

LAPORAN PENGABDIAN

Pelatihan Murid SMP di masa pandemi:

Quantum Learning, Achievement Motivation Training dan Stress-relieving



Dosen Pengusul:

Augustina Sulastri (NPP: 058.1.2003.260)

Dr. Alphonsus Rachmad Djati Winarno, MS (NPP: 058.1.1990.076)

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2020

HALAMAN PENGESAHAN
PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Judul Pengabdian kepada masyarakat:
Pelatihan Murid SMP di masa pandemi: *Quantum Learning, Achievement Motivation Training, dan stress relieving*

2. Ketua Tim
 - a. Nama : Dr. Augustina Sulastrri
 - b. NPP : 058.1.2003.260
 - c. Jabatan Fungsional/Gol. : Asisten Ahli / IIIB
 - d. Program Studi : Psikologi
 - e. Bidang Keahlian : Psikologi Pendidikan
 - f. Alamat e-mail/HP : [ag.sulastrri@unika.ac.id/](mailto:ag.sulastrri@unika.ac.id)
0816-426-0966

3. Anggota Tim :
 - a. Jumlah anggota : Dr. Alphonsus Rachmad Djati Winarno,
MS

 - b. NIDN : 058.1.1990.076

4. Mitra Kerja : SMP Xaverius 2 Bandar Lampung.
5. Luaran yang dihasilkan : (a). Artikel publikasi pengabdian untuk
jurnal; (b). Modul *Quantum Learning dan
Achievement Motivation Training*

6. Jangka waktu pelaksanaan : 6 bulan
7. Biaya keseluruhan : Rp. 3.000.000,-

Semarang, 20 Desember 2020

Mengetahui
Dekan,

Ketua Pengabdian kepedamasyarakat

(Dr. M. SihSetijaUtami, M.Kes)
NPP: 058.1.1990. 068

(Dr. Augustina Sulastrri)
NPP: 058. 1. 2003. 260

Menyetujui,
Kepala LPPM,

(Dr. Berta Berti Retnawati, MSi.)
NPP: 058.1.1998. 219

Ringkasan laporan maksimal 500 kata yang memuat permasalahan, solusi dan hasil luaran yang telah dicapai sesuai dengan masing-masing skema pengabdian kepada masyarakat. Ringkasan juga memuat uraian secara cermat dan singkat pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan.

RINGKASAN

Judul:

Pelatihan *Achievement Motivation Training* dan Gaya Belajar *Quantum Learning* pada Siswa SMP Kelas IX.

Masalah: Pandemi covid-19 memberi dampak buruk pada semua aspek kehidupan manusia, termasuk tragedi kematian yang angkanya cukup masif di seluruh dunia. Pandemi ini juga turut mengubah ritme dan rutinitas kehidupan manusia, termasuk ritme dan rutinitas pada layanan di semua institusi pendidikan. Oleh karena adanya risiko penularan maka bentuk layanan institusi pendidikan wajib berubah menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis teknologi internet. Berdasarkan hasil survei dengan menggunakan *googleform* yang telah dilakukan terungkap data bahwa murid-murid menghabiskan waktu rata-rata 2-3 jam bermain *game* setiap hari dan itu pun masih ditambah dengan bermain sosial media. Data yang paling ekstrim adalah bermain sosial media selama 12 jam sehari. Terkait keinginan untuk mencapai prestasi dalam bidang akademik, terungkap data bahwa 67% (dari total 137 siswa) kelas IX menjawab bahwa target yang mereka tetapkan terkait prestasi akademik adalah “yang penting tuntas”, sisanya menjawab wajib dapat nilai bagus dan tidak tuntas tidak apa-apa. Hasil survei tersebut menunjukkan indikasi adanya masalah pada motivasi belajar dan/atau berprestasi. Berdasarkan survei terhadap guru juga mengeluhkan hal serupa bahwa di masa pandemi ini komitmen siswa untuk mengumpulkan tugas-tugas semakin menurun dan dikhawatirkan akan berdampak pada performa belajar yang diharapkan.

Oleh karena itu, pengabdian masyarakat yang dilakukan adalah (a) pelatihan untuk murid SMP kelas IX untuk memperoleh penguatan motivasi (*achievement motivation training*) pada tanggal 27 Oktober 2020 dalam dua gelombang; dan (b) pengenalan model belajar kuantum (*quantum learning*) pada tanggal 27 Oktober 2020 dalam dua gelombang.

Kata kunci maksimal 5 kata

Achievement motivation training; *quantum learning*; siswa SMP; motivasi berprestasi.

Bagian pendahuluan berisi uraian analisis situasi dan permasalahan mitra. Deskripsi lengkap bagian pendahuluan memuat hal-hal berikut.

1. ANALISIS SITUASI

Pada bagian ini diuraikan analisis situasi fokus kepada kondisi terkini mitra yang mencakup hal-hal berikut.

- a. Untuk Mitra yang bergerak di bidang ekonomi produktif
 - Tampilkan profil mitra yang dilengkapi dengan data dan gambar/foto situasi mitra.
 - Uraikan segi produksi dan manajemen usaha mitra.
 - Ungkapkan selengkap mungkin persoalan yang dihadapi mitra.
- b. Untuk Mitra yang mengarah ke ekonomi produktif
 - Tampilkan profil mitra yang dilengkapi dengan data dan gambar/foto situasi mitra.
 - Jelaskan potensi dan peluang usaha mitra.
 - Uraikan dan kelompokkan dari segi produksi dan manajemen usaha.
 - Ungkapkan seluruh persoalan kondisi sumber daya yang dihadapi mitra
- c. Untuk Mitra yang tidak produktif secara ekonomi / sosial
 - Uraikan lokasi mitra dan kasus yang terjadi/pernah terjadi dan didukung dengan data dan gambar/foto.
 - Ungkapkan seluruh persoalan yang dihadapi saat ini misalnya terkait dengan layanan kesehatan, pendidikan, keamanan, konflik sosial, kepemilikan lahan, kebutuhan air bersih, premanisme, buta aksara dan lain-lain.

2. PERMASALAHAN MITRA

Mengacu kepada butir Analisis Situasi, uraikan permasalahan prioritas mitra yang mencakup hal-hal berikut ini.

- a. Untuk Mitra yang bergerak di bidang ekonomi produktif: penentuan permasalahan prioritas mitra baik produksi maupun manajemen yang telah disepakati bersama mitra.
- b. Untuk Mitra yang mengarah ke ekonomi produktif: penentuan permasalahan prioritas mitra baik produksi maupun manajemen untuk berwirausaha yang disepakati bersama.
- c. Untuk Mitra yang tidak produktif secara ekonomi / sosial: nyatakan persoalan prioritas mitra dalam layanan kesehatan, pendidikan, keamanan, konflik sosial, kepemilikan lahan, kebutuhan air bersih, premanisme, buta aksara dan lain-lain.
- d. Tuliskan secara jelas justifikasi pengusul bersama mitra dalam menentukan persoalan prioritas yang disepakati untuk diselesaikan selama pelaksanaan program PKM.

Untuk skema **Non Mitra** Bagian pendahuluan di isi Latar Belakang diadakan kegiatan dan permasalahan yang akan diselesaikan.

PENDAHULUAN

Dampak buruk pandemi covid-19 ini tidak hanya berdampak pada aspek kesehatan dan ekonomi tetapi juga pada aspek sosial dan pendidikan (Zhao, 2020). Pendidikan wajib diselenggarakan dengan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). PJJ adalah sebuah proses pembelajaran di mana siswa menerima pengajaran dengan berbasis teknologi informasi (*internet-based*) dan berada di suatu lokasi yang terpisah secara fisik dari lokasi guru/instruktur mereka (Omrod, 2008). Dalam kondisi kritis seperti saat ini, sayangnya, Indonesia masih dihadapkan pada

kesulitan dan kurangnya pemerataan akses teknologi dalam menunjang pembelajaran (Loveanda, 2020). Hal ini berdampak pada pelayanan pendidikan yang diwajibkan dilakukan dari rumah, atau disebut sebagai PJJ, dan yang seharusnya dilakukan secara daring (dalam jaringan/*internet-based*).

Pada level terkecil sekolah, guru, murid, dan juga orangtua mengalami situasi yang sangat beragam, ada yang siap dengan model belajar PJJ ada yang tidak. Ada banyak kendala yang dihadapi masyarakat ketika metode ini diterapkan, utamanya terkait infrastruktur pendidikan daring yang belum merata, bahkan di Ibukota Jakarta sekalipun (Hidayatullah, 2020). Dijelaskan lebih lanjut bahwa persoalan yang perlu segera diatasi adalah kurikulum pendidikan yang tidak adaptif dengan sistem PJJ. Kegiatan belajar mengajar secara daring juga memunculkan banyak persoalan di berbagai daerah, seperti mulai tertinggalnya materi pembelajaran siswa, penugasan yang terlalu menumpuk, hingga orangtua yang tidak dapat optimal mendampingi anak selama PJJ.

Salah satu sekolah yang mengalami dampak adalah sebuah sekolah swasta di Teluk Betung (Lampung). Murid-murid Sekolah Menengah Pertama (SMP) mengalami situasi yang sangat beragam dan mulai mengalami adanya penurunan motivasi belajar. Berdasarkan hasil survei dengan menggunakan *googleform* yang telah dilakukan pada tanggal 23-26 Oktober 2020 terungkap data bahwa murid-murid menghabiskan waktu rata-rata 2-3 jam bermain *game* setiap hari dan itu pun masih ditambah dengan bermain sosial media. Data yang paling ekstrim adalah bermain sosial media selama 12 jam sehari. Terkait keinginan untuk mencapai prestasi dalam bidang akademik, terungkap data bahwa 67% (dari total 137 siswa) kelas IX menjawab bahwa target yang mereka tetapkan terkait prestasi akademik adalah “yang penting tuntas”, sisanya menjawab wajib dapat nilai bagus dan tidak tuntas tidak apa-apa. Berdasarkan permasalahan tersebut maka program pengabdian masyarakat ini ditujukan untuk: (a) memberi pembekalan secara psikologis untuk murid sekolah menengah (masa remaja) agar memperoleh penguatan motivasi (*achievement motivation training*) dan (b) mendapat pengetahuan model pembelajaran yang tepat di masa pandemi, yaitu dengan model belajar kuantum (*quantum learning*).

Hasil dan Luaran berisi uraian semua solusi yang diimplementasikan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Deskripsi lengkap bagian solusi permasalahan memuat hal-hal berikut.

- a. Tuliskan semua solusi yang diimplementasikan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra secara sistematis sesuai dengan prioritas permasalahan.
- b. Tuliskan luaran yang dihasilkan dari masing-masing solusi tersebut baik dalam segi produksi maupun manajemen usaha (untuk mitra ekonomi produktif / mengarah ke ekonomi produktif) atau sesuai dengan solusi spesifik atas permasalahan yang dihadapi mitra dari kelompok masyarakat yang tidak produktif secara ekonomi / sosial. Buat tabel ketercapaian luaran berdasar target/janji luaran saat proposal di buat.

HASIL DAN LUARAN

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa kegiatan webinar yang diadakan untuk para siswa kelas IX SMP Xaverius Teluk Betung (Lampung) dengan tujuan untuk membantu meningkatkan motivasi belajar dan berprestasi.

Isi materi pelatihan adalah sebagai berikut:

- (1) *Webinar Achievement Motivation Training* yang dilaksanakan dalam dua gelombang pada tanggal 27 Oktober 2020.
Materi training berisi tentang: (a) pemahaman tentang generasi Z tentang kelebihan dan kendala yang biasanya dihadapi oleh para generasi Z, (b) membantu siswa untuk meningkatkan kesadaran tentang diri sendiri dengan zaman yang akan mereka hadapi, serta (c) memfasilitasi para peserta untuk berlatih dan menetapkan tujuan.
- (2) Webinar Mengenal Cara Belajar dengan Teknik Kuantum (*Quantum Learning*) yang dilaksanakan dalam dua gelombang pada tanggal 27 Oktober 2020/
Materi training berisi tentang: (a) makna proses pendidikan pada masa pandemi, (b) mengenal bagian otak dan proses yang terjadi jika kita terus belajar dan tidak belajar, (c) mengetahui strategi untuk menjaga kesehatan neuron dan memperkuat kinerja otak, (d) mengenal gaya-gaya belajar yang sesuai dengan diri sendiri.

Luaran yang sedang akan dibuat adalah dalam bentuk artikel yang berisi analisis perkembangan motivasi dan gaya belajar sebelum dan sesudah mendapatkan training.

Pelaksanaan Kegiatan dan Evaluasi menjelaskan pelaksanaan kegiatan implementasi solusi dalam mengatasi permasalahan mitra. Untuk PM Non Mitra, uraikan bagaimana kegiatan di laksanakan. Dilengkapi dengan kendala - kendala yang dihadapi, serta evaluasi kegiatan secara keseluruhan.

PELAKSANAAN KEGIATAN DAN EVALUASI

Dalam masa pandemi ini memudahkan terjadinya pencapaian kegiatan pengabdian karena dapat dilakukan secara daring. Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan Achievement Motivation Training dan Quantum Learning dilaksanakan secara daring (online) pada tanggal 27 Oktober 2020, masing-masing dibagi dalam dua gelombang, pada jam 09.00 – 11.00 (gelombang 1) dan jam 13.00 – 15.00 (gelombang 2). Peserta pelatihan adalah siswa-siswi SMP Xaverius

Kelas IX Teluk Betung (Lampung), sejumlah 141 siswa dan juga dihadiri oleh Kepala Sekolah SMP dan sejumlah guru-guru. Secara umum hamper tidak ada kendala dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Para guru sangat kooperatif dan membuat murid-murid tertib dan antusias mengikuti kegiatan.

Daftar pustaka disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

DAFTAR PUSTAKA

1. Zhao, Y. (2020). Covid-19 as a catalyst for educational change. *Prospects, advanced publication*.
2. Ormrod, J.E. (2008). *Psikologi Pendidikan: Membantu siswa tumbuh dan berkembang*. Alih bahasa: Prof. Dr. Amitya Kumara. Jakarta: Penerbit Erlangga.
3. Loveanda, D. (9 Agustus, 2020). *Dampak teknologi pendidikan pada belajar mandiri saat pandemic Covid-19*. Diunduh dari: <https://www.tanotofoundation.org/id/blog/dampak-teknologi-pendidikan-pada-belajar-mandiri-saat-pandemi-covid-19/>
4. Hidayatullah, T. (Agustus, 2020). *Kompleksitas permasalahan belajar daring*. Diunduh dari: <https://lokadata.id/artikel/kompleksnya-permasalahan-belajar-daring>
5. DePorter, B., & Hernacki, M. (1999). *Quantum Learning: Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
6. Blakemore, S., & Frith, U. (2005). The learning brain: Lessons for education. *Developmental Science*, 8 (6), 459 – 471.

Lampiran berisi Foto/Dokumentasi Kegiatan, Luaran, Daftar Hadir, Desain teknis solusi, atau lampiran lain yang dianggap perlu.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

