

Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Demi Peningkatan Minat Belajar di UPT SD 060935, Medan Johor

Felix Setiawan Peranginangin¹, Hairani Siregar²

^{1,2}Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Kota Medan, Indonesia
Email: peranginangin1406@gmail.com

Abstrak

Pendidikan adalah tonggak kemajuan bangsa. Mewujudkan bangsa yang maju tentu merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia. Sudah menjadi suatu rahasia umum bahwa maju tidaknya suatu negara dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Program Kampus Mengajar merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk memperluas kompetensi yang mahasiswa miliki dengan memberi sebuah kesempatan untuk mahasiswa belajar di luar kelas dengan memberikan asistensi kepada guru atau tenaga kependidikan di tingkat pendidikan dasar. Kampus Merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Dalam kegiatan ini, penulis sebagai mahasiswa Prodi Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik mengikuti Program Kampus Mengajar dari Merdeka Belajar Kampus Mengajar (MBKM) di UPT SD 060935, Medan Johor. Selama pelaksanaannya, penulis menerapkan Pembelajaran Berbasis Permainan kepada siswa/i Kelas 4 UPT SD 060935. Tujuan keikutsertaan mahasiswa dalam program Kampus Mengajar ini merupakan sebuah proses dalam menambah relasi, menambah pengalaman di luar dunia perkuliahan, mengembangkan wawasan, karakter dan soft skills mahasiswa.

Kata Kunci: Kampus Mengajar, Pendidikan, Pembelajaran Berbasis Permainan.

Abstract

Education is the cornerstone of the nation's progress. Realizing an advanced nation is certainly an ideal to be achieved by every country in the world. It is common knowledge that the progress of a country is influenced by educational factors. The Teaching Campus Program is part of the Merdeka Learn Kampus Merdeka (MBKM) policy which aims to broaden the competencies students have by providing an opportunity for students to learn outside the classroom by providing assistance to teachers or education staff at the basic education level. The Merdeka Campus is a form of learning in universities that is autonomous and flexible so as to create a learning culture that is innovative, not restrictive, and in accordance with the needs of students. In this activity, the writer as a student of the Social Welfare Study Program, Faculty of Social and Political Sciences, took part in the Teaching Campus Program from Merdeka Learning Campus Teaching (MBKM) at UPT SD 060935, Medan Johor. During its implementation, the authors apply Game-Based Learning to Grade 4 UPT SD 060935 students. The purpose of student participation in the Teaching Campus program is a process of adding relationships, adding experience outside the world of lectures, developing students' insights, character and soft skills.

Keywords: The Teaching Campus, Education, Game-Based Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak semata-mata berusaha untuk mencapai hasil belajar, tetapi bagaimana memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi pada diri anak (Kartikasari, 2016). Dalam berkomunikasi antar pelajar dan pembelajar terkadang sering menimbulkan salah penafsiran bahkan salah dimengerti oleh si pembelajar (Atapukang, 2016). Pemahaman siswa merupakan faktor yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran (Meylinda, 2015). Menurut Annisa, dkk (2020) pada

usia sekolah dasar, proses pendidikan karakter tentunya harus dilakukan sejak dini dan sudah harus dimaksimalkan. Sebenarnya potensi yang baik sudah dimiliki oleh setiap manusia sejak lahir, tetapi potensi tersebut harus terus dibina dan juga dikembangkan melalui sosialisasi, baik dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Berkembangnya dunia pendidikan tentu akan terus menghadapi berbagai macam masalah, dimana salah satu permasalahan yang dihadapi adalah lemahnya proses belajar dan mengajar. Agar pendidikan terus meningkat, tentunya harus dilakukan pembaharuan pada kualitas pendidikan tersebut. Terdapat beragam cara dalam peningkatan kualitas pendidikan, seperti pengembangan kurikulum, inovasi dalam pembelajaran, serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan definisi tersebut praktikan menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa, karena media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar.

Atas kondisi tersebut, maka melalui Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi menyusun Program Kampus Mengajar Mitra USU Angkatan 2. Kampus Mengajar Mitra USU Angkatan 2 (KM Mitra USU Angkatan 2) merupakan salah satu bentuk pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) berupa asistensi mengajar untuk memberdayakan mahasiswa dalam membantu proses pembelajaran di sekolah dasar (SD) berbagai desa/kota di Indonesia. Menurut Suhartoyo dkk (2020) hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan kompetensi baik *soft skills* maupun *hard skills* agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman sebagai pemimpin masa depan bangsa yang pastinya lebih unggul dan berkepribadian.

Merdeka belajar sendiri menurut Siregar dkk (2020) memiliki esensi bahwa peserta didik nantinya akan memiliki bebasan dalam berfikir baik secara individu maupun secara kelompok, sehingga di masa mendatang akan dapat melahirkan peserta didik yang kritis, unggul, inovatif, kolaboratif, serta partisipatif. Kebijakan program Merdeka Belajar tidak hanya dirancang untuk sekolah dasar saja, tetapi juga pada perguruan tinggi. Untuk tingkat perguruan tinggi, terdapat berbagai macam kegiatan yang dapat dilaksanakan oleh mahasiswa, salah satu kegiatannya adalah Program Kampus Mengajar Mitra USU Angkatan 2.

Kampus Mengajar Mitra USU Angkatan 2 sendiri merupakan salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) menjadi pengganti/rekognisi dari Praktik Kerja Lapangan I mahasiswa Prodi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatra Utara. Dimana selama masa program Kampus Mengajar ini, diberikan pelatihan dari berbagai pihak yang berkompeten agar nantinya mereka siap membantu pelaksanaan pembelajaran di sekolah yang ada di daerahnya. Sekolah yang menjadi mitra dari pengabdian masyarakat dalam pelaksanaan program Kampus Mengajar Mitra USU Angkatan 2 yakni UPT SD Negeri 060935 yang terletak di Jl. Pintu Air II, Kwala Bekala, Medan Johor, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara yang berakreditasi B. Dengan program tersebut, diharapkan mahasiswa akan memiliki kesempatan untuk mengasah jiwa kepemimpinan dan karakter serta memiliki pengalaman belajar. Selain itu, melalui program ini diharapkan terjadi peningkatan efektivitas proses pembelajaran demi peningkatan mutu belajar anak-anak di Indonesia.

METODE

Sebagai seorang mahasiswa prodi Kesejahteraan Sosial, tentu dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, harus didasari dengan metode-metode intervensi sosial. Jadi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program Kampus Mengajar Mitra USU Angkatan 2 ini dilakukan menggunakan dengan metode intervensi sosial. Metode intervensi sosial pada dasarnya adalah upaya yang dilakukan memperbaiki atau meningkatkan keberfungsi sosial individu atau kelompok, agar individu atau kelompok dapat berperan baik sesuai dengan tugas sosial dan individual mereka.

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang praktikan laksanakan di UPT SD Negeri 060935, praktikan memperhatikan bahwasanya di sekolah tersebut belum terdapat kegiatan yang inovatif dan kreatif dalam

meningkatkan sistem pembelajaran, dimana pembelajaran masih menggunakan metode konvensional berupa pembelajaran dari buku yang diberikan sekolah. Dalam pengabdian kali ini, praktikan menggunakan metode Intervensi Skidmore Trackeray, dan Farley (1994) . Metode tersebut terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

1. **Tahap “Observasi”** (*Observation Phase*) merupakan tahapan untuk menjalin relasi dengan *caseworker*. Di tahap inilah proses penjalinan relasi (*engagement*) antara klien dan *caseworker* mulai dikembangkan. Pada tahap awal “observasi” ini, *caseworker* akan mengumpulkan serta memilah-milah data terkait dengan permasalahan klien yang terdiri dari sejarah hidup klien dan memilah data-data penting yang akan menjadi bahan dalam tahap pengkajian.
2. **Tahap Pengkajian** (*Assesment*) merupakan tahapan lanjutan dari tahap observasi. Dalam tahap ini setelah *caseworker* memilah data-data klien. Kemudian diadakan tahapan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam dibanding hanya dari informasi saja. Dalam tahapan ini terciptalah sebuah kejelasan terkait apa masalah sebenarnya yang dihadapi klien. Hal-hal seperti sebab akibat, dan penanggulangannya, semua didapatkan di tahap ini. Dalam tahap ini juga dilakukan kegiatan seperti berbincang, wawancara dan kontak pribadi antar klien dan juga. Dalam tahap ini juga dilakukan perencanaan serta planning terkait treatment apa yang bisa dilakukan demi penanggulangan permasalahan yang dihadapi oleh klien.
3. **Tahapan Intervensi** merupakan tahapan inti dari metode intervensi sosial Skidmore Trackeray, dan Farley (1994). Dalam tahapan ini proses penanggulangan dan treatment untuk kegiatan yang dilakukan oleh *caseworker* dalam kaitannya terhadap penanganan klien dilakukan. Perencanaan atau planning program pun dilakukan dalam tahapan ini. Tahapan ini sendiri adalah tahapan paling penting dan paling lama untuk dilakukan selama proses intervensi sosial,
4. **Tahap Terminasi** merupakan tahapan akhir, dimana relasi antara *caseworker* dan juga klien dinyatakan telah selesai. Segala kegiatan kerjasama, program penyembuhan, program treatment dinyatakan selesai. Tahap ini terjadi ketika tujuan dari *caseworker* kepada klien sudah tercapai dan klien bisa mengatas keberlangsungan sosialnya secara mandiri. Proses terminasi biasa dilakukan setelah tercapai kesepakatan antara klien dan pasien. Dan juga bisa dilakukan secara sepihak apabila terbukti bahwa dalam pelaksanaan treatment, hasil dari program treeatment tidak sesuai dengan apa yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Praktik Kerja Lapangan (PKL) I (satu) mengharuskan setiap Mahasiswa/i Kesejahteraan Sosial merencanakan dan menjalankan sebuah *Project Based Learning*. *Project Based Learning* merupakan sebuah *mini project* dengan tujuan mengubah atau mengembalikan fungsi sosial klien melalui metode pekerja sosial. Adapun yang menjadi sasaran *mini project* praktikan pada PKL I ini adalah Siswa/i Kelas 4 UPT SD Negeri 060935 mendapatkan pembelajaran dengan media pembelajaran yang inovatif dan bisa meningkatkan minat belajar mereka

Pengabdian dengan Program Kampus Mengajar Mitra USU Angkatan 2 dimulai dari tanggal 06 Maret-30 Juni 2023. Dalam pelaksanaanya peserta Kampus mengajar dituntut untuk menjadi inovatif dan kreatif terkait dengan apa yang harus dilakukan di tempat penempatan yaitu UPT SD 060935, Medan Johor. Segala kegiatan yang dilakukan, bersifat membantu, menginovasikan dan mendorong kemajuan baik administrasi dan pembelajaran di sekolah. Sehingga praktikan membuat sebuah mini project yang belum ada dalam system pembelajaran di kelas 4 UPT SD 060935, Medan Johor. Dalam pembuatan project serta pelaksanaan, sebagai mahasiswa Kesejahteraan Sosial FISIP USU, praktikan mempraktikkan penggunaan intervensi sosial Skidmore Trackeray, dan Farley (1994) . Metode tersebut terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

1) Tahap Observasi (*Observation Phase*)



Gambar 1. Dokumentasi bersama Dosen DPL, Kepala Sekolah, dan Guru Pamong.

Dalam Tahap Observasi ini, yang dilakukan praktikan adalah awalnya datang ke sekolah, bertemu dengan kepala sekolah dan juga membicarakan maksud dan tujuan. Dalam hal ini praktikan datang sebanyak 2 kali. Dimana dalam pertemuan pertama praktikan bertemu dengan kepala sekolah UPT SD 060935 yaitu ibu Martauli Butar Butar S.Pd. memberitahu maksud dan tujuan program Kampus Mengajar Mitra USU Angkatan 2. Dalam pertemuan ini juga saya juga diberitahu terkait guru pamong yang akan menjadi mentor serta supervisor saya selama program Kampus Mengajar, yaitu bapak Adlan Adam S.Pd yang merupakan wali kelas 4. Dalam pembicaraan diputuskan bahwa selama program Kampus mengajar, saya akan membantu pak Adam dalam proses pembelajaran di Kelas 4 UPT SD 060935.

Dipertemuan kedua, saya datang bersama dengan Dosen Pembimbing Lapangan saya, yaitu ibu Hairani Siregar S.Sos., M.SP. Dalam pertemuan ini, praktikan beserta dosen DPL datang dan bertemu dengan kepala sekolah serta guru pamong dengan tujuan mengantarkan serta menitipkan praktikan di UPT SD 060935, Kwala Bekala, Medan Johor.

2) Tahapan Pengkajian (*assessment*)



Gambar 2. Pengkajian yang dilakukan praktikan terkait mini project bersama praktikan

Dalam tahapan pengkajian ini, praktikan berdiskusi bersama guru pamong, yaitu Adlan Adam S.Pd. Dalam diskusi ini mencakup segala hal terkait permasalahan di kelas, kesulitan apa yang dihadapi di kelas, dan masih banyak lagi. Dalam tahapan pengkajian atau assesmen ini, praktikan mendalami tentang keadaan di kelas, baik melalui pak Adam itu sendiri dan juga murid-murid kela 4 UPT SD 060935 Medan Johor.

Setelah mendapat data yang cukup penting dari hasil assesmen. Hasil dari assesmen yang dilakukan adalah sering kali anak-anak tidak fokus dalam pembelajaran, dimana rata-rata dari mereka lebih menyukai bermain dan berbincang bersama teman-temannya. Dari hasil assesmen itu praktikan

mewajari apa yang terjadi. Hal itu dikarenakan anak-anak seumuran mereka masih memiliki keinginan besar untuk bermain-main dibanding belajar. Anak-anak kelas 4 merasa bahwa kegiatan belajar konvensional yang hanya mengandalkan buku dan interaksi satu arah dianggap membosankan dan membuat minat belajar mereka menjadi turun

Setelah mendapatkan pokok permasalahan, praktikan sebagai mahasiswa Kesejahteraan Sosial mencari penyelesaian terhadap permasalahan yang ada di kelas 4 UPT SD 060935. Dalam hal ini, terkait dengan Praktik Kerja Lapangan I, praktikan harus mempunyai mini project yang dilakukan selama proses praktik kerja lapangan, akhirnya praktikan dan guru pamong mendiskusikan serta merencanakan terkait dengan mini project apa yang bisa praktikan lakukan. Dan akhirnya diputuskanlah mini project berupa pembelajaran berbasis permainan. Dimana dalam pembelajaran berbasis permainan ini, praktikan akan memberikan pemikiran-pemikiran inovatif dan kreatifnya untuk membawakan permainan-permainan yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran. Dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 UPT SD 060935 Medan Johor.

3) Tahap Intervensi.

Dalam tahap intervensi, mini project atau program yang sudah direncanakan selama proses assesmen dilakukan. Dalam hal ini praktikan membawakan beberapa permainan selama periode program kampus mengajar, diantaranya :

a) *Permainan Mencari Pertanyaan di Sekitar Sekolah*



Gambar 3. Dokumentasi Permainan cari kata di lingkungan sekolah

Permainan ini merupakan permainan kelompok. Dalam permainan ini akan dibentuk beberapa kelompok. Peraturan dalam permainan ini adalah mereka harus mencari pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi pelajaran yang sudah praktikan sembunyikan disekitar sekolah. Dalam mencari pertanyaan, tidak diperbolehkan berpisah dengan teman satu kelompok. Dalam permainan ini, materi yang dibawakan merupakan tentang agama-agama di Indonesia, pembawa tiap agama, dan kitab suci tiap agama.

Setelah semua menemukan, yang paling sedikit mendapat pertanyaan akan mendapat hukuman seperti menyanyi lagu wajib nasional atau menyebutkan Pancasila. Setelahnya akan diberi waktu untuk tiap kelompok membuka jawabannya dan mencari jawaban dari tiap gulungan pertanyaan.. Setelah selesai menjawab, satu-persatu kelompok akan maju kedepan dan menjawab pertanyaannya. Apabila terdapat pertanyaan yang salah akan dikurangi poin akhirnya. Dan yang memiliki poin paling akhirlah pemenangnya.

b) *Permainan Teka-Teki Silang Permainan Teka-Teki Silang*



Gambar 4. Dokumentasi permainan teka-teki silang

Permainan ini juga merupakan permainan kelompok. Dalam permainan ini dibentuk dua kelompok yang sama rata. Dalam permainan ini praktikan membuat teka-teki silang di kertas karton, membuat pertanyaan di kertas hvs berwarna dan digulung. Kemudian dibuat juga tiap-tiap huruf di kertas-kertas kecil yang diacak dan pada akhirnya jawabannya ada di kertas-kertas huruf tersebut. Dalam permainan ini, materi yang dibawakan adalah Rumah Adat yang ada di Sumatera Utara dan Tarian Tradisional Sumatera Utara.

Dalam melakukan permainan ini, tiap anggota kelompok akan maju dan mengambil pertanyaan yang praktikan berikan, kemudian kembali ke kelompoknya dan melakukan diskusi. Setelah mendapatkan jawabannya, setiap anggota akan diminta mengambil huruf perhuruf dan ditempelkan di kotak teka-teki silang yang ada di karton. Perhitungan pemenang dalam permainan ini didasari siapa yang paling cepat menjawab seluruh pertanyaan dan juga yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar.

c) **Permainan Cari Kata**



Gambar 5. Dokumentasi Permainan Cari Kata

Permainan ini merupakan permainan individu. Dibanding permainan, kegiatan ini mungkin bisa dibilang lebih kepada ujian yang dilakukan dengan metode yang lebih kreatif, inovatif dan tentunya menyenangkan. Dimana permainan ini bertujuan untuk melatih ketelitian siswa dalam mencari kata di permainan ini. Materi yang terdapat dalam permainan cari kata ini merupakan materi terkait dengan Hari-hari Besar tiap Agama yang ada di Indonesia. Permainan cari kata ini dilakukan dengan cara masing-masing siswa akan diberikan 1 kertas yang berisikan banyak kata secara acak. Dalam kata-kata acak tersebut terdapat beberapa kata yang apabila ditarik garis lurus akan memunculkan sebuah kata terkait dengan materi hari-hari besar agama di Indonesia. Dalam permainan ini, lebih ditekankan kepada nilai pelajaran siswa. Dimana ada 10 kata di permainan cari kata, dan tiap kata memiliki 10 poin. Jadi apabila siswa dapat mencari 10 kata maka nilainya adalah 100 poin.

d) **Teams Game Tournament (TGT)**



Gambar 5. Dokumentasi Team Game Tournament

Permainan ini merupakan permainan tim atau kelompok. Tujuannya adalah melatih koordinasi, kepemimpinan dan juga kerja sama antar anggota tim. Dalam permainan ini, materi yang dibawakan adalah tentang pantun. Persiapan yang dilakukan praktikan adalah membuat pertanyaan di kertas karton, dan ditempel dengan kertas *hvs* berwarna dan dilipat, di dalam lipatan kertas *hvs* tersebutlah terdapat pertanyaan-pertanyaan yang bisa di jawab oleh para anggota tim.

Dalam pengaplikasian games ini, dibuat 3 tim dan tiap-tiap tim akan memiliki tempat diskusinya masing-masing. Dalam pelaksanannya peraturannya adalah tiap anggota kelompok akan maju ke depan, membuka pertanyaan yang ada di lipatan kertas *hvs* yang tertempel di kertas karton mereka, kembali ke kelompoknya, dan mendiskusikan terkait jawaban yang ada di balik kertas *hvs* di kertas karton kelompok mereka. Setelah berdiskusi, orang yang membuka pertanyaan tadiyah yang harus kembali ke depan, dan mengisi jawaban di lipatan kertas *hvs* di kertas karton kelompok mereka. Dalam permainan ini, yang menjadi pemenang adalah siapa yang paling cepat dan paling banyak benar dalam menjawab pertanyaan di kertas karton mereka.

4) Tahap Terminasi



Gambar 6. Perpisahan dengan murid Kelas 4 UPT SD 0660935

Tahap ini merupakan tahap pemberhentian kerjasama antara *caseworker* dan juga klien. Dalam kaitannya di Program Kampus Mengajar ini, praktikan sudah selesai melakukan kegiatan Kampus Mengajar di UPT SD 060935 Medan Johor. Dan dalam kaitannya terhadap program yang dilakukan, wali kelas 4 UPT SD 060935 dan juga guru pamong praktikan, yaitu bapak Adlan Adam S.Pd mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran berbasis games, anak-anak kelas 4 UPT SD 06935 mengalami peningkatan di dalam minat belajar. Hal itu diungkapkan atas dasar nilai ujian anak-anak kelas 4 UPT SD 060935 mengalami peningkatan. Dalam tahap terminasi ini praktikan berharap bahwa program pembelajaran berbasis permainan bisa dilanjutkan bahkan di tingkatkan lagi.



(a)

(b)

Gambar 7. Pemberian bingkisan dan kenang kenangan kepada (a) Guru Pamong & (b) Kepala Sekolah

Dalam tahapan terminasi ini, praktikan melakukan kegiatan terminasi berupa perpisahan dengan murid kelas 4 UPT SD 060935 serta memberikan kenang-kenangan ke tiap murid berupa gantungan kunci, dan melakukan pemberian bingkisan untuk Guru Pamong, yaitu bapak Adlan Adam S.Pd. Dan pemberian kenang-kenang kepada kepala sekolah UPT SD 060935 Medan Johor, yaitu ibu Martauli Butar Butar, selaku pimpinan UPT SD 060935 Medan Johor. Sebagai bentuk terima kasih lainnya juga, praktian memberikan *snack* atau makanan ringan berupa kue-kue basah untuk para guru dan juga administrator yang ada di sekolah.



(a)



(b)

Gambar 8. Dokumentasi (a) upacara perpisahan praktikan & (b) foto dengan seluruh guru

Pihak sekolah juga mengadakan upacara untuk perpisahan praktikan, dimana dalam upacara tersebut, praktikan memberikan sedikit pidato dan salam perpisahan kepada para siswa, guru dan kepala sekolah UPT SD 060935 karena sudah diterima dengan baik dan dibantu dalam proses program Kampus Mengajar ini. Tak lupa terakhir praktikan dan seluruh guru melakukan foto bersama sebagai kenang-kenangan dan perpisahan antara seluruh tenaga pendidik UPT SD 060935 dengan praktikan.

KESIMPULAN

Program Kampus Mengajar Mitra USU Angkatan 2 sekaligus Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) I (satu) yang dilakukan di UPT SD 060935 Medan Johor akhirnya berhasil dilaksanakan. Pelaksanaan program Kampus mengajar ini pun membawa dampak baik bagi sekolah terkhususnya kepada siswa/I kelas 4 UPT SD 060935. Perubahan yang dilakukan melalui pembelajaran berbasis permainan yang merupakan *mini project* praktikan akhirnya bisa meningkatkan minat belajar siswa/i kelas 4 UPT SD 060935 .

Diharapkan program pembelajaran berbasis permainan ini tidak berhenti setelah pengabdian praktikan selesai. Rencana Tindak Lanjut (RTL) dari keberlangsungan *mini project* yang dilaksanakan praktikan adalah sebagai masukan bagi para guru-guru, terkhusus guru UPT SD 060935 Medan Johor agar pembelajaran berbasis permainan ini dapat bertahan untuk meningkatkan minat belajar siswa/i dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Praktikan memberikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada Kepala Sekolah UPT SD 060935, yaitu Ibu Martauli Butar Butar S.Pd, karena atas izinnya praktikan bisa diterima dan diperlakukan dengan sangat baik selama proses Program Kampus Mengajas sekaligus Praktik Kerja Lapangan I. Praktikan juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Adlan Adam S.Pd, selaku guru pamong, dan mentor praktikan selama program Kampus Mengajar dan Praktik Lapangan I berjalan. Terima kasih atas bimbingan dan bantuan serta dukungan yang diberikan sehingga praktikan bisa menjalankan program dengan lancar dari awal hingga akhir program. Ucapan terima kasih juga praktikan sampaikan kepada Supervisor Sekolah yaitu Ibu Hairani Siregar , S.Sos., M.SP., Dosen Pengampu Mata Kuliah Praktikum 1 yaitu Bapak Fajar Utama Ritonga, S.Sos., M.Kesos yang telah mengarahkan saya selama PKL 1. Tidak lupa juga praktikan mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, para sahabat, dan orang-orang terdekat yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat kepada praktikan dalam melaksanakan PKL 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. R. (2018). *Kesejahteraan Sosial (Pekerjaan Sosial, Pembangunan Sosial, dan Kajian Pembangunan)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Foreman, J. (2004). *Game-Based Learning: How to Delight and Instruct in The 21st Century*. EDUCAUSE Review, 39(5).
- Ishak, Harlina Binti 2017, *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikais Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21*. Jabatan Pendidikan Khas Institut Pendidikan Guru Kampus Darulalam Jitra, Kedah
- Kosasih 2014, *Strategi Belajar dan Pembelajaran*, Bandung, Irama Widya
- Atapukang. (2016). *Kreatif Membelajarkan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkommunikasi*. Jurnal Media Komunikasi Geografi 17(2), 45-52
- Annisa, Adel Wiliah, Nia Rahmawati. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Zaman Serba Digital. Jurnal Pendidikan dan Sains. 2(1), 35-48
- Anggun Diyan Nurhasanah, Heni Nopianti. (2021). *Peran Mahasiswa Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi SDN 48 Bengkulu Tengah*. Jurnal Pengabdian Masyarakat.
- Fajar Utama Ritonga, Agus Suriadi, Mia Aulia Lubis. (2022). *Buku Panduan Praktik Kerja Lapangan 1&2*. Program Studi Kesejahteraan Sosial. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Sumatera Utara. Medan