

Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Variasi Belajar Audio Visual dan Interaktif

Nadila Ardha Garini¹, Fajar Utama Ritonga^{2*}, Hairani Siregar³

^{1,2,3}Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fisip, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Email: ¹dilaardhiagarini@gmail.com, ^{2*}fajar.utama@usu.ac.id, ³hairani@usu.ac.id

Abstrak

Minat belajar siswa yang rendah menjadi tantangan di era teknologi 4.0 ini. Gagap teknologi disertai ketidakpercayaan diri membuat siswa sulit untuk maju dan mengikuti zaman. Ditambah dengan pembelajaran yang terlalu monoton membuat minat belajar siswa semakin rendah. Terdapat program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) Kampus Mengajar yang dapat membantu menangani kendala yang terdapat di berbagai sekolah di Indonesia. Penulis disini tergerak untuk mengikuti program tersebut dan ditemukanlah permasalahan dimana sistem pembelajaran yang monoton sehingga membuat minat belajar siswa yang awalnya rendah bertambah semakin rendah. Dalam pengabdian kepada masyarakat ini, penulis menggunakan Metode *Groupwork* dengan tahapan – tahapan seperti: (1) *Engagement, Intake and Contract*, (2) *assessment*, (3) *Planning*, (4) *Intervensi*, (5) *Monitoring*, (6) *Evaluasi*, dan (7) *Terminasi*. Adapun tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini ialah untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui variasi belajar audio visual seperti penggunaan teknologi dan variasi belajar interaktif sehingga meningkatkan juga rasa keberanian dan kepercayaan diri siswa. Hasil dari penelitian ini terlihat bahwa minat belajar siswa meningkat dan siswa lebih berani unjuk diri dan memiliki rasa percaya diri.

Kata Kunci: Kampus Mengajar, Metode *Groupwork*, Variasi Belajar Interaktif, Audio Visual, Teknologi.

Abstract

Low student interest in learning is a challenge in this 4.0 technology era. Technological stuttering accompanied by self-doubt makes it difficult for students to progress and keep up with the times. Coupled with learning that is too monotonous, it makes students' interest in learning even lower. There is a Teaching Campus MBKM (Freedom Learning Campus) program that can help overcome the obstacles that exist in various schools in Indonesia. The author here was moved to take part in the program and found a problem where the learning system was monotonous, which made students' interest in learning, which was initially low, grow lower. In this study, the authors used the Groupwork Method with stages such as: (1) Engagement, Intake and Contract, (2) Assessment, (3) Planning, (4) Intervention, (5) Monitoring, (6) Evaluation, and (7) Termination. The purpose of this study is to increase students' interest in learning through audio-visual learning variations such as the use of technology and interactive learning variations so as to increase students' sense of courage and confidence. The results of this research show that students' interest in learning has increased and students are more daring to show themselves and have self-confidence.

Keywords: Teaching Campus, Groupwork Methods, Interactive Learning Variations, Audio Visual, Technology

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor kunci untuk kemajuan dan pengembangan negara. Pendidikan di Indonesia menjadi isu yang selalu diperbincangkan. Pentingnya pendidikan dapat dilihat bahwa pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan individu di masyarakat. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan dan nilai – nilai yang diperlukan untuk menjadi individu yang produktif dan bertanggungjawab dalam bermasyarakat. Melalui pendidikan juga dapat mengurangi kesenjangan sosial bahkan memberikan peluang yang lebih adil bagi

semua individu untuk meningkatkan taraf hidupnya. Namun Pendidikan di Indonesia memiliki tantangan yang cukup serius terkait masalah rendahnya minat belajar siswa. Masalah yang membahas mengenai rendahnya minat belajar siswa menjadi tantangan yang serius di dunia pendidikan dan di era teknologi 4.0 ini. Ketika siswa mengalami kehilangan minat dalam belajar, hal ini dapat mengganggu perkembangan dalam hal akademis, motivasi dan perkembangan pribadi mereka yang akan menimbulkan berkurangnya potensi dalam diri mereka. Kasus ini dapat juga menjadi penghambat lain seperti menghambat tercapainya pendidikan yang berkualitas. Selain itu, di era teknologi 4.0 ini masih banyak siswa yang belum menguasai teknologi dengan benar dan bahkan masih ada yang belum tahu bagaimana mengoperasikan teknologi. Gagap teknologi disertai ketidakpercayaan diri membuat siswa sulit untuk maju dan mengikuti perkembangan zaman. Kedua permasalahan tersebut timbul dikarenakan situasi pada saat pembelajaran yang dirasa membosankan. Sistem dan variasi pembelajaran yang monoton menimbulkan permasalahan seperti malas belajar dan membuat minat belajar rendah dalam diri siswa. Sehingga para siswa sulit untuk meningkatkan rasa ingin belajar serta mengikuti pelajaran.

Minat belajar siswa sangat drastis menurun ketika wabah Covid 19 masuk ke Negara Indonesia dimana pada saat itu semua hal dan kegiatan diluar rumah diberhentikan, termasuk pembelajaran di Sekolah. Seluruh proses belajar mengajar dilakukan secara Daring ataupun dapat disebut sebagai pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh adalah proses pembelajaran dimana individu memiliki kesempatan untuk belajar mandiri dari waktu dan tempat, dan dimana berbagai metode dan Teknik digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tetapi definisi dari pembelajaran jarak jauh malah berbanding terbalik dimana terlihat bahwa siswa yang belajar dirumah semakin tidak mandiri dan tidak ada minat belajar. Hal tersebut dapat menjadi dampak negatif siswa dimana mereka akan sulit mencapai akademik untuk mengejar pendidikan kedepannya. Padahal minat belajar merupakan pendorong untuk menghasilkan motivasi siswa dalam membangun kepribadian dalam bersaing kedepannya.

Program Kampus Mengajar merupakan Program dari MBKM (Merdeka Belajar Kampus Mengajar) yang dimana merupakan bagian dari Kebijakan Merdeka Belajar biasa oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa dan mahasiswi untuk mengasah kemampuan sesuai minat dan bakat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier di masa depan. Universitas Sumatera Utara sebagai salah satu Perguruan Tinggi Negeri yang ikut serta mensukseskan program kerja Kemendikbud Ristek dengan membuka program yang sama dengan cakupan local untuk membuka kesempatan sebesar – besarnya bagi Mahasiswa dan Mitra untuk membangun dalam merealisasikan program terbaik. Mitra sendiri merupakan Organisasi atau Industri yang terdaftar pada program Kampus Merdeka dengan menawarkan program untuk meningkatkan akselerasi pengembangan Ekosistem Pembelajaran Mahasiswa di Perguruan Tinggi.

Penulis disini yang juga sebagai praktikan yang bernama Nadila Ardhia Garini dengan NIM 2009202030 sedang melakukan praktik kerja lapangan I dengan mengkonversi pada program kampus mengajar MBKM Mitra USU. Dimana penulis disini akan membantu menyelesaikan permasalahan pada sekolah yang akan menjadi kajian atau objek observasi penulis. Praktik kali ini berada di bawah bimbingan Ibu Hairani Siregar S.Sos., MSP sebagai Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), Bapak Hariyono S.Ag sebagai Guru Pamong dan Bapak Fajar Utama Ritonga S.Sos., M.Kesos sebagai dosen pengampu Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan 1.

UPT SDN 060890 Medan Polonia yang menjadi objek pengabdian kepada masyarakat penulis menunjukkan beberapa permasalahan disaat penulis melakukan observasi. Pembelajaran yang sangat monoton yakni ceramah menjadikan permasalahan yang utama dimana permasalahan utama ini menimbulkan permasalahan baru lainnya. Minat belajar sendiri sebenarnya timbul dalam diri siswa itu sendiri. Menurut Ari & Sri (2017) motivasi merupakan proses internal yang menjadi salah satu factor penggerak bagi siswa untuk mau melibatkan dan mengarahkan dirinya ke dalam pembelajaran sehingga mencapai hasil tertentu. Namun, faktor eksternal juga berpengaruh dalam mendorong factor internal tersebut. Factor eksternal tersebut yang akan penulis ciptakan guna membantu meningkatkan minat belajar siswa.

Disini penulis akan menggunakan Variasi belajar Audio Visual dan Variasi Belajar Interaktif. Variasi Belajar Audio Visual merupakan proses pembelajaran yang banyak menggunakan media Audio dan Visual yang dikombinasikan agar proses pembelajaran dapat dipermudah dengan media yang menarik. Sedangkan Variasi belajar interaktif merupakan proses pembelajaran yang lebih banyak mengedepankan interaksi antar Guru – Murid dan Murid – Murid sehingga tercipta kegiatan belajar mengajar yang aktif. Sehingga dari solusi yang penulis tawarkan dapat menciptakan minat belajar yang tinggi serta membantu siswa dalam menciptakan rasa percaya diri dalam mengekspresikan sesuatu di depan public.

METODE

Metode group work merupakan pendekatan yang biasa digunakan dalam praktik pekerjaan sosial dalam memberikan bantuan kepada client untuk menyelesaikan permasalahan pada level kelompok. Zastrouw mendefinisikan pekerjaan sosial sebagai kegiatan profesional untuk membantu individu, kelompok dan masyarakat guna meningkatkan atau memperbaiki kemampuan berfungsi sosial serta menciptakan masyarakat yang memungkinkan untuk mencapai tujuan. Zastrouw (2004) membagi level praktik pekerjaan sosial kedalam 3 bagian, yaitu:

Tabel 1. Level Praktik Pekerjaan Sosial

No.	Level Intervensi	Unit Intervensi	Metode Intervensi
1.	Mikro	Individu	Individual <i>Casework</i>
2.	Mezzo	1. Keluarga, dan 2. Kelompok	1. <i>Family Casework</i> dan <i>Family Therapy</i> 2. <i>Groupwork</i> dan <i>Group Therapy</i>
3.	Kelompok	1. Organisasi, dan 2. Komunitas	1. Administrasi, dan 2. Pengorganisasian Masyarakat

Pada pengabdian kepada masyarakat ini metode yang digunakan penulis dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi client adalah dengan menggunakan metode pekerjaan sosial dengan level intervensi mezzo yaitu *Groupwork*. Adapun tahapan-tahapan intervensi *groupwork* menurut Zatrour sebagai berikut:

1. *Engagement, Intake, and Contract*: pada tahapan ini merupakan tahapan awal dimana merupakan tahap dalam pengenalan satu sama lain antara penulis sebagai yang menjalankan praktik dengan murid sebagai klien. Dalam tahap ini penjalinan relasi harus dibangun senyaman mungkin guna membantu praktik pekerjaan sosial agar berjalan lancar. Pada tahap ini dalam menjalin relasi, dimulai dengan hal hal dasar seperti memperkenalkan diri masing masing. Bagaimana keseharian klien, apa hal ha yang klien suka lakukan dan apa hal hal yang klien tidak suka. Dan sebaliknya, penulis sebagai praktikan juga harus menceritakan hal ha tersebut sebagaimana yang dilakukan klien. Hal ini juga membangun relasi mendalam yang lebih baik dan juga agar klien merasa nyaman, lebih terbuka dan membangun kepercayaan dengan praktikan. Hal ini dapat membantu kedepannya untuk mereka sebagai klien lebih terbuka dan berani dalam menceritakan masalah yang dihadapi. Yang penulis lakukan dalam menjalin hubungan awal dengan klien, mencoba mengobservasi dan lalu membuat kesepakatan kontrak sealama berjalannya praktik. Disini juga dijelaskan maskud dan tujuan dari pemberian pelayanan kedepannya.
2. *Assessment*: pada tahap ini penulis menjalin hubungan yang lebih dalam serta lebih nyaman dengan klien dengan harapan akan mendapatkan permasalahan yang sangat jelas setelah dilakukan observasi di awal. Perbedaan pendekatan ini dengan tahap pertama yaitu, tahap pertama masih membahas keseharian antar klien dan praktikan namun pada tahap *assessment* sudah membahas apa masalah yang terjadi yang akan diselesaikan melalui praktik pekerjaan sosial. Di tahap ini dibahas masalah lebih mendalam dimulai dari klien menceritakan apa masalahnya, bagaimana masalah muncul, dan pada tahap ini juga dibahas apa apa saja yang dapat menjadi potensi, peluang, kelemahan yang ada bahkan ancaman yang mungkin timbul selama menyelesaikan permasalahan.
3. *Planning*: tahap ini adalah tahap dimana pembuatan strategi perencanaan dalam penyelesaian masalah dirancang dan direncanakan. Strategi penyelesaian masalah yang dibuat berdasarkan besarnya peluang strategi tersebut dalam menyelesaikan masalah. Pada tahap ini, praktikan membantu klien dalam memilah permasalahan dalam penyelesaiannya. Praktikan juga membantu klien untu mengeksplor berbagai macam penyelesaian yang mungkin digunakan. Terhadap masalah yang dihadapi klien.
4. *Intervensi*: pada tahap ini adalah tahap dimana strategi rencana penyelesaian masalah yang telah dibuat sebelumnya dilaksanakan.
5. *Monitoring*: tahap ini adalah tahap dimana pekerja sosial mengawasi pelaksanaan klien dalam menjalankan strategi perencanaan tersebut.
6. *Evaluasi*: dalam tahapan ini dilakukan evaluasi atau penilaian terhadap klien dan keberhasilan atau kegagalan dalam penyelesaian masalah. Dilihat juga apakah program berjalan lancer atau malah menimbulkan masalah lainnya. Ditahap ini juga dinilai apaah program dapat dikatakan berhasil atau tidak.

7. Terminasi: tahap ini merupakan tahap akhir dimana terjadi pemutusan kontrak dan pemberhentian pelayanan kepada klien setelah penyelesaian masalah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mendapatkan permasalahan dari hasil observasi pada minggu pertama, langkah yang penulis lakukan selanjutnya adalah menjalankan 7 tahapan metode pekerjaan sosial tersebut.

1. *Engagement, Intake, and Contract*

Awal mula penulis terhubung dengan sekolah ini untuk melakukan program Kampus Mengajar. Penulis mendatangi dan mengobservasi sekolah untuk menjelaskan tujuan kedatangan dan mengetahui bagaimana kondisi sekolah untuk mendapatkan gambaran program yang akan dibuat serta dilaksanakan. Kedatangan penulis tersebut dilanjutkan dengan pemberian Kontrak Praktik atau Surat Pelaksana Tugas di SDN 060890 Medan Polonia. Kontrak tersebut diterima dan disetujui oleh Kepala Sekolah dan langsung menunjuk Guru Pamong sebagai pendamping penulis sebagai Mahasiswa Kampus Mengajar di sekolah tersebut.

2. *Assessment*

Pada tahap ini, penulis melakukan pendekatan kepada beberapa siswa siswi dengan tujuan untuk mengetahui apa saja kendala dan permasalahan apa yang mungkin menjadi kendala dalam proses belajar di sekolah tersebut. Setelah mereka bercerita, hasil dari pendekatan ini penulis kaitkan dengan observasi di awal. Sehingga dapat disimpulkan kendala dalam pembelajaran di SDN 060890 Medan Polonia adalah pembelajaran yang monoton yang membuat siswa – siswi menjadi bosan yang pada akhirnya membuat minat belajar siswa menjadi rendah.

Siswa juga menjadi susah menangkap materi pembelajaran dikarenakan metode pembelajaran yang monoton dimana selalu menggunakan metode ceramah dimana pemberian materi juga tidak didukung dengan memberikan contoh contoh yang nyata atau mudah diterima siswa siswi. Lalu keadaan kelas saat pembelajaran dirasa tidak interaktif di dalam kelas sehingga membuat rasa keberanian dan percaya diri siswa sangat rendah dalam berinteraksi serta mengekspresikan diri.

3. *Planning*

Penulis membuat rancangan program untuk membantu menyelesaikan kendala yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran. Rancangan strategi penyelesaian masalah yang penulis buat diawali diskusi terlebih dahulu dengan Kepala Sekolah beserta Guru Pamong. Mereka menyetujui Rancangan strategi penyelesaian masalah yang penulis ajukan. Sehingga Rancangan strategi penyelesaian masalah yang akan dilakukan adalah Penerapan Variasi Belajar Audio – Visual (Adaptasi Teknologi) yang diharapkan akan terjadi peningkatan dalam minat belajar siswa melalui penampilan Visual dari kecanggihan Teknologi. Dan Rancangan strategi penyelesaian masalah selanjutnya adalah Variasi belajar berpola Interaktif (Guru – Murid, Murid – Guru, Murid - Murid) sehingga menimbulkan rasa percaya diri siswa dalam berinteraksi di depan public. Rancangan program akan dilakukan kurang lebih 1 bulan setelah ditetapkan program yang akan dilakukan guna menyelesaikan masalah yang dihadapi.

4. *Intervensi*

Pada tahap ini merupakan tahapan dalam melaksanakan Rancangan strategi penyelesaian masalah. Dilaksanakanlah kedua rancangan tersebut secara bersama sama dimana penerapan variasi belajar Audio – Visual dilakukan dengan penyampaian materi dengan menampilkan visual yang sangat menarik yang dimana telah penulis siapkan sebelum masuk ke dalam kelas. Penampilan visual yang menarik dibantu dengan fasilitas yang ada di sekolah seperti Proyektor dan Speaker. Lalu di sela sela penyampaian materi, dilakukanlah Rancangan strategi penyelesaian masalah yang kedua, yaitu Variasi belajar interaktif.

Di awal pelaksanaan Rancangan strategi penyelesaian masalah yang kedua ini dikatakan cukup sulit karena siswa masih sangat takut dan malu serta tidak percaya diri dalam melakukan interaksi terutama jika untuk diminta berbicara di depan kelas. Namun secara bertahap, siswa semakin berani dan semangat untuk berbicara, menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat di depan kelas. Sehingga dengan dilaksanakannya kedua program tersebut menghasilkan rasa minat belajar siswa yang meningkat serta menimbulkan rasa kepercayaan diri siswa dalam berbicara dan berpendapat di depan public.



Gambar 1. Adaptasi Teknologi dengan menggunakan Laptop



Gambar 2. Variasi Belajar Audio – Visual digabungkan dengan Variasi Belajar Interaktif (Menjawab Quiz dan bekerja sama antar Murid – Murid)



Gambar 3. Pengenalan Kata dan Nama Benda di kelas 1 dengan program Adaptasi Teknologi



Gambar 4. Memberikan materi Tematik Air di kelas 5 dengan program Adaptasi Teknologi



Gambar 5. Pengimplementasian Variasi Belajar Interaktif (meminta siswa maju ke depan untuk menjawab soal)



Gambar 6. Pengimplementasian Variasi Belajar Interaktif (seluruh siswa satu persatu maju ke depan untuk mempresentasikan jawaban mereka)

5. *Monitoring*

Pada tahapan ini merupakan tahap dimana praktikan melakukan monitoring terhadap program yang sedang berjalan serta melihat keberhasilan atau tidaknya program atau Rancangan strategi penyelesaian

masalah yang dilakukan. Ternyata setelah melewati tahap Intervensi yang dilakukan dalam waktu kurang lebih 1 bulan, program yang dijalankan memberikan hasil yang cukup signifikan. Siswa siswi SDN 060890 Medan Polonia menampilkan semangat belajar yang cukup tinggi yang dapat dilihat ketika diajak belajar menggunakan variasi yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, mereka kelihatan sangat senang dan bersemangat.

Siswa siswi SDN 060890 Medan Polonia juga menjadi siswa siswi yang lebih aktif dalam pembelajaran. Ketika dimulai kegiatan belajar mengajar, mereka menciptakan komunikasi dua arah dimana mereka sudah mau untuk bertanya dan menyampaikan pendapat mengenai pembelajaran yang dilakukan di kelas. Kedua program tersebut membuat kendala dalam proses belajar di SDN 060890 Medan Polonia lambat laun berkurang. Program yang dilakukan berhasil menumbuhkan minat belajar siswa yang terlihat meningkat secara perlahan dan menimbulkan rasa percaya diri terhadap siswa melalui sikap interaktif mereka ketika pelajaran berlangsung.

6. Evaluasi

Tahapan ini dilakukan evaluasi terhadap program yang dilaksanakan. Dalam pelaksanaan program untuk menyelesaikan permasalahan, tidak ada masalah yang timbul dalam proses berjalannya program. Oleh karena itu, program yang penulis buat dapat dikatakan cukup berhasil dilihat dari peningkatan minat belajar siswa dan sikap interaktif siswa. Namun di sisi lain, terdapat permasalahan lain dimana guru-guru terutama guru senior kurang dapat mengikuti dan melanjutkan program seperti adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran.

7. Terminasi

Pada tahap ini dilakukan pemutusan hubungan antara penulis dengan siswa. Pemutusan hubungan juga merupakan bukti dari keberhasilan program penulis yang dilakukan di SDN 060890 Medan Polonia. Dengan berakhirnya program, maka diputuslah kontrak atau surat perintah tugas diawali dengan Surat pelepasan yang dikeluarkan pihak sekolah.

KESIMPULAN

Simpulan

Peningkatan belajar dan kepercayaan diri siswa sangat terlihat ketika program telah selesai. Tujuan dari praktik yang penulis lakukan untuk menyelesaikan masalah telah berhasil terlaksana. Kesimpulannya adalah proses pembelajaran yang harus mengikuti perkembangan zaman sangat besar berpengaruh pada daya Tarik atau minat siswa dalam mengikuti pelajaran tersebut. Terutama pada era teknologi 4.0 ini. Penggunaan visual yang menarik dalam pemberian materi pembelajaran dapat membuat meningkatkan daya Tarik siswa. Sehingga mereka tidak cepat bosan ketika melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas. Variasi belajar interaktif juga mengajarkan mereka untuk selalu berani menyampaikan pendapat di depan publik juga menjadikan mereka individu yang dapat bersaing di era 4.0 ini.

Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan ialah agar kepada seluruh pembaca agar lebih beradaptasi dengan teknologi yang sesungguhnya teknologi tersebut jika digunakan dalam segi positif dapat dengan bagus membantu proses pekerjaan. Saran saya kepada guru-guru agar dapat menerapkan variasi yang telah saya lakukan yang juga saya jadikan sebagai program saya terutama terkait praktik ini yang dapat dilihat sangat menimbulkan hal positif dalam semangat belajar siswa. Saran yang dapat saya sampaikan juga kepada pihak pemerintah khususnya dalam bidang pendidikan untuk dapat memperhatikan fasilitas sekolah sarana dan prasarana yang akan mendukung berhasilnya kegiatan belajar mengajar dan menghasilkan rasa nyaman siswa siswi saat belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis sangat mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak UPT SDN 060890 Medan Polonia yang sangat menerima keberadaan saya dengan memfasilitasi dan membantu segala program yang telah saya laksanakan. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Khairunniyati, S.Pd sebagai Kepala Sekolah, Bapak Hariyono S.Ag sebagai Guru Pamong, Ibu Hairani Siregar S.Sos., MSP sebagai Dosen Pembimbing Lapangan dan Bapak Fajar Utama Ritonga S.Sos., M.Kesos sebagai dosen pengampu Mata Kuliah PKL 1. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih atas kerja sama dan bantuan dari Badrul

Ilmi Mubarak Harahap, Arta Putri Simalango dan Tri Ayu Sihombing, Anatia Simamora dan Betseba Putri Manik yang merupakan teman teman dari Kampus Mengajar Kemendikbud yang selalu kebersamaan dalam pelaksanaan program yang dilakukan di kegiatan kampus mengajar ini. Terima kasih kepada seluruh siswa yang sukarela mengikuti pelaksanaan program yang penulis buat. Tanpa mengurangi rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih untuk segala pihak yang membantu serta berkontribusi dalam pelaksanaan program yang penulis laksanakan dari awal sampai akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Fahrudin. 2014. Pengantar Kesejahteraan Sosial. Bandung: PT Refika Utama.
- Isbandi Rukminto Adi. Kesejahteraan Sosial (Pekerjaan Sosial, Pembangunan Sosial dan Kajian Pembangunan). PT RajaGrafindo Persada. Jakarta
- Riva Komala Sari, Mudjiran, Yanti Fitria & Irsyad. 2021. Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basic Edu*. p-ISSN: 2580-3735. E-ISSN: 25801147
- Dyah Lukita & Niko Sudibjo. 2021. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Era Pandemi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01>
- Siti Napsiyah & Ahmad Zaky. 2020. Pendekatan Group Work dalam Praktik Pekerjaan Sosial: Pengalaman Pekerja Sosial di Lembaga Kesejahteraan Sosial (LKS) di Indonesia. *Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*. p-ISSN: 2303-4261. E-ISSN: 2621-6418. DOI: 10.15408/empati.v9i2.17869
- Anisa Rahmadani, Syariful & Oca Restavia. 2022. Dampak Program Kampus Mengajar Terhadap Keterampilan Pemberian Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar: Studi Kualitatif pada Mahasiswa BKI Universitas Al-Azhar Indonesia. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*. DOI: <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v%vi%i.996>