



Penerapan Pembelajaran Game Interaktif Di SDN 09 Buatun Baru Kecamatan Kerinci Kanan

Implementation Of Interactive Game Learning In SDN 09 Butan Baru Kerinci Kanan District

Siswanto¹, Nurman Efrinson Tamba², Diva Natasha Putri³, Erni Maulidiawati⁴, Tasya Fajar Putri⁵, Amanda Tifani⁶, Filma Anggraini⁷, Anis Aprilia⁸, Yulu Yanti Sitompul⁹, Donny Lukfiansah¹⁰, Jordan Napitupulu¹¹

¹⁻¹¹ Mahasiswa Kukerta Universitas Riau

Kampus Bina Widya Km,12,5,Simpang Baru,Kec.Tampan,Kota Pekanbaru,Riau 28293

Korespondensi penulis : siswanto517@gmail.com

Article History:

Received: Agustus 30, 2023

Revised: September 2, 2023

Accepted: September 30, 2023

Keywords : media, learning, interactive

Abstract: Interactive learning media is an intermediary that can help in the learning process, so that learning becomes fun. one of these learning media is game-based. which aims to provide an atmosphere in the teaching and learning process that is more enjoyable with mutual activity between educators and their students. in this activity carried out at SDN 09 buatan baru school with the style of the game link dots, in the implementation, several tables are given that contain some material that is connected with color dots, as the game link dots.

Abstrak

Media pembelajaran interaktif adalah suatu perantara yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, sehingga suatu pembelajaran menjadi menyenangkan. salah satu media pembelajaran tersebut adalah berbasis game, yang bertujuan memberi suasana dalam proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan dengan saling aktif antara pendidik dengan peserta didiknya, dalam kegiatan ini dilakukan di sekolah SDN 09 buatan baru dengan gaya permainan game link dots, pada pelaksanaan diberikan beberapa table.

Kata kunci : media, pembelajaran, interaktif

PENDAHULUAN

Desa Buatun Baru, Kecamatan Kerinci Kanan, Kabupaten Siak adalah desa yang penduduk utamanya merupakan transmigrasi sejak tahun 1990, yang mana sumber mata pencaharian terbesar masyarakat Desa Buatun Baru adalah dari berkebun kelapa sawit. Jumlah penduduk desa buatan baru dominan berasal dari berbagai suku, yaitu Jawa, Sunda, Melayu, dan Minang.

Bentuk kondisi wilayah Desa tersebut bisa dikatakan cukup baik dalam akses jalan. Pembangunan wilayah pedesaan seharusnya ditingkatkan agar bertujuan meningkatkan kehidupan kesejahteraan masyarakat secara ekonomi maupun akses sarana sosial dilingkungan masyarakat. Dilihat dari segi ekonomi, masyarakat Desa Buatun Baru dominan sumber mata pencahariannya adalah berkebun kelapa sawit. Kemudian di samping juga dengan

kerja sampingan, seperti berdagang, tukang dan jasa yang mana untuk tambahan pendapatan ekonomi masyarakat tersebut.

Adapun permasalahan didesa, seperti kemiskinan, krisis energy dan juga krisis pangan. Hal tersebut perlu penanggulangan dari beberapa pihak yang terlibat terutama pemerintah pusat maupun pemerintah daerah. Pada desa ini terdapat berbagai macam penduduk etnis, adapun perkembangan yang lebih jauh muncul suatu pergeseran peranan dan fungsi dalam pendidikan dalam masyarakat tersebut. Tugas perantara dan lembaga pendidikan dan bentuk organisasional pendidikan serta keberadaan modal manusia dalam pendidikan.

Hal tersebut menimbulkan konsekuensi dan tantangan, tuntutan, dan kebutuhan dalam pendidikan yang ada di Indonesia saat ini. Kepedulian masyarakat sekitar terhadap pendidikan, khususnya keluarga sangatlah menentukan keberhasilan suatu pendidikan di tempat tertentu.

Sehingga didalam meningkatkan pendidikan, perlu suatu model pembelajaran yang mendukung agar siswa tidak merasa bosan. Salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan, yaitu model pembelajaran interaktif yang berbasis games. Model pembelajaran berbasis game bisa meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga keberhasilan suatu pembelajaran akan tercapai.

Untuk mencapai keberhasilan tersebut, maka sejak dini perlu ditanamkan disiplin belajar kepada generasi muda dan selalu diberikan upaya untuk mengingatkan budaya membaca dan belajar bagi generasi muda dan warga masyarakat di Kampung Buatan Baru, Kecamatan Kerinci Kanan, Kabupaten Siak, Provinsi Riau.

Berdasarkan pokok permasalahan tersebut, maka ditetapkan tujuan program kerja KKN ini adalah pemberdayaan masyarakat program pengembangan bimbingan belajar.

METODE PENERAPAN

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, program Kukerta UNRI di Desa Buatan Baru dilakukan dengan pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan masyarakat mengenai bimbingan belajar dan ilmu pengetahuan . Kegiatan yang akan dilakukan oleh mahasiswa Kukerta di Kampung Desa Buatan Baru, yaitu dengan mengajar anak-anak PAUD, TK maupun SD. Sebelum itu, mahasiswa Kukerta meminta izin terlebih dahulu kepada pihak sekolah dan guru untuk melaksanakan program ini serta bersilaturahmi dengan bapak/guru yang memberikan arahan kepada mahasiswa Kukerta untuk bisa membantu dan mengajar siswa-siswi di sekolah yang akan dituju oleh mahasiswa Kukerta.

No	Metode	Kegiatan	Jumlah mahasiswa yang terlibat
1.	Perizinan Di PAUD	Sebagian anggota kelompok Kukerta setiap hari Senin sampai Jumat akan melakukan kegiatan mengajar anak-anak di PAUD KB Restu Ibu dengan senang hati dan juga penuh kasih sayang serta membersamai kegiatan belajar dan bermain dengan anak-anak yang berada di PAUD.	5 orang
2.	Perizinan Di TK	Sebagian anggota kelompok Kukerta setiap pagi akan melakukan kegiatan mengajar di TK Mutiara Pertiwi dengan beberapa kegiatan mengajar, seperti membaca doa, mewarnai gambar, bernyanyi bersama-sama ,dll.	5 orang
3.	Perizinan Di SD	Sisa anggota kelompok Kukerta lainnya akan melakukan kegiatan pagi dengan mengajar siswa-siswi di SDN 09 Buatan Baru. Ada beberapa kelas yang akan mahasiswa Kukerta masukin untuk mengajar siswa/i SDN 09 Buatan Baru yang mana dengan terlaksananya kegiatan diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan para siswa/i dan siswa/i lebih semangat lagi dalam belajarnya.	5 orang

HASIL DAN KETERCAPAIAN SASARAN

1.1 Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh kelompok Mahasiswa Kukerta UNRI di Desa Buatan Baru, Kecamatan Kerinci Kanan, Kabupaten Siak. Dimana untuk jadwal kunjungan di Desa Kampung Buatan baru akan dilakukana selama 40 hari. Oleh karena itu, diharapkan kegiatan ini dapat berjalan dengan baik karena waktu yang disediakan terbatas.

1.2 Waktu

Waktu yang digunakan untuk kegiatan ini adalah termasuk ke Dalam Jam Kerja Efektif mahasiswa (JKEM) yang harus dipenuhi oleh setiap mahasiswa selama kegiatan KUKERTA ini.

1.3 Lokasi

Lokasi untuk melaksanakan kegiatan ini berada di Kampung Buatan Baru, Kecamatan Kerinci Kanan, Kabupaten Siak. Kegiatan ini akan didampingi oleh DPL (Dosen Pembimbing Lapangan), yaitu Bapak Ir. Siswanto, MT. Lokasi ini telah ditentukan oleh LPPM Universitas Riau.

Hasil

Berdasarkan program kerja yang telah dilakukan oleh Mahasiswa Kukerta UNRI hasilnya dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

No.	Program Kerja	Hasil Kerja
1.	<p>Tujuan dari Tim Kukerta UNRI di Desa Buatan Baru memilih kegiatan KKN mengajar mengaji ini adalah untuk membantu anak- anak desa dalam belajar membaca Iqro/ Al-Quran baik dengan belajar membaca lafadznya hingga belajar mempelajari tajwidnya dan juga hafalan Ayat-ayat pendek, Karena itu dapat membuat anak-anak lebih rajin dan lebih lancar lagi dalam membaca Al-Quran. Serta dapat menciptakan generasi islam yang islami dan bisa membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Selain itu, mempelajari Al-Qur'an merupakan suatu anjuran dalam agama Islam, karena Al-Qur'an adalah sebagai pedoman hidup yang harus dipelajari dan didalami. Dalam hal ini menjadi tolak ukur seorang muslim yang sejauh mana upaya dan usahanya dalam mempelajari dan mengajarkan Al-Qur'an.</p>	

Al-Qur'an yang menjadi acuan utama dalam belajar mengaji di mesjid Jami Al Muhajirin. Setiap selesai Sholat Maghrib, berhubungan dengan Al-Qur'an merupakan pedoman hidup setiap kaum muslimin. Oleh sebab itu, maka pendidikan Al-Qur'an memang sudah seharusnya diberikan dan diajarkan kepada anak-anak sedini mungkin.

2. Mahasiswa KKN UNRI melaksanakan kegiatan mengajar berbasis game di SDN 09 Buatan Baru, Kampung Buatan Baru, Kecamatan Kerinci Kanan, Kabupaten Siak. Dalam kegiatan ini, setiap siswa-siswi akan diberi kesempatan untuk menghubungkan simbol dan sila yang sesuai sebagai level 1 dalam games ini. Selanjutnya, siswa-siswi yang mampu melewati level 1 akan naik ke level 2 untuk menjawab pertanyaan mengenai pancasila. Siswa-siswi yang mampu melewati semua level akan diberi reward di akhir games. Media pembelajaran ini tentu diharapkan dapat membantu kegiatan belajar mengajar agar lebih seru dan interaktif. Media pembelajaran berbasis games seperti ini tentu dapat meningkatkan semangat dan antusias belajar siswa-siswi sekolah dasar. Di samping mendapat keseruan belajar tentunya nilai pelajaran yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan cara yang lebih sederhana dan tidak membosankan.



KESIMPULAN

Kuliah Kerja Nyata (Kukerta) merupakan tempat bagi mahasiswa untuk belajar hidup dan mengabdikan diri di masyarakat. Dengan adanya Kukerta ini, diharapkan mahasiswa dapat berperan dan berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat sebab di masyarakat tidak hanya ilmu yang perlu diterapkan tetapi bagaimana cara mahasiswa menyatu dengan lingkungan masyarakat. Pelaksanaan program Kukerta di Desa Buatan Baru yang telah terlaksana dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Semua program dapat terlaksana dengan baik dan lancar walaupun ada beberapa kendala, namun hal tersebut dapat diatasi. Kegiatan program Kelompok ini dilaksanakan pada pagi hari, siang hari serta sore hari, juga Ada yang dilaksanakan di luar waktu tersebut. Dengan terlaksananya program-program tersebut diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat Desa Buatan Baru.
2. Keterlaksanaan program ini tidak terlepas dari adanya kerjasama antara pihak masyarakat serta adanya kerja sama antar mahasiswa yang melaksanakan Kukerta di Desa Buatan Baru, sehingga dalam pelaksanaan Kukerta ini Mahasiswa Kukerta dituntut untuk dapat hidup bermasyarakat dan memahami realita masyarakat dengan menggunakan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimilikinya.
3. Mahasiswa Kukerta diharapkan dapat memanfaatkan potensi yang diterima selama kuliah dengan menerapkannya di lingkungan masyarakat. Sehingga dapat menyelami dan membantu menyelesaikan permasalahan yang ada dalam masyarakat.
4. Keberhasilan program-program Kukerta pada akhirnya akan memberikan manfaat yang saling menguntungkan antara mahasiswa dan masyarakat. Sisi positif bagi mahasiswa adalah meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar baik di masyarakat dan memperluas cakrawala pemikiran serta dapat melatih kreativitas mahasiswa dalam hidup bermasyarakat.
5. Sedangkan, bagi masyarakat adalah meningkatkan semangat bekerja keras, keinginan untuk maju, sikap mental positif, pola pikir kritis yang pada akhirnya mampu mengembangkan pembangunan diri dan lingkungan.

Dengan adanya antusias yang baik dari masyarakat, membantu Mahasiswa Kukerta dalam belajar bersosialisasi dengan warga masyarakat, belajar bersikap dan beradaptasi dengan orang lain sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Di samping itu, peran serta masyarakat juga mendukung dalam kelancaran pelaksanaan program Kukerta

SARAN

1. Bagi warga masyarakat Desa Buatan Baru, Kecamatan Kerinci Kanan, Kabupaten Siak adalah sebagai berikut:
 - a. Dapat menyempurnakan program mahasiswa Kukerta yang belum sesuai dan melanjutkan program-program yang berkelanjutan.
 - b. Program-program yang telah dilaksanakan mahasiswa Kukerta semoga dapat diteruskan dan dikembangkan serta dimanfaatkan untuk kepentingan masyarakat setempat.
2. Bagi Mahasiswa Kukerta
 - a. Diharapkan mahasiswa Kukerta telah siap menghadapi permasalahan di lokasi Kukerta yang bersifat individu maupun kelompok.
 - b. Ketersiapan keterampilan serta perencanaan yang lebih matang dan terprogram dengan baik sebelum terlaksananya Kukerta serta lebih sering untuk melakukan koordinasi dengan peserta lain dalam satu kelompok dengan warga atau aparat pemerintah setempat.
 - c. Menjadikan segala hal yang dilakukan selama Kukerta sebagai bekal dalam pembelajaran hidup bermasyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurhayati, C., & Jamilah, J. Perubahan Sosial Pada Masyarakat Pedesaan dan Perkotaan. Universitas Terbuka.
- Putri Pradisa, P., Jannah Budiman Lauselang, R., Retno Kurniasari, S., Aziyah Mutiah, H., Kurniawan, A., Aprian Kuri, N., & Riski Dwi Hariyanto, M. (2019). Kuliah Kerja Nyata Reguler Universitas Ahmad Dahlan Periode Lxxi Tahun Akademik 2018/2019 Divisi Viii. C. 3 Dusun Klayu 1, Desa Sumberwungu, Kecamatan Tepus, Kabupaten Gunungkidul.
- Hakim, ML (2017). Pemanfaatan media pembelajaran game interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. *Arabi: Jurnal Kajian Bahasa Arab*, 2 (2), 156-162.
- Subarjo, A. H., Retnowati, N. D., & Al Afiah, Y. A. (2022). MEDIA EDUKASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN PANCASILA BERBASIS MOBILE. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(2), 411-420.