

Belajar Menyenangkan Dengan Youtube dan Origami Saat Pandemi COVID-19

Febiola Puspitasari¹, Eka Afdi Septiyono^{2*}, Fahrudin Kurdi³

¹ Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jember, Indonesia

² Departemen Keperawatan Maternitas & Anak, Fakultas Keperawatan, Universitas Jember, Indonesia

³ Departemen Keperawatan Komunitas, Keluarga & Gerontik, Fakultas Keperawatan, Universitas Jember, Indonesia

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted: 14-11-2022

Reviewed: 02-12-2022

Revised: 06-12-2022

Accepted: 07-12-2022

Keywords:

COVID-19 Pandemic,

Fun Learning,

Origami,

Youtube

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has turned people into individualistic people. The rules that are created cause the entire community to engage in social distancing. Reducing activities outside the home that cause crowds of people. No exception for workers as well as students and students who are studying. With the recommendation of activities at home, workers and students are forced to do work from home and study from home. Through the KKN Back To Village: Innovation Program to Support School Children During Covid-19, it is hoped that the education system in Indonesia can be improved again. Learning with the Youtube platform media is expected to enable students to experience fun learning without feeling bored. And with origami media, it is hoped that target students can continue to preserve traditional culture by learning brain teasers using origami media, which also has a positive influence on increasing creativity and activity and brain memory of target students. The problems and case studies that the authors take are from the Kebonsari Village, Sumbersari District, Jember Regency, East Java. From this KKN activity, the author can increase the knowledge of target students that the Youtube platform is not only a place to watch cartoons or tutorials and etc., but the Youtube platform can also be a place for learning. The author also explains that the Youtube platform must be used for positive things, such as being a place for learning media during the Covid-19 pandemic. Especially during the current pandemic, if target students don't get material from their school, they can learn via the Youtube platform. It is hoped that the target students will be able to undergo online learning smoothly by understanding the material that has been explained well.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Eka Afdi Septiyono

Departemen Keperawatan Maternitas & Anak, Fakultas Keperawatan, Universitas Jember, Indonesia

Jl. Kalimantan No.37, Krajan Timur, Sumbersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68121

Email: eka.psyk@unej.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah menyebabkan segala kegiatan masyarakat tertunda. Segala kegiatan harus dibuat aturan melakukan segalanya #DiRumahAja. Tak sedikit masyarakat di Indonesia yang mengeluhkan adanya pandemi covid-19 ini. Peristiwa ini menyebabkan kerugian pada Pemerintah, juga kepada masyarakat. Banyak karyawan yang terkena PHK oleh instansi pekerjaannya, para wirausaha yang mengalami kerugian akibat sepi pelangan di penjualan offline mereka yang biasanya membuka toko, juga tersendatnya jasa pengiriman akibat beberapa kota yang terkena lockdown. Kementerian Keuangan telah memperkirakan bahwa kerugian yang diakibatkan dari adanya pandemi covid-19 ini terhadap negara yakni mencapai Rp. 316.000.000.000.000. Jumlah perkiraan itu berdasarkan perhitungan realisasi pertumbuhan ekonomi pada kuartal 1 tahun 2020, yakni 2,97% dari PDB (Produk Domestik Bruto). Jika pada kondisi normal pertumbuhan ekonomi Indonesia bisa tumbuh hingga mencapai 5%, saat pandemi covid-19 ini pertumbuhan ekonomi Indonesia mengalami penurunan yakni hanya 2,3% untuk skenario berat, dan minus 0,4% untuk skenario yang sangat berat. Angka kemiskinan di Indonesia pun diperkirakan meningkat hingga 4,86 juta orang, angka pengangguran pun dapat diprediksi mencapai 5,23 juta orang.

Bukan hanya para pekerja atau wirausaha saja yang merasa kerugian, namun para masyarakat biasapun turut merasa susah mencari stok masker dan hand sanitizer yang kala itu, sama sekali tidak dapat ditemukan di supermarket ataupun apotek. Sejak awal diumumkannya 2 pasien positif covid-19 pada tanggal 2 Maret 2020, masyarakat dengan kesadaran diri mulai mematuhi pemakaian masker dan mengurangi kegiatan diluar rumah. Meski tak semua yang mematuhi, namun sudah cukup banyak masyarakat yang sadar bahwa virus ini bukan hanya sekedar virus demam biasa, namun juga tergolong mematikan karena sampai saat ini pasien yang meninggal telah mencapai 6.021 jiwa, kasus positif sebanyak 135.123 kasus, dan pasien sembuh mencapai 89.618 orang.

Pendidikan merupakan aspek penting dalam keberlanjutan pembangunan bangsa. Pendidikan yang menentukan kemana bangsa akan mendorong masa depannya menjadi cerdas, bermartabat, serta siap beradaptasi dengan masalah-masalah yang akan menimpa di masa depan. Pandemi covid-19 telah menjadikan masyarakat menjadi manusia individualis. Aturan protokol kesehatan covid-19 menyebabkan seluruh masyarakat melakukan kebiasaan social distancing atau menjaga jarak aman 1 meter. Tujuannya adalah untuk mengurangi kegiatan diluar rumah yang menjadi

penyebab bergerombolnya orang-orang. Tidak terkecuali dengan para pekerja serta para siswa dan mahasiswa yang sedang menuntut ilmu. Dengan dianjurkannya berkegiatan dirumah, dengan terpaksa para pekerja dan pelajar harus melakukan work from home dan study from home.

Pemerintah dan masyarakat Indonesia kini tengah menjalankan kehidupan new normal. Meskipun hal tersebut tidak dapat mengurangi peningkatan kasus pandemi covid-19 di negara ini, namun kebijakan ini sudah cukup memberi perubahan pada masyarakat yang sadar akan kesehatannya. Dengan anjuran memakai masker, selalu membawa dan memakai hand sanitizer dimanapun berada terutama setelah menyentuh dan memegang sesuatu, juga tidak lupa mencuci tangan sebelum dan sesudah memasuki ruangan, kini masyarakat menjadi tertib dan taat aturan serta tidak mengentengkan adanya serangan tak terlihat yang bernama pandemi covid-19 ini.

2. METODE

KKN Back To Village Universitas Jember dilaksanakan pada tanggal 1 Juli 2020 sampai 14 Agustus 2020. Kegiatan ini dilakukan oleh penulis di Kelurahan Kebonsari, Kecamatan Sumpalsari, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Metode yang dilakukan penulis adalah pertemuan secara offline kepada masing-masing siswa sasaran yang berjumlah 5 orang.

Kegiatan yang penulis laksanakan antara lain yakni pada minggu pertama observasi atau survey terhadap guru, siswa sasaran, serta orang tua siswa sasaran. Minggu kedua dilaksanakannya pengenalan aplikasi Youtube. Minggu ketiga dilaksanakannya tata cara pembuatan akun Youtube. Minggu keempat dilaksanakannya tata cara pengoperasian aplikasi Youtube. Minggu kelima dilaksanakannya praktek pembelajaran dengan media Origami. Kegiatan dilakukan secara offline agar mereka cepat tanggap dan mengerti dengan apa yang penulis jelaskan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari adanya kegiatan KKN ini adalah para siswa sasaran mengetahui bahwa mereka bisa menjadikan Youtube sebagai media pembelajaran. Diharapkan pula para siswa sasaran dapat terbantu dalam kegiatan belajar selama berkegiatan #DiRumahAja. Dengan dijelaskannya tata cara penggunaan Youtube yang benar, saat ini para siswa sasaran dapat mencari dan menonton materi apa yang mereka ingin tonton di aplikasi Youtube. Mulai dari video pembelajaran, video tutorial, juga hanya untuk sekedar video hiburan kala bersekolah online.

Untuk pembelajaran dengan media origami, pembelajaran ini dapat membantu para siswa untuk mengetahui bahwa hanya sebuah kertas origami saja dapat membuat kegiatan

belajar mereka menjadi menyenangkan. Pembelajaran dengan media Origami ini penulis berikan sebagai tempat mereka untuk meluapkan segala rasa jenuh mereka selama bersekolah online, karena nyatanya sekolah online tak selamanya menyenangkan. Dan hasil yang didapat setelah mengubah sebuah kertas kotak berwarna-warni menjadi sebuah bentuk yang unik adalah para siswa sasaran akan merasakan kepuasan jiwa yang juga bermanfaat untuk otak motorik serta psikologi mereka yang mungkin sedikit tertekan akibat dari tugas online yang diberikan oleh sekolah. Kegiatan yang dilakukan KKN 2020 yang bertemakan Program Inovasi Pendukung Pembelajaran Anak Sekolah Saat Covid-19 ini adalah mengajarkan kepada para siswa

sasaran bahwa di jaman serba ada ini tak perlu lagi memusingkan bagaimana belajar online, banyak tersedianya media pembelajaran memudahkan segala urusan terkait belajar mengajar. Program kerja yang penulis laksanakan yakni pembelajaran dengan media Youtube dan media Origami.

Kegiatan minggu pertama yang dilakukan penulis adalah melakukan observasi atau survey bagaimana keadaan serta sistem pembelajaran selama pandemi covid-19 terhadap guru, siswa sasaran, serta orang tua selaku pembimbing siswa dirumah. Lalu kegiatan yang dilakukan di minggu kedua adalah pengenalan aplikasi Youtube, memberi penjelasan tentang manfaat serta cara penggunaan aplikasi Youtube yang benar.



Gambar 1. Pengenalan Aplikasi Youtube kepada Sasaran 1

Setelah melakukan observasi dan pengenalan, dilanjutkan pada minggu ketiga yakni menjelaskan serta praktek mengajarkan

siswa sasaran cara pembuatan akun Youtube, yang dimana harus diawali dengan pembuatan akun E-mail terlebih dahulu. Tak lupa juga

perlu penjelasan bahwa untuk mendaftarkan atau membuat akun E-mail maupun Youtube

perlu bimbingan orang tua siswa sasaran itu sendiri.



Gambar 3. Pengoperasian Aplikasi Youtube bersama Sasaran 3

Setelah pembuatan akun Youtube, di minggu keempat dilanjutkan dengan pengoperasian aplikasi Youtube. Pengoperasian aplikasi Youtube ini meliputi bagaimana cara mencari video apapun yang akan dicari pada kolom pencarian. Lalu cara untuk mengunduh video yang bisa diunduh, karena tidak semua video di aplikasi Youtube

dapat diunduh. Lalu cara menyimpan video, agar video yang ditonton tersebut dapat ditonton kembali tanpa perlu mencari di kolom pencarian lagi. Dan yang terakhir adalah cara untuk memposting video yang ingin kita bagi dan pertontonkan untuk masyarakat di aplikasi Youtube.



Gambar 4. Praktek Offline dari Aplikasi Youtube bersama Sasaran 4

Masuk pada minggu kelima, penulis mengadakan kegiatan praktek dengan media Origami, karena dari beberapa video yang saya pertontonkan pada siswa sasaran, salah satunya adalah tutorial kertas Origami. Praktek yang penulis lakukan adalah membuat beberapa bentuk hewan seperti kelinci dan katak. Manfaat dari pembelajaran dengan media Origami ini adalah untuk mengukur daya

ingat mereka, apakah para siswa sasaran dapat mengingat apa yang telah mereka tonton di minggu sebelumnya. Pembelajaran dengan media Origami ini juga dapat memberikan banyak manfaat seperti meningkatkan kecerdasan, membuat siswa jadi lebih aktif dan tanggap, serta meningkatkan kekreatifitasan siswa.



Gambar 5. Evaluasi serta Salam Perpisahan dan Penyerahan Bingkisan kepada Sasaran 5

4. KESIMPULAN

KKN Back To Village Universitas Jember dengan tematik Program Inovasi Pendukung Pembelajaran Anak Sekolah Saat Covid-19 telah memberikan dampak positif bagi para siswa pelajar, guru, maupun orang tua siswa. Kegiatan KKN ini membantu mereka menemukan solusi atas kekurangpahaman mereka terhadap teknologi. Dengan menjelaskan dan mengajarkan kepada mereka berbagai macam media pembelajaran, kondisi study from home ini tetap dapat dilaksanakan

dengan lancar. Meskipun tidak menyenangkan yang dibayangkan, namun survey yang penulis dapatkan, para siswa pelajar, guru, serta orang tua cukup lega karena kegiatan belajar mengajar tetap bisa dilaksanakan meskipun dengan cara online.

REFERENSI

Al-Ihsan, M., Santi, E. & Setyowati, A. (2018). Terapi bermain origami terhadap kecemasan anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang menjalani hospitalisasi.

Dunia Keperawatan: Jurnal Keperawatan dan Kesehatan 6, 63–70

Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak 1, 114–130

Djoehaeni, Heny. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup Di Taman Kanak Kanak. *Edutech*, Vol.15, No.1, Februari 2016.

Fajar Pradipta, R., & Arif Dewantoro, D. (2019). Origami dan Kemampuan Motorik Halus Mahasiswa Cacat Intelektual. 5(5), 531–545. www.ijicc.net

Fitriani, R. & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal Golden Age* 2, 25–34

Halim, D., Yahya, A.N., Kamil, I. (14 Agustus 2020). UPDATE: Bertambah 2.307, Kini Ada 135.123 Kasus Covid-19 di Indonesia. URL <https://nasional.kompas.com/read/2020/08/14/15305701/update-bertambah-2307-kini-ada-135123-kasus-covid-19-di-indonesia?page=all>.

Karyawanto, J. H. (2020). Pengaruh Permainan Konstruktif (Origami) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Pra Sekolah 4-5 Tahun (Literatur Review).

Pertiwi, S.W.P. (2 Juni 2020). Akibat Pandemi, Kerugian Negara Bisa Capai Rp 316 Triliun. URL <https://mediaindonesia.com/read/detail/317702-akibat-pandemi-kerugian-negara-bisa-capai-rp-316-triliun>.

Respitawulan, N. Afrianti, and Y. P. (2017). "Konstruksi Origami Sebagai Strategi Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia Dini." " Prosiding SNaPP: Sosial, Ekonomi Dan Humaniora, 7, 120–126.

Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek