

Penguatan Psikososial Peserta Didik Pasca Pandemi Covid 19 Melalui Metode Pembelajaran Fun Learning Di Sekolah Dasar

Arsyad¹, Wahyu Bagja Sulfemi²

^{1, 2}, Institut Teknologi dan Bisnis Visi Nusantara (ITB Vinus) Bogor, Indonesia

¹arsyaddjamaluddin@gmail.com

²wahyubagja@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the extent to which the fun learning method can provide reinforcement to the psychosocial well-being of elementary school students post-COVID-19. This study employs a quantitative descriptive method. Data were collected from public elementary schools in North Labuhan Batu Regency using purposive sampling techniques. Data analysis was conducted using descriptive statistics. The results of the research indicate that the fun learning method can provide psychosocial reinforcement to the students, with the outcome showing changes in the behavior and emotions of the students towards a more positive and stable direction, as indicated by: (1) students actively engaging in routine activities at school, such as playing and joking; (2) students beginning to concentrate on their studies by asking questions to the teacher; (3) students starting to interact with their peers through singing, dancing, and reciting poems in front of their classmates; and (4) students being able to make decisions regarding activities conducted at school. The use of the fun learning method creates a more active, creative, effective, and enjoyable learning process, fostering high interest and motivation for learning among students, especially in the post-COVID-19 pandemic period. This ultimately enhances their competencies and psychosocial well-being.

Keywords: Elementary School; psychosocial; covid 19 pandemic; method; fun learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana metode *fun learning* dapat memberikan penguatan terhadap psikososial peserta didik Sekolah Dasar pasca covid 19. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Data diperoleh dari Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Labuhan Batu Utara dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *fun learning* dapat memberikan penguatan psikososial peserta didik, dengan hasil bahwa ada perubahan perilaku dan emosi peserta didik ke arah yang lebih baik dan stabil dengan indikator; (1) peserta didik sudah aktif melakukan kegiatan rutinitas di sekolah, seperti bermain, bercanda; (2) peserta didik mulai dapat berkonsentrasi mengikuti pembelajaran dengan bertanya pada guru; (4) peserta didik sudah mulai berinteraksi dengan temannya melalui bernyanyi bersama, menari, dan berpuisi dihadapan teman-temannya dan; (5) peserta didik sudah mampu mengambil keputusan pada kegiatan yang dilakukan di sekolah. Penggunaan metode *fun learning* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan efektif, serta menyenangkan yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar yang tinggi pada peserta didik terutama pasca pandemi covid 19, sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan penguatan psikososialnya.

Kata Kunci: Sekolah Dasar; psikososial; pandemi covid 19; metode; fun learning.

PENDAHULUAN

Wabah penyakit Ccoronavirus Disease (Covid-19) ditetapkan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia dan virusnya sekarang sudah menyebar ke berbagai negara dan teritori. Indonesia mengalami lebih dari 1 tahun dilanda pandemi Covid-19, sejak kasus pertama ditemukan pada awal Maret 2020. Penyebaran pandemi Covid-19 saat itu tidak hanya menyerang terhadap kesehatan fisik saja tetapi juga menyerang kesehatan psikologi. Banyak individu yang merasa terganggu kesehatan psikologinya seperti kecemasan, ketakutan, rasa khawatir dan lainnya, juga berimbas pada anak-anak yang mengalami kejenuhan, kebosanan. Anak-anak mengalami rasa takut dan khawatir sehingga berdampak pada anak-anak kesulitan melakukan interaksi sosial, kehilangan kesenangan bermain bersama teman-temannya. Hal ini berimplikasi pada gangguan kesehatan mental yang banyak mempengaruhi keadaan psikis anak-anak. Gangguan kesehatan mental yang banyak mempengaruhi keadaan psikis anak-anak adalah kondisi psikologis dan sosial anak meliputi; emosi, takut dan cemas yang berlebihan terhadap situasi saat ini, rasa bosan karena terus di rumah dan tidak bisa bermain bebas atau bertemu secara fisik dengan teman sebaya, serta tidak dapat melakukan hobi, kegiatan ekstra kurikuler atau kegiatan rekreasional lainnya di luar rumah.

Untuk mengantisipasi persoalan dampak pandemic covid 19 terhadap proses pembelajaran di sekolah, maka Kemendikbud mengeluarkan pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah di masa darurat penyebaran covid-19. Dalam pedoman tersebut, guru mempunyai tugas utama yaitu berkomunikasi dengan orang tua peserta didik, membuat RPP, memastikan proses pembelajaran berjalan dengan lancar, merekap tugas peserta didik, mengajarkan pendidikan kecakapan hidup dan mengajarkan kegiatan rekreasional.¹ Di samping itu, pada saat pandemi covid 19, pemerintah juga menyiapkan skenario pembelajaran sebagai langkah antisipasi ketika pembelajaran daring terhambat oleh akses internet ataupun ketika peserta didik tidak memiliki gawai yang menjadi prasyarat dalam pembelajaran daring ini, yaitu berupa program Belajar dari rumah (BdR) yang disiarkan oleh stasiun Televisi Nasional Republik Indonesia (TVRI), berdasarkan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran covid-19.

¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 'Surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19', 2020.

Meskipun telah mendapatkan solusi pembelajaran dengan metode daring atau Pembelajaran jarak jauh (PJJ), tantangan tetap muncul. Tantangan ini dialami oleh seluruh level pendidikan mulai pendidikan tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Kebiasaan menggunakan pembelajaran yang bersifat offline (tatap muka) menjadi kendala di masa pandemi Covid-19 yang serba harus menjaga jarak fisik. Dalam masa pandemi Covid-19 ini, muncul permasalahan baru yaitu berkenaan dengan pendampingan siswa dalam belajar di rumah, orang tua cenderung kurang mendampingi siswa karena sibuk dalam memenuhi kebutuhan yang sulit karena dampak dari Covid-19. Hal ini berdampak pada kegiatan tidak dapat menyelesaikan kurikulum dan penilaian sekolah dengan cara normal, sehingga belajar siswa yang kurang maksimal, kesulitan memahami materi, dan tingkat pemahaman siswa yang rendah.

Tantangan ini dialami oleh seluruh satuan pendidikan mulai pada satuan pendidikan dasar menengah hingga Pendidikan tinggi. Karena tidak optimal dalam pelaksanaannya, maka pembelajaran dengan metode daring melalui PJJ berdampak pada keterbatasan di mana mutu belajar peserta didik tidak dapat dicapai secara penuh dan hal tersebut menyebabkan terjadinya *learning loss*. Di sisi lain, masalah yang timbul pada peserta didik berdasarkan hasil penelitian juga terlihat pada aspek psikologis dan emosional peserta didik seperti; sikap pembangkangan (*Negativism*), agresi (*Aggression*), dan mementingkan diri sendiri (*Selfishness*), sedangkan untuk gangguan psikoemosional sikap pemalu, emosi berlebihan (arogansi), keengganan untuk berinteraksi dengan siswa secara virtual dan ketergantungan berlebih kepada orang tua. Lebih jauh masalah psikososial yang akan dirasakan anak-anak seperti; mengalami perasaan negative; kesehatan mental dan psikososial menurun dan; anak lebih banyak mengalami kekerasan dan menghadapi risiko kekerasan.²

Pemulihan aspek psikososial peserta didik pasca covid 19 dengan cara menganalisis kondisi psikologis dan memberi tindakan-tindakan tertentu sesuai dengan diagnosis yang telah dilakukan. Salah satunya adalah sekolah harus memberikan kesempatan berkembangnya keterampilan psikososial peserta didik. Pengembangan keterampilan psikososial dapat dilihat dari seberapa besar peran seseorang dalam interaksi sosial. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, ditemukan bahwa ada beberapa kendala dalam penanganan masalah psikososial di masa pandemi covid-19 antara lain; (a) belum adanya metode pembelajaran yang dapat menjadi acuan bagi guru

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Reneka Cipta, 2006).

untuk mengurangi masalah psikososial akibat pandemic; (b) minimnya SDM yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam penanganan masalah psikososial di tingkat sekolah; (c) belum optimalnya kemitraan antara orang tua dan sekolah dalam menghadapi situasi pandemi covid-19; (d) belum adanya acuan khusus yang dapat menjadi rujukan bagi Dinas Pendidikan dalam penanganan masalah psikososial di masa pandemi-covid-19; dan (e) belum adanya model penanganan masalah psikososial berbasis komunitas (perguruan tinggi, lembaga, ormas, dan masyarakat serta pemangku kepentingan lainnya).

Untuk itu, pengembangan keterampilan psikososial yang utama adalah melalui belajar, baik secara formal maupun nonformal. Konsep pembelajaran yang menekankan pada rasionalisasi pengalaman peserta didik, menjadikan kerjasama antar individu sebagai sarana pembelajaran untuk menumbuhkan sikap saling menghargai, tolong-menolong dalam berinteraksi satu sama lain. Dengan model belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan keterampilan psikososial peserta didik ke arah yang positif dengan menampilkan berbagai keterampilan motorik dan perilaku positif. Metode pembelajaran dengan pendekatan tersebut, dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran karena dengan suasana yang hangat dan menyenangkan apapun yang diajarkan akan mudah diterima dengan senang hati dan ketika sesuatu itu mudah diterima, maka peserta didik akan mudah melakukan suatu perubahan.

Berdasarkan latar belakang di atas, sebagai upaya dalam penanggulangan psikososial peserta didik pasca pandemi covid-19, maka dilakukan penelitian untuk merancang sebuah model pendampingan psikososial dalam bentuk pembelajaran yang dapat menguatkan aspek aspek psikososial peserta didik tersebut. Untuk itu, maka tujuan ini penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode *fun learning* dapat memberikan penguatan psikososial peserta didik pasca covid 19. Pendampingan psikososial melalui metode pembelajaran yang tepat untuk menguatkan psikososial peserta didik dilakukan sebagai upaya sistematis dengan langkah-langkah strategis yang solutif, integratif dan kolaboratif untuk mengembalikan keceriaan peserta didik, sehingga dapat kembali mengikuti aktivitas pembelajaran dengan baik, di rumah maupun di sekolah.

METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian sebagai suatu cara dalam memperoleh pengetahuan atau memecahkan masalah yang dihadapi dilakukan secara ilmiah, sistematis dan logis dalam

menempuh langkah-langkah tertentu.³ Metode penelitian ini adalah, pertama; teknik pengumpulan data menggunakan Teknik penyerta atau *participant observer* dengan menggunakan instrumen pengamatan yaitu guru berperan sebagai pengamat penyerta yang ikut serta dalam kegiatan peserta didik di sekolah, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, dan mencatat aktivitas dan komentar atau pertanyaan, pernyataan peserta didik, dan mengamati respon verbal (tutur kata), gestur/bahasa tubuh dan juga reaksi peserta didik selama kegiatan di sekolah berupa; emosi, keaktifan di sekolah, konsentrasi mengikuti pelajaran, berinteraksi, dan pengambilan keputusan. *Kedua*, sumber data penelitian ini adalah pesertadidik Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Labuhan Batu Utara. *Ketiga*, teknik sampling dengan menggunakan *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel jenis nonprobabilitas sampling, yaitu pengambilan sampel melalui kriteria-kriteria tertentu dari populasi yang telah ditetapkan, sehingga secara logis dapat dianggap mewakili populasi.⁴ Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, mengacu pada pengambilan sampel dengan fokus pada kasus tertentu yang urgen dan penting, yaitu; peserta didik yang mengalami kondisi sosial, yang terlihat adanya masalah psikososial melalui emosi, keaktifan peserta didik, konsentrasi mengikuti pelajaran, berinteraksi, dan pengambilan keputusan. Berdasarkan kriteria dan kasus tersebut, maka ditetapkan 10 SDN yang menjadi populasi penelitian. Adapun sampelnya adalah seluruh siswa kelas 2 s.d. 6, dengan waktu pelaksanaan penelitian yaitu selama 3 (tiga) bulan dari bulan September sampai bulan November 2022.

Analisis data menggunakan statistik deskriptif, yaitu dengan menghimpun, menyusun, mengolah, menyajikan dan menganalisis data berupa angka agar dapat memberikan gambaran yang teratur, ringkas dan jelas mengenai suatu gejala.⁵ Data dianalisis terlebih dahulu dengan metode kuantitatif persentase, kemudian dianalisis dengan metode kualitatif. Hasil analisis data memberikan kesimpulan akhir terhadap penelitian yang telah dilakukan, berupa analisis hasil metode *fun learning* terhadap penanganan psikososial peserta didik pasca covid 19, dengan pengamatan guru melalui interaksi guru-peserta didik, peserta didik-peserta didik selama di Sekolah Dasar Negeri.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

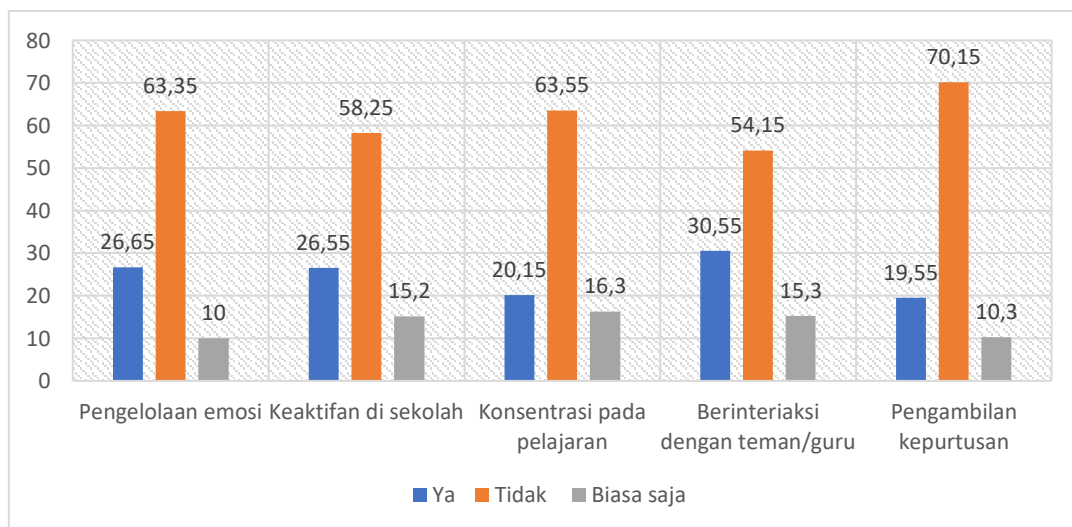
³ Arsyad Arsyad, 'Hubungan Antara Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar Penelitian Dan Statistik Dengan Mutu Skripsi: Studi Analisis Di STKIP Muhammadiyah Bogor', *KHAZANAH PENDIDIKAN, Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12.02 (2019).

⁴ Zubaedi Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter, Kencana* (Jakarta, 2011).

⁵ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012).

Untuk melakukan analisis data pada hasil observasi, maka dibuat deskriptif pada setiap instrument pernyataan, yaitu; (1) tindakan, yaitu emosional yang ditunjukkan peserta didik selama di sekolah; (2) kegiatan, yaitu kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung; (3) partisipasi, yaitu keterlibatan dan adaptasi peserta didik selama di sekolah; (4) relasi, yaitu membangun hubungan antar peserta didik dan pengambilan keputusan secara personal.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui penilaian berupa; tindakan, kegiatan, partisipasi, dan relasi peserta didik yang berkaitan dengan dampak psikosoial peserta didik pasca pandemi covid 19, menunjukkan bahwa ada masalah psikososial yang terlihat pada aspek emosi, keaktifan, konsentrasi mengikuti pelajaran, berinteraksi, dan pengambilan keputusan peserta didik, sebagaimana terlihat pada grafik berikut;

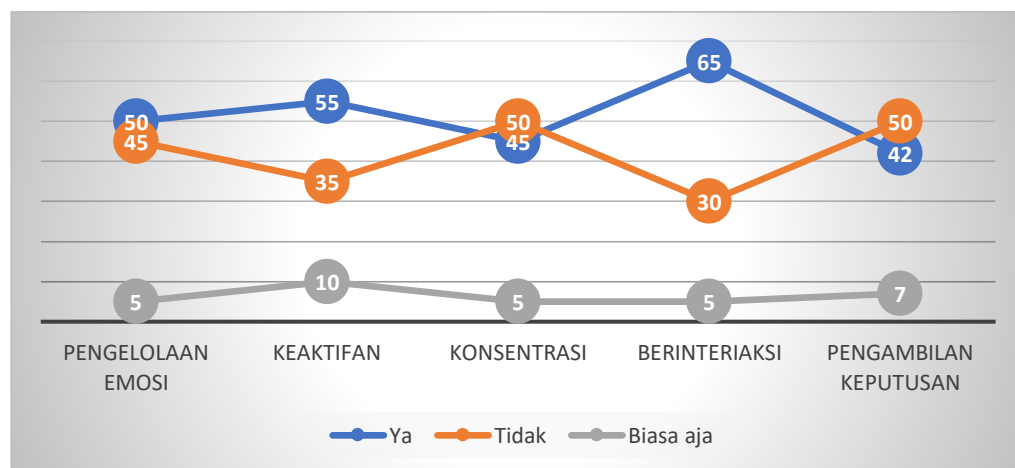


Grafik 1. Hasil asesmen awal psikososial peserta didik

Data di atas menunjukkan bahwa hasil asesmen awal melalui observasi peserta didik di Sekolah Dasar Negeri sasaran memperlihatkan ada masalah pada psikososial peserta didik pasca covid 19. Hal ini tergambar dari instrumen yang disampaikan yaitu; (1) ada sekitar 63,35% peserta didik memperlihatkan masalah dalam mengelola emosinya, menjadi lebih agresif/kasar/lebih pemurung. Hal ini tergambar pada tindakan, kegiatan, partisipasi, dan relasi peserta didik; (2) ada sekitar 58,25% peserta didik menolak untuk melakukan kegiatan rutinitas atau malas belajar di kelas/cuek, hal ini juga terlihat pada tindakan, kegiatan, partisipasi, dan relasi peserta didik; (3) ada sekitar 63,55% peserta didik sulit konsentrasi mengikuti pembelajaran, yang tergambar dari tindakan, kegiatan, partisipasi, dan relasi peserta didik; (4) ada sekitar 54,15% peserta didik sulit berkomunikasi atau berinteraksi dengan guru dan atau dengan teman sebaya

selama di sekolah, yang terlihat tindakan, kegiatan, partisipasi, dan relasi peserta didik; (5) ada sekitar 70,15% peserta didik sulit untuk mengambil keputusan, dengan indikator pada tindakan, kegiatan, partisipasi, dan relasi peserta didik.

Kemudian dilakukan pendampingan psikososial melalui pembelajaran tatap muka menggunakan metode *fun learning* selama setengah semester, lalu dilakukan assesmen akhir melalui observasi untuk mengetahui sejauhmana metode *fun learning* dapat memberikan solusi dalam pengelolaan psikososial peserta didik pasca pandemi covid 19. Berdasarkan hasil assesmen akhir menunjukkan bahwa ada perubahan pada aspek psikososial peserta didik selama mengikuti pembelajaran tatap muka dengan metode *fun learning*, sebagaimana terlihat pada grafik berikut;



Grafik 2. Hasil asesmen akhir psikososial peserta didik

Data pada grafik 2, menunjukkan bahwa hasil assesmen akhir memperlihatkan ada perubahan yaitu bahwa; (1) aspek pengelolaan emosi yang terlihat pada tindakan, kegiatan, partisipasi, dan relasi peserta didik, bahwa ada sekitar 50,00% peserta didik sudah mampu mengelola emosinya, dengan ciri lebih tenang dan sudah ceria; (2) aspek keaktifan di sekolah, melalui tindakan, kegiatan, partisipasi, dan relasi peserta didik, menunjukkan ada sekitar 55,00% peserta didik sudah aktif berkegiatan di Sekolah Dasar Negeri, seperti bermain dengan temannya; (3) aspek konsentrasi pada pelajaran, melalui tindakan, kegiatan, partisipasi, dan relasi peserta didik, menunjukkan ada peningkatan dari 20,15% menjadi sekitar 45,00% peserta didik yang sudah berkonsentrasi pada pelajaran, hal ini terlihat pada peserta didik sudah mulai bertanya pada guru tentang materi pelajaran; (4) aspek berinteraksi di sekolah, melalui indikator melalui tindakan, kegiatan, partisipasi, dan relasi peserta didik, memperlihatkan ada sekitar 65,% peserta didik sudah dapat berinteraksi dengan teman-temannya di Sekolah Dasar Negeri,

seperti bermain, bercanda; (5) aspek pengambilan keputusan, dengan melalui penikaian dari melalui tindakan, kegiatan, partisipasi, dan relasi peserta didik, memperlihatkan bahwa ada peningkatan dari 19,55% menjadi 42,00% peserta didik sudah mampu mengambil keputusan, seperti peserta didik sudah berani bersikap untuk kegiatan-kegiatan di Sekolah Dasar Negeri.

Dalam kehidupan bersosial, terkadang ada kalanya mempunyai hubungan yang tidak baik dengan manusia lainnya, terjadi hal-hal yang mencetuskan pertengkaran, pertikaian, atau perselisihan antar kelompok yang bisa terjadi diantara keluarga, teman, tetangga, dan lainnya, termasuk pada anak-anak. Hal ini karena kepribadian individu di nilai berdasarkan kemampuannya memperoleh reaksi-reaksi positif dari berbagai orang dalam berbagai keadaan. Masalah psikososial yang dialami peserta didik adalah kurang mamadainya untuk memelihara hubungan-hubungan yang memuaskan dengan sesama peserta didik dan guru, karena rasa takut dan khawatir penyakit yang ditimbulkan dari Covid-19, dengan dampak antara lain yaitu; (a) berduka; (b) keputusan; (c) ketidakberdayaan; (d) risiko penyimpangan perilaku sehat; (e) sindroma post trauma.

Untuk itu, penerapan metode pembelajaran yang tepat dengan konsep menyenangkan pasca pandemi covid 19 adalah sebuah keharusan, dengan harapan proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan menyenangkan serta tidak membosankan. Setiap guru perlu menyesuaikan metode pembelajaran yang digunakan dan memilih media yang tepat sesuai tema pelajaran. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai ilmu yang akan diajarkan dan memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknis mengajar, tetapi juga dituntut untuk menampilkan kepribadian yang mampu menjadi teladan bagi peserta didik.⁶ Metode *fun learning* sebagai sebuah strategi dalam mengajar agar tercipta suasana nyaman, dan peserta didik dapat berkonsentrasi penuh dalam mengikuti proses pembelajaran yang di desain secara terencana dan sistematis.

Adapun penerapan metode pembelajaran *fun learning* pasca pandemi covid 19 yaitu; (1) membuat game yang menarik sesuai tema pelajaran; (2) membuat video yang menarik dalam mengajar; (3) menggunakan media gambar yang menarik sehingga peserta didik tidak bosan dalam mengerjakan tugas; (4) mengajak peserta didik untuk membuat

⁶ Palettei Arsyad Djameluddin, Sulfemi Wahyu Bagja, and Yusfitriadi., 'Tingkat Pemahaman Kepala Sekolah, Guru, Dan Komite Sekolah Terhadap Implementasi Standar Pengelolaan Pendidikan Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6.1 (2021), 38–53 <<https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1592>>.

lomba-lomba atau *challenge* yang seru, misalnya; lomba senam kreasi, kuis; (5) menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan storytelling, sebab peserta didik senang dengan cerita. Untuk itu, harus memiliki kemampuan yang dapat mengubah kelas menjadi sebuah komunitas belajar masyarakat kecil yang setiap detailnya diubah agar dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal yaitu mulai dari bagaimana interaksi dengan peserta didik di dalam kelas, bagaimana mengatur tempat duduk atau bangku peserta didik sampai pada bagaimana merancang proses pembelajaran metode *fun learning* dengan pendekatan yang menyenangkan seperti; bermain, menyanyi, dan bercerita.

Dengan proses pembelajaran dengan metode *fun learning*, diharapkan minat belajar peserta didik akan meningkat, hal ini disebabkan karena timbul kemauan atau keinginan kuat yang dihasilkan dari diri peserta didik tanpa paksaan, sehingga peserta didik secara otomatis akan senang mengikuti proses pembelajaran. Dalam perspektif lebih jauh, selain mengajar, guru juga memiliki tugas di sekolah sebagai unsur yang berhadapan dengan peserta didik, maka ia dituntut untuk memberikan pelayanan yang bermutu dengan peran sebagai perencana (*planner*), penggerak (*organizer*), dan penilai (*evaluator*) terutama dalam proses pembelajaran.⁷

Dengan demikian, peserta didik dinamis dalam mengikuti proses pembelajaran, dunia guru dan peserta didik dapat tersambung sehingga memudahkan interaksi keduanya dalam proses pembelajaran, menyelesaikan bahan materi pelajaran dengan tepat, membuat hasil belajar dapat lebih melekat, dan memastikan terjadi transfer pengetahuan dan sikap dari guru ke peserta didik. Hal ini sesuai hasil penelitian yang menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang terukur dan tepat akan membantu proses pembelajaran yang baik dan efektif, yaitu; *Instructional can assist instructors in providing measurable and targeted training services because learning materials are developed to help the learning process both inside and outside of learning*.⁸ Sistem pembelajaran pada prinsipnya adalah cerminan dari sikap pribadi pendidik dalam memberikan ilmu pengetahuan, pendidikan dan modeling yang patut di adopsi peserta didik, untuk itu peran guru di sekolah memiliki pengaruh besar terhadap

⁷ Arsyad, Wahyu Bagja Sulfemi, and Ahmad Munthoi, 'Pemahaman Dan Implementasi Standar Pengelolaan Pendidikan Di Madrasah Ibtidaiyah', *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 4.02 (2021), 259–78 <<https://doi.org/10.37542/iq.v4i02.239>>.

⁸ Baeti Rohman and others, 'Effectiveness Virtual Instructional Strategy in Improving Al-Quran Literacy Skills for Muslims during the COVID-19 Pandemic.', *Journal of Algebraic Statistics*, 13.1 (2022), 716–30 <<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=160017783&site=ehost-live>>.

pembentukan karakter peserta didik secara tidak langsung yang selalu mengamati kegiatan setiap hari, terutama modeling yang ditampilkan guru di sekolah. Perasaan peserta didik sangat peka dan sensitive sehingga perlu adanya penyampaian informasi dan kesepakatan bersama antara guru, orang tua sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan kesiapan peserta didik dalam belajar serta mencegah permasalahan yang akan terjadi di sekolah.

Faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan pasca pandemic covid 19 adalah penggunaan e-learning, namun demikian, penggunaan e-learning pasca pandemic sangat dipengaruhi oleh faktor motivasi dalam pengaplikasian internet untuk melakukan pembelajaran, baik dari pihak sekolah, guru, maupun peserta didik.⁹ Hal ini diperkuat melalui hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa pasca pandemi covid 19 dengan kegiatan pembelajaran menyenangkan melalui bermain, maka tidak hanya dapat menanggulangi masalah memperkuat aspek psikososial pada peserta didik, tetapi peserta didik juga menjadi tekun menghadapi berbagai tugas yang diberikan oleh guru, karena tercipta suasana kelas yang lebih meriah dan menyenangkan tanpa kekhawatiran terhadap penerapan Program Kesehatan (Prokes).¹⁰ Di samping itu, akan memperkuat keaktifan, konsentrasi mengikuti pelajaran, berinteraksi, dan pengambilan keputusan pada peserta didik.

KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan yang dilakukan dalam rangka pengelolaan penanganan masalah psikososial peserta didik akibat pandemi covid 19 melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menyegarkan, dan saling menyemangati satu sama lain atau *fun learning* menunjukkan bahwa metode ini dapat memberikan penguatan psikososial peserta didik pasca pandemi covid 19, yang memperlihatkan ada perubahan perilaku dan emosi peserta didik ke arah yang lebih baik dan stabil dengan indikator; (1) peserta didik sudah mulai dapat mengelola emosinya dengan baik, seperti; tenang, dan memperhatikan apa yang disampaikan guru; (2) peserta didik sudah aktif melakukan kegiatan rutinitas di sekolah, seperti; bermain, bercanda, dll); (3) peserta didik mulai dapat berkonsentrasi mengikuti pembelajaran, dengan bertanya pada guru; dan (4) peserta didik sudah berani berinteraksi dengan temannya, seperti bernyanyi bersama,

⁹ Elfa Yuliana & Saepul Bahri, *Strategi Belajar Dengan Memanfaatkan E-Learning Pada Masa Pandemi Di SDN 2 Kembang Kerang Aikmel.*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2020.

¹⁰ Wahyu Bagja Sulfemi Sulfemi, Arsyad Arsyad, and Ela Nurlaelasari, 'Model Course Review Horay Berbantu Media Kartu Berpadu Permainan Tic Tac Toe Dalam Pembelajaran PAI Masa PPKM', *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 5.02 (2022), 171–88 <<https://doi.org/10.37542/iq.v5i02.728>>.

menari, dan berpuisi dihadapan teman-temannya di sekolah; dan (5) peserta didik sudah terlihat mampu mengambil keputusan, tidak ragu-ragu dalam mengambil keputusan.

Dengan demikian, melalui proses pembelajaran *fun learning* yang mengasyikkan dan menyenangkan, berpusat pada kondisi psikologi dan atmosfir lingkungan yang menstimulus peserta didik, akan dapat menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk selalu belajar dan pada akhirnya dapat meningkatkan kompetensi dan penguatan psikososialnya, terutama pasca pademi covid 19.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Reneka Cipta, 2006)
- Arsyad, Arsyad, 'Hubungan Antara Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar Penelitian Dan Statistik Dengan Mutu Skripsi: Studi Analisis Di STKIP Muhammadiyah Bogor', *KHAZANAH PENDIDIKAN, Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12.02 (2019)
- Arsyad, Wahyu Bagja Sulfemi, and Ahmad Munthoi, 'Pemahaman Dan Implementasi Standar Pengelolaan Pendidikan Di Madrasah Ibtidaiyah', *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 4.02 (2021), 259–78 <<https://doi.org/10.37542/iq.v4i02.239>>
- Djamaluddin, Palettei Arsyad, Sulfemi Wahyu Bagja, and Yusfitriadi., 'Tingkat Pemahaman Kepala Sekolah, Guru, Dan Komite Sekolah Terhadap Implementasi Standar Pengelolaan Pendidikan Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6.1 (2021), 38–53 <<https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1592>>
- Elfa Yuliana & Saepul Bahri, *Strategi Belajar Dengan Memanfaatkan E-Learning Pada Masa Pandemi Di SDN 2 Kembang Kerang Aikmel.*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2020
- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan, 'Surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19', 2020
- Rohman, Baeti, Jarudin, Sandi Santosa, Mohammad Adnan, Arsyad, Ardia Rizki, and others, 'Effectiveness Virtual Instructional Strategy in Improving Al-Quran Literacy Skills for Muslims during the COVID-19 Pandemic.', *Journal of Algebraic Statistics*, 13.1 (2022), 716–30 <<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=160017783&site=ehost-live>>
- Sudjiono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012)
- Sulfemi, Wahyu Bagja Sulfemi, Arsyad Arsyad, and Ela Nurlelasari, 'Model Course Review Horay Berbantu Media Kartu Berpadu Permainan Tic Tac Toe Dalam Pembelajaran PAI Masa PPKM', *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 5.02 (2022), 171–88 <<https://doi.org/10.37542/iq.v5i02.728>>
- Zubaedi, Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter, Kencana* (Jakarta, 2011)