepada warga perihal konten yang dimuat dalam Garasi kids dan bagaimana tips memanfaatkannya agar anak-anak dapat memiliki kemampuan bernalar matematika dengan baik.

Setelah melakukan sosialisasi, tim pengabdian beserta pengelola Rumah Belajar Garasi melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pendampingan belajar kepada anak-anak pada setiap akhir pekan (Sabtu dan Minggu pagi) selama beberapa bulan. Kegiatan ini diikuti oleh 19 peserta yang dibagi menjadi 3 kelompok sesuai kelas sekolahnya seperti ditunjukkan pada Tabel 5. Setiap kelompok di dampingi oleh satu pendamping. Anak-anak diajarkan berbagai materi sesuai dengan konten Garasi kids. Materi yang telah berhasil diajarkan kepada anak-anak selama kegiatan pengabdian ditunjukkan pada Tabel 5. Dalam kegiatan tersebut anak-anak juga diajak berlatih untuk mengasah kemampuannya

serta meningkatkan daya serapnya terhadap materi yang telah diajarkan. Mereka diminta mengerjakan secara bergiliran sehingga menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri. Dalam kegiatan ini, tim pengabdian juga dibantu oleh mahasiswa seperti ditunjukkan pada Gambar 5. Evaluasi terhadap penguasaan dan daya serap terhadap materi yang telah diajarkan dilakukan dengan mengadakan kompetisi berhadiah sehingga anak-anak semakin semangat untuk belajar. Kegiatan evaluasi telah dilakukan sebanyak 2 kali. Pada kegiatan evaluasi pertama, kelompok 1 diuji tingkat kefahamannya terhadap materi 1, kelompok 2 diuji tingkat kefahamannya terhadap materi 1, dan kelompok 3 mengerjakan evaluasi dari materi 1, 2, dan 3 seperti yang dimuat pada Tabel 5. Untuk evaluasi tahap ke dua, materi yang diujikan ialah materi setelahnya seperti yang ditunjukkan pada Tabel 5. Evaluasi diberikan dalam bentuk soal *multiple choice* dan uraian singkat dengan jumlah masing-masing ialah 20 dan 10 butir. Tim pengabdian juga membuat kriteria tingkat penguasaan atau daya serap anak-anak terhadap materi yang telah diajarkan dengan skala seperti ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 5. Kelompok dan materi yang telah dipelajari selama kegiatan pendampingan

Kelompok	Kelas	Materi
1	II SD	1. Penjumlahan bilangan satuan, puluhan, dan ratusan 2. Pengurangan bilangan satuan, puluhan, dan ratusan
2	III SD	1. Penjumlahan bilangan puluhan, ratusan, dan ribuan 2. Perkalian (1 – 5) 3. Penerapan Permasalahan perkalian puluhan
3	IV SD dan V SD	1. Perkalian (1 – 10) 2. Penerapan permasalahan perkalian puluhan dan ratusan 3. Pembagian 4. Pecahan (penjumlahan, pengurangan, dan penyederhanaan pecahan) 5. Pemfaktoran



Gambar 5. Kegiatan pendampingan belajar di Rumah Belajar Garasi

Tabel 6. Kriteria penyerapan materi

No	Nilai	Predikat penyerapan materi
1	≥ 80	Sangat baik
2	71 – 79	Baik
3	61 – 70	Cukup baik
4	51 – 60	Kurang
5	$50 \leq$	Sangat kurang

Hasil evaluasi kegiatan pendampingan belajar ditunjukkan pada Tabel .7 Dari kegiatan evaluasi 1 diketahui bahwa terdapat 4 anak (21,05 %) berada dalam kategori kurang menyerap materi, 6 anak (31,58 %) berada pada kategori cukup baik menyerap materi, dan 9 anak (47,37 %) berada pada predikat baik dalam menyerap materi matematika yang telah diajarkan. Dari evaluasi tahap 1 ini diketahui bahwa 52,63 % anak berada dalam kategori kurang dan cukup baik dalam menguasai materi bernalar matematika. Faktor penyebabnya ialah sebagian anak-anak pada kelompok 1 belum mahir dalam membedakan jenis angka satuan, puluhan, dan ratusan, sedangkan anak-anak pada kelompok 2 dan 3 belum hafal perkalian dengan baik. Untuk meminimalisir faktor yang menghambat anak-anak dalam memahami matematika maka mereka diberi perlakuan untuk berlatih membedakan jenis-jenis angka serta menghafalkan perkalian dengan menerapkan

trik-trik yang telah diajarkan. Dengan terus diberi pendampingan, dari waktu ke waktu mereka semakin memahami matematika. Pada tes evaluasi tahap kedua terjadi peningkatan kemampuan anak-anak dalam bernalar matematika. Hasilnya 5 anak (26,32 %) berada dalam peringkat cukup baik dalam menguasai matematika, 8 anak-anak (42,11 %) berada dalam peringkat baik dalam menguasai matematika, dan 6 anak-anak (31,57 %) berada dalam kategori sangat baik dalam menguasai matematika. Peningkatan penguasaan matematika yang dicapai anak-anak menunjukkan bahwa minat dan semangat anak-anak masih tetap terjaga meskipun mereka sudah lama tidak belajar tatap muka di sekolah. Selain itu, kondisi belajar yang hanya terbatas (beberapa orang per kelompok) membuat mereka menjadi lebih fokus sehingga lebih mudah menerima ilmu-ilmu baru yang diajarkan. Kehadiran Rumah Belajar Garasi memberikan manfaat positif untuk menjaga semangat belajar anak-anak. Mereka selalu mengikuti program-program yang diselenggarakan Rumah Belajar Garasi.

Tabel 7. Nilai hasil evaluasi

Kelompok	Kelas	Nama Sapaan	Nilai Evaluasi 1	Nilai evaluasi 2
1	II SD	1. Putra	55 (kurang)	61 (cukup baik)
		2. Amel	70 (cukup baik)	76 (baik)
		3. Jelda	70 (cukup baik)	75 (baik)
		4. Azam	75 (baik)	80 (sangat baik)
		5. Afi	74 (baik)	78 (baik)
		6. Mila	69 (cukup baik)	72 (baik)
2	III SD	1. Ami	76 (baik)	80 (sangat baik)
		2. Cantika	71 (baik)	78 (baik)
		3. Bilqis	77 (baik)	82 (sangat baik)
		4. Nizam	65 (cukup baik)	72 (baik)
3	IV SD dan V SD	1. Langit	56 (kurang)	62 (cukup baik)
		2. Fa'i	61 (cukup baik)	72 (baik)
		3. Zahra	59 (kurang)	70 (cukup baik)
		4. Ica	78 (baik)	80 (sangat baik)
		5. Julian	78 (baik)	85 (sangat baik)
		6. Dara	60 (kurang)	70 (cukup baik)
		7. Fiqi	56 (kurang)	65 (cukup baik)
		8. Dita	72 (baik)	75 (baik)
		9. Namira	77 (baik)	80 (sangat baik)

Tim pengabdian bersama pengelola Rumah Belajar Garasi juga mengadakan kreativitas seni. Kegiatan tersebut diantaranya ialah mewarnai dan membuat mozaik. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada waktu yang berbeda. Kegiatan dan

hasil karya anak-anak ditunjukkan pada Gambar 6. Kegiatan mewarnai ditujukan untuk melihat bakat anak-anak memadukan warna dan teknik melakukan pewarnaan. Sedangkan kegiatan membuat mozaik ditujukan untuk melihat daya seni anak-anak untuk memadukan biji-bijian menjadi pola yang menarik. Kegiatan mewarnai bersifat individual, sementara kegiatan membuat mozaik dilakukan secara berkelompok. Dari kegiatan mewarnai diketahui terdapat beberapa anak yang bernalar matematika terkategori kurang namun ia memiliki bakat yang baik dalam hal mewarnai. Mereka dapat berimajinasi dengan baik dan menuangkan imajinasinya dalam teknik pewarnaan yang baik sehingga terbentuk warna yang harmoni. Pada kegiatan pembuatan mozaik, tampak anak-anak memiliki kerjasama yang baik. Terdapat beberapa kelompok dengan hasil mozaik yang cukup bagus. Mereka dapat menyesuaikan warna biji-bijian yang ditempelkan sehingga terbentuk pola yang menarik. Anak-anak dengan karya terbaik mendapatkan hadiah sehingga mereka menjadi senang. Hasil karya anak-anak ini dibagikan kepada orang tua mereka melalui media sosial *WhatsApp* agar orang tua mereka mengetahui bakat anak-anak dengan tujuan agar dapat mengarahkan pendidikan anak-anaknya di masa mendatang sesuai dengan bakat yang dimiliki anak-anaknya. Anak-anak sangat senang mengikuti kegiatan ini karena dapat bermain sambil belajar.





Gambar 6. Kreativitas anak-anak dan hasilnya

Selain kegiatan yang ditujukan untuk menumbuhkan kreativitas anak-anak, Rumah Belajar Garasi beserta tim pengabdian juga menghadirkan mobil pintar yang membawa buku-buku bacaanya. Kegiatan ini berfungsi untuk menumbuhkan semangat anak-anak untuk membaca. Mereka sangat bergembira dengan kehadiran mobil pintar yang membawa koleksi buku bacaan *full color* untuk anak-anak yang terdiri dari buku sains, cerita, buku agama, dan lain sebagainya. Buku-buku *full color* merangsang ketertarikan anak-anak untuk mengeksplorasi isi buku. Mereka sangat antusias membaca buku satu demi satu. Anak-anak juga mendapatkan *game* dan motivasi untuk senang membaca buku dari *crew* mobil pintar seperti ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Kunjungan mobil pintar ke Rumah Belajar Garasi

BAB 6. KESIMPULAN

Kehadiran Rumah Belajar Garasi disambut baik oleh orang tua dan anak-anak sekitar Jl. Kramat Jaya RT 04 Hajimena. Warga memberikan dukungan kepada anak-anaknya untuk belajar sehingga anak-anak sangat aktif mengikuti program-program yang dibuat oleh Rumah Belajar Garasi. Upaya Rumah Belajar Garasi menjaga semangat belajar anak-anak di kala pandemi Covid-19 semakin meningkat dengan digunakannya Garasi kids sebagai media pembelajaran. Penggunaan Garasi kids yang disertai keaktifan anak-anak dalam mengikuti program pendampingan belajar menyebabkan kemampuan mereka dalam bernalar atau menyerap materi matematika menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Meskipun, terdapat sebagian kecil anak-anak berada pada predikat cukup baik dalam menyerap matematika, namun mereka memiliki keunggulan di bidang seni dan kemampuan dalam berkerja sama. Minat baca anak-anak juga mulai tumbuh dengan dihadirkannya mobil pintar ke Rumah Belajar Garasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hayati, N., Harianto, F. and Harianto, F. (2017) 'Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota', *Al-hikmah*, 14(2), pp. 160–180.
- Jatmika, H. M. (2005) 'Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), pp. 89–99.
- Mustara and Santaria, R. (2020) 'Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa', *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(2), pp. 289–295.
- Rosidah, A. (2016) 'Penerapan Media Pembelajaran Visual untuk', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), pp. 121–126.
- Sari, R. P., Tusyantari, N. B. and Suswandari, M. (2021) 'Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19', *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), pp. 9–15.
- Wardani, A. and Ayriza, Y. (2021) 'Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), pp. 772–782.

LAMPIRAN
OUPUT KEGIATAN (ARTIKEL ILMIAH)
BERITA ACARA
DAFTAR HADIR PESERTA
SURAT TUGAS
MATERI PENGABDIAN

System Informasi Lembaga | PKP Submissions | journal.uinmataram.ac.id/index.php/transformasi/submissions

Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat | Tasks 1 | English | View Site | 46us_riyant0

Submissions

My Queue | Archives | Help

My Assigned [New Submission](#)

4007	Agus Riyanto PENINGKATAN PERAN RUMAH BELAJAR GARASI DALAM MENJAGA SEMANGAT BEL...	Submission	1
------	---	------------	---

1 of 1 submissions

Platform & workflow by OJS / PKP

30°C Hujan ringan 3:47 PM 10/19/2021

System Informasi Lembaga | PKP Riyanto, PENINGKATAN PEI | journal.uinmataram.ac.id/index.php/transformasi/authorDashboard/submission/4007

Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat | Tasks 1 | English | View Site | 46us_riyant0

Submission

Review | Copyediting | Production

Submission Files

10252-1	46us_riyant0, PKM AR (2).docx	Article Text
---------	-------------------------------	--------------

[Download All Files](#)

Pre-Review Discussions [Add discussion](#)

Name	From	Last Reply	Replies	Closed
Keputusan Editorial Team	smahfudy Oct/16	46us_riyant0 Oct/17	1	<input type="checkbox"/>

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

30°C Hujan ringan 3:47 PM 10/19/2021

**BERITA ACARA
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Telah dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Judul Kegiatan : Garasi Kids sebagai Solusi Mempertahankan
Semangat Belajar Anak-anak di Masa Pandemi

Tim Pelaksana :

Ketua : Agus Riyanto, S.Si., M.Sc.
Anggota : 1. Dr. Junaidi, S.Si., M.Sc.
2. Prof. Simon Sembiring, Ph.D.
3. Iqbal Firdaus, S.Si., M.Si.

Tempat Pelaksanaan : Jl. Kramat Jaya RT 04, Desa Hajimena
Natar, Lampung Selatan

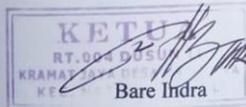
Hari/Tanggal : September 2021

Jumlah Peserta : orang

Hajimena, September 2021

Mengetahui,
Ketua RT Hajimena II
Lampung Selatan

Ketua Pelaksana




Agus Riyanto, S.Si., M.Sc.
NIP 198608222015041002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
JURUSAN FISIKA

Jalan Prof. Dr. Soemantri Brodjonegoro No.1 Bandar Lampung 35145
Telp. 0721-704625 - Fax. 0721-704625 <http://fmipa.unila.ac.id>

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Zuherman	
2.	Andi Noviano	
3.	Wulan Warahma	
4.	Ria Charoline	
5.	Andiean Johandra	
6.	Tb Ikwan R	
7.	Asih.	
8.	Rusyanti	
9.	Lilis	
10.	Mia	
11.	Murhayati	
12.	Tamini	
13.	BERTILIA	
14.	Arum	
15.	masitoh	
16.	Yuliana	
17.	PARINA	
18.	LINDA	
19.	Rici	
	Mela Sari	



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
JURUSAN FISIKA

Jalan Prof. Dr. Soemantri Brodjonegoro No.1 Bandar Lampung 35145
Telp. 0721-704625 - Fax. 0721-704625 <http://fmipa.unila.ac.id>

No	Nama	Tanda Tangan
21	Vera	
22	Nurma Yulma	
23	Aminah	
24	Suparti	
25	Rosmaida	
26	Yuana	
27	TARTI	
28	Parmila	
29	Rumiati	
30	Juli	
31	yuni	
32	Mahyudin	
33	yuni	
34	RACIP	
35	DIANA	
36	Diana	
37	Siti	
38	Ira	
39		
40		