

Peran Mahasiswa dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sekolah Dasar Desa Sunia di Masa Pandemi Covid-19

The Role of Students in Improving the Quality of Learning at Sunia Village Elementary Schools During the Covid-19 Pandemic

Sri Nurmayanti¹, Nurun Niswah², Susilawati³, Herdiyana Shiddiq⁴, Tanti Dewinggih⁵

¹Program studi Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: Snurmayanti012@gmail.com

²Program studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: nurnniswahns@gmail.com

³Program studi Biologi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: Susi01883@gmail.com

⁴Program studi Ilmu Hadits, Fakultas Ushuluddin, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: herdianashiddiq@gmail.com

⁵Program studi Fisika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. e-mail: dewinggih.tanti@uinsgd.ac.id

Abstrak

Di masa pandemi seperti ini pendidikan menjadi hal yang sangat sensitif. Dengan melihat situasi dan kondisi yang ada saat ini, maka kita harus memberikan beberapa strategi atau acuan yang bisa kita lakukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Sistem pembelajaran luring (*shift model*) dianggap kurang efektif karena adanya ketidak tercapaian berbagai tujuan pendidikan. Mahasiswa KKN-DR berperan dalam membantu untuk meningkatkan dan mengoptimalkan kualitas belajar siswa Sekolah Dasar di Desa Sunia yaitu dengan menyajikan beberapa program kerja. Adapun kegiatan mengajar ke Sekolah Dasar dengan memberikan pembelajaran yang dikemas secara menarik. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan dan mengoptimalkan bidang pendidikan. Serta, sebagai solusi alternatif pembelajaran dimasa pandemi covid-19. Metode pengabdian ini dilakukan dengan cara membantu mengajar di sekolah Dasar dan memberikan pengajaran yang dikemas secara menarik. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu program kerja yang disajikan oleh mahasiswa KKN-217 dinilai efektif dalam meningkatkan dan mengoptimalkan kualitas pendidikan siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: mahasiswa, pandemi, pendidikan

Abstract

During the pandemic, education is a very sensitive matter. Seeing the current situation and conditions, KKN students must provide some strategies or references that we can do in improving the quality of learning. The offline learning system (shift model) is considered less effective because of the lack of achievement of various educational goals. KKN-DR students play a role in helping to improve and optimize the quality of learning for elementary school students in Sunia Village by presenting several work programs. The Teaching Activities to Elementary Schools and Madrasah Diniyah by providing learning that is packaged in an interesting way. This aims to assist students in improving and optimizing the field of education and also as an alternative learning solution during the COVID-19 pandemic. This dedication method is carried out by helping teach in schools and providing attractively packaged lessons. The conclusion of this study is that the work program presented by KKN-217 students is considered effective in improving and optimizing the quality of education for elementary school in Sunia village.

Keywords: Education, Pandemic, Student

A. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk kegiatan pengabdian dan pemberdayaan dari mahasiswa kepada masyarakat dibawah bimbingan dosen dan pimpinan pemerintah daerah. Kegiatan ini ditunjukan untuk mengembangkan rasa kognisi sosial mahasiswa dan membantu proses pembangunan dalam bidang kemasyarakatan, ekonomi, pendidikan, maupun keagamaan (Silabus.web.id, n.d.).

Berdasarkan surat Dirjen Diktis No. B-713/DJ.I/Dt/I.III/TL.00/04/2020, bahwa KKN tahun sekarang dilaksanakan secara daring sesuai dengan KKN tahun sebelumnya karena tingkat covid-19 masih tinggi. KKN-DR (Kuliah Kerja Nyata dari Rumah) adalah KKN yang diwujudkan dengan cara melakukan penguatan atas kesadaran dan kepedulian terhadap wabah covid-19, relasi agama dan kesehatan (sains) dengan tepat, moderasi beragama, dan pendidikan serta dakwah keagamaan islam dengan memanfaatkan media sosial. Tetapi, berhubung tempat KKN yang dipilih termasuk keadaan zona hijau serta sudah mendapatkan izin dari pihak kecamatan, kapolsek, koramil dan desa. Maka, kelompok KKN-217 memutuskan untuk melaksanakan KKN secara offline serta dalam pelaksanaanya tetap menerapkan protokol kesehatan (Lp2m.uinsgd.ac.id/, 2021).

Adanya virus covid-19, mengubah situasi dan keadaan yang ada, seperti perusahaan yang sempat terhenti, para pekerja yang banyak kehilangan pekerjaan. Begitupun, dengan sekolah yang harus tutup dan melakukan kegiatan belajar secara online. Dengan begitu, terhitung selama dua tahun sampai saat ini para pelajar tidak datang ke sekolah atau kampus secara sepenuhnya. Dimasa pandemi covid-19 ini,

sistem pendidikanpun mulai mencari suatu inovasi untuk proses kegiatan belajar mengajar.

Sebagaimana terlampir dari Surat Edaran no. 4 tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan kebudayaan, menganjurkan bahwa seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus jaga jarak dan seluruh penyampaian akan sepenuhnya disampaikan di rumah masing-masing (Diknas, okukab, 2020).

Hal ini pun dirasakan oleh siswa SDN Sunia 1. Di masa pandemi sekarang ini, sekolah dilaksanakan dengan sistem luring methode yaitu belajar yang dilakukan secara tatap muka dengan memperhatikan zonasi dan protokol kesehatan. Dalam metode ini siswa akan belajar secara bergiliran (*shift model*) agar menghindari kerumunan. Walaupun begitu, kegiatan belajar membutuhkan bimbingan penuh dari lingkungan sekitar. Peran mahasiswa memberikan bimbingan dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dimasa pandemi covid-19.

Kurangnya pembelajaran membuat anak-anak tidak mengerti pelajaran sekolah yang sudah diajarkan, kesulitan untuk tercapainya keefektifan dalam belajar, lebih banyak meluangkan waktu libur sekolah dengan bermain daripada belajar, serta minimnya adab. Akibatnya, kualitas belajar dari siswa semakin menurun yaitu ditandai dengan kejenuhan siswa dalam belajar. Rasa ingin kembali melakukan aktivitas belajar seperti biasa, menjadi suatu harapan yang besar bagi siswa SDN Sunia 1 saat ini.

Oleh sebab itu, pada proses pembelajaran. Siswa Sekolah Dasar (SD) membutuhkan bimbingan demi meningkatkan kualitas pemahaman, terutama dengan adanya mahasiswa berperan dalam mengoptimalkan kualitas belajar siswa Sekolah Dasar Sunia 1, yaitu dengan cara memberikan bantuan dalam menghadapi kesulitan belajar, meningkatkan motivasi belajar, mengajarkan adab, memberikan edukasi pola hidup sehat, dan membuka fasilitator belajar.

B. METODE PENGABDIAN

Metode pengabdian ini dilakukan dengan cara membantu mengajar di sekolah dan memberikan pengajaran yang dikemas secara menarik yaitu kegiatan mengajar yang dilakukan oleh mahasiswa KKN dengan memberikan beberapa perubahan seperti pengajaran yang tidak hanya berpusat kepada guru tetapi ada kontribusi dari siswa, memberikan permainan yang bertujuan untuk mengetes pemahaman siswa. Test ini dilakukan sebagai evaluasi dari pembelajaran apakah pembelajaran tersebut efektif untuk me ningkatkan kualitas belajar siswa.

Tujuan dari metode ini yaitu untuk merumuskan masalah dan menemukan solusi, serta untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan dalam melaksanakan programnya.

Sebelum terjun kelapangan tentu saja perlu dilakukan beberapa penelitian untuk perumusan masalah dan penemuan solusi. Masalah-masalah yang terdapat di desa Sunia yaitu 1) Kurangnya keefektifan belajar siswa, 2) Keresahan anak-anak sekolah dasar dalam memahami materi sekolah dan mengerjakan tugas sekolah, 3) Masih minimnya adab siswa, 4) Kurangnya pemahaman pola hidup sehat.

Adapun metode-metode pembelajaran yang diterapkan yaitu:

1. Metode ceramah

Metode ceramah merupakan salah satu metode pembelajaran dengan cara pengajar menyampaikan materi kepada murid secara lisan. Tetapi dikemas secara menarik dengan tambahan-tambahan permainan agar siswa lebih semangat dalam belajar.

2. Metode eksperimen

Metode eksperimen merupakan kegiatan melakukan percobaan. Metode ini sudah dilaksanakan oleh bidang pengetahuan dan materi yang mereka ajarkan yaitu tentang sains.

3. Metode latihan

Metode latihan merupakan kegiatan menguji siswa. Kegiatan ini dilakukan diakhir untuk mengetahui apakah mereka mampu menerima materi yang diajarkan. Hal ini bertujuan sebagai evaluasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Metode pembelajaran berbasis game

Metode pembelajaran berbasis game adalah mengajar dengan didasari games. Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan strategi belajar yang baik dalam meningkatkan konsentrasi siswa supaya tidak tegang, bosan, malas, menjadi rileks, dan nyaman. Terutama bagi siswa Sekolah Dasar, dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan maka pemahaman materi pun akan mudah dicerna oleh siswa. Serta meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga kegiatan pembelajarannya pun akan menciptakan hasil yang memuaskan.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan kurang lebih selama 30 hari dari tanggal 2 agustus sampai tanggal 31 agustus yang bertempat di Desa Sunia Kecamatan Banjaran Kabupaten Majalengka. Peran mahasiswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa mendapatkan antusias dari guru serta warga khususnya siswa Sekolah Dasar yang memang membutuhkan pendamping dalam belajar.

Pelaksanaan pengabdian ini telah dilaksanakan dengan terjun secara langsung ke tempat pengabdian. Berikut akan dijelaskan tahapan, waktu, tempat kegiatan, faktor pendukung dan penghambat, serta solusi yang diterapkan.

Kegiatan mengajar ke Sekolah Dasar merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN dengan konsep belajar sambil bermain. Hal ini dilakukan untuk mengasah kreatifitas anak-anak Sekolah Dasar. Mahasiswa KKN memberikan materi yang menarik yang diselingi dengan beberapa permainan-permainan agar siswa tidak merasa bosan. Kegiatan mengajar ke Sekolah Dasar ini dilaksanakan selama 2 minggu, oleh mahasiswa KKN dari hari senin sampai dengan sabtu secara bergantian ke Sekolah Dasar Sunia 1. Mahasiswa memulai kegiatan belajar mengajar dari pukul 07.00 sampai dengan pukul 10.00 WIB.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan Mengajar ke Sekolah Dasar

10/08/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Waktu kegiatan : 07.00 WIB-Selesai. • Tempat Kegiatan : SDN Sunia 1. • Tahapan Kegiatan : Perkenalan dengan pihak sekolah dan membahas tentang permasalahan pembelajaran di masa pandemic.
24/08/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Waktu kegiatan : 07.00 WIB-Selesai. • Tempat Kegiatan : SDN Sunia 1. • Tahapan Kegiatan : Mahasiswa KKN memberikan materi yaitu tentang tarian daerah menggunakan metode ceramah. Metode ceramah merupakan kegiatan pemberian materi oleh pengajar secara lisan. Diakhir kita memberikan permainan yang berhubungan dengan materi yang sudah dijelaskan. Cara ini cukup efektif dalam meningkatkan kualitas belajar siswa. Kita bisa mengetahuinya dengan menggunakan metode latihan yaitu metode memberikan tes kepada siswa.
26/08/2021	<ul style="list-style-type: none"> • Waktu kegiatan : 07.00 WIB-Selesai. • Tempat Kegiatan : SDN Sunia 1. • Tahapan Kegiatan : Pamitan kepada pihak sekolah dan memberikan sertifikat kepada pihak sekolah sebagai bentuk terimakasih karena sudah mengizinkan mahasiswa KKN berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya pandangan masyarakat mengenai mahasiswa adalah agen perubahan sosial (*Agen of Change*), dimana mahasiswa sebagai orang-orang yang memiliki pemikiran intelektual yang lebih terutama dalam insan akademis. Maka diharapkan dapat memberikan partisipasinya terhadap pembangunan dibidang

pendidikan serta sosial masyarakat. Kosekuensi tersebut menjadi tuntutan bagi mahasiswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada dimasyarakat. Agen perubahan yang dimiliki mahasiswa diharapkan dapat berperan aktif demi kemajuan pembangunan (Rochanah, 2020).

Adanya covid-19 menjadikan sistem pembelajaran membuat suatu inovasi baru. Hal tersebut demi meminimalisir akibat covid-19 dan proses pembelajaranpun tetap berjalan. Kemudian, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Surat Edaran N o.4 tahun 2020 tentang anjuran proses pembelajaran sekolah di rumah demi menghindari penyebaran virus covid-19. Maka, peran mahasiswa sebagai agen of change diharapkan akan mendukung atas kebijakan pemerintah dalam mengoptimalkan pelayanan pendidikan dimasa pandemi covid-19.

Peran mahasiswa dalam membantu memperbaiki kualitas pendidikan sangat di butuhkan. Bukan hanya pemerintah, tetapi peran generasi muda dari mahasiswa pun sangat diperlukan sebagai agen of Change terutama dalam membantu meningkatkan kualitas belajar siswa dimasa pandemi covid-19, yaitu membutuhkan peran pemikir intelektual yang lebih, terutama dalam insan akademis. Menurut siswoyo (2007) Mahasiswa adalah seseorang yang sedang menjalankan pendidikan akhir, baik Swasta maupun Negeri atau lembaga yang disebut sebagai Perguruan tinggi mahasiswa dinilai memiliki intelektual dan kecerdasan yang tinggi ketika bertindak.

Maka dari itu, peran mahasiswa sangat dibutuhkan dalam membantu siswa SDN Sunia 1 dalam proses pembelajaran di sekolah. Mengingat adanya covid-19 menjadikan sistem pembelajaran tidak sepenuhnya di sekolah. Metode pembelajaran dengan sistem baru yaitu sistem luring methode digunakan selama pandemi covid-19 masih meningkat. Metode ini yaitu siswa belajar secara bergiliran (*shift model*) yang bertujuan agar menghindari kerumunan. Hal tersebut berdampak bagi anak-anak yang sedang menuntut ilmu, terutama siswa SDN Sunia 1. Sehingga, terjadinya penurunan kualitas belajar siswa yaitu menjadi tidak stabil yang ditandai dengan kurangnya semangat dalam belajar, kurangnya disiplin dalam belajar dan kurangnya pemahaman materi. Mengingat siswa SD membutuhkan bimbingan lebih di masa pandemi sekarang ini. Maka dari itu mahasiswa berperan aktif dalam membimbing peningkatan belajar siswa Sekolah Dasar, sekaligus mendukung kebijakan pemerintah.

Dalam membantu peningkatan kualitas pembelajaran siswa Sekolah Dasar di masa pandemi, hal yang paling penting adalah membangun kualitas pembelajaran yang baik bagi siswa. Dimana pengaruh dari pembelajaran yang tidak stabil di masa pademi menjadikan kulaitas belajar anak SD terganggu. Selain itu, peran pengajar atau pendidik juga harus lebih berperan aktif dalam mengelola pembelajaran, supaya materi yang disampaikan mudah di cerna walaupun sistem pembelajaran yang digunakan tidak sepenuhnya tatap muka. Maka proses belajar siswa dapat maksimal walaupun dimasa pandemi sekarang ini.

Terdapat beberapa peran mahasiswa dalam meningkatkan pembelajaran di masa pandemi covid-19 diantaranya sebagai berikut:

1. Menjadi Fasilitator Dalam Pembelajaran Siswa



Gambar 1. Mahasiswa sebagai fasilitator bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran

Peran mahasiswa dalam proses pembelajaran siswa Sekolah Dasar yakni dengan memberikan fasilitator belajar di lingkungan tempat tinggal siswa, hal ini mempermudah mereka dalam mengerjakan tugas yang kurang dipahami maupun menambahkan relasi pengetahuan yang lebih banyak lagi. Peran yang diberikan mahasiswa memberikan fasilitator bagi kebutuhan siswa dalam membantu kesulitan dengan memanfaatkan berbagi referensi baik dari internet maupun media cetak.

Adanya perubahan sistem pembelajaran dimasa pandemi menjadikan tantangan baru bagi siswa maupun guru dalam mempertahankan ketimpangan yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara dengan siswa memperoleh keterangan bahwa proses belajar sepenuhnya secara online membuat kegiatan belajar menjadi bosan karena pemberian tugas, menerangkan materi melalui handphone tidak semaksimal secara pembelajaran offline.

Tantangan yang dihadapi oleh siswa yaitu pemahaman yang kurang dari materi yang diberikan oleh ibu/bapak guru. Penjelasan materi secara singkat menjadi kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Tindakan yang dilakukan ketika mengalami kesulitan maka orangtua menjadi sasaran untuk menanyakan tugas. Akan tetapi jika orang tua tidak bisa membantu, maka cara lain dalam mencari jawaban adalah melewati internet atau browsing. Maka dari itu orang tua juga berperan penting dalam membimbing anak pada proses belajar.

Peran mahasiswa dalam membantu kesulitan belajar siswa yaitu dengan memberikan penjelasan ulang materi yang kurang dipahami. Sehingga, akan menambah pemahaman yang lebih maksimal dan kesulitan yang dihadapi akan terminimalisir. Selain itu, memberikan motivator kepada siswa untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Menurut Sadirman adanya motivasi akan menunjukkan

hasil yang baik dalam belajar. Motivasi yang diberikan dengan memberikan semangat walaupun pembelajaran dilaksanakan sepenuhnya secara online dan memberikan pesan bahwa keadaan pandemi covid-19 jangan dijadikan kesempatan untuk bermalas-malasan.

Dengan memberikan motivasi maka akan membangun semangat siswa. Sehingga, memberikan energi positif terhadap keadaan yang terjadi. Begitupun sebaliknya, tanpa pengaruh motivasi maka proses belajar akan menyebabkan siswa menjadi malas. Maka perlu adanya dorongan untuk mempengaruhi keadaan seseorang dalam mengalami kesulitan. Hal tersebut karena motivasi sebagai tenaga penggerak agar seseorang dapat bertindak dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Menjadikan Pembelajaran yang Menyenangkan



Gambar 2. Mahasiswa memberikan pengajaran yang dibarengi dengan games

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan strategi belajar yang baik dalam meningkatkan konsentrasi siswa supaya tidak tegang, bosan, malas, menjadi rileks, dan nyaman. Terutama bagi siswa SD, dengan memberikan metode pembelajaran yang menyenangkan maka pemahaman materi pun mudah dicerna oleh siswa. Serta, meningkatkan semangat belajar. Sehingga kegiatan pembelajarannya pun menciptakan hasil yang memuaskan.

Apabila pembelajaran membuat siswa tidak tenang, tegang, dan cemas maka merupakan metode pembelajaran yang terlalu serius dan monoton, dengan demikian para siswa bukan menjadi fokus tetapi akan menyebabkan siswa merasa terbebani (Inderawati, 2009).

Peran mahasiswa dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan metode pembelajaran berbasis games. Dimana agar pembelajaran di

dalam kelas menjadi dinamis, menyenangkan dan siswa pun lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Terbukti hasil penerapan metode berbasis games membuat siswa bersemangat dan antusias dalam menjawab pertanyaan serta lebih fokus. Metode pembelajaran berbasis games lebih mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama dalam penerapan pengetahuan maupun keterampilan.

Menurut Nur (2000) dalam (Herdianto, n.d.) metode pembelajaran mencakup struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan. Pada metode pembelajaran bermain berbeda dengan struktur tugas, struktur tujuan serta struktur penghargaan. Tujuan metode pembelajaran (learning) bermain adalah hasil belajar akademik peserta didik meningkat dan peserta didik dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.

3. Memberikan Edukasi Tentang Pola Hidup Bersih dan Sehat dimasa Pandemi



Gambar 3. Mahasiswa Memberikan edukasi pola hidup bersih dan sehat.

Peran mahasiswa dalam meningkatkan kualitas pemahaman siswa dimasa pandemi sekarang ini yakni mengajarkan edukasi pola hidup sehat terutama memberikan contoh pola hidup bersih dan sehat seperti, selalu mencuci tangan, memakai masker setiap keluar rumah, selalu jaga jarak di lingkungan kerumunan, mengingatkan harus selalu memakan sayuran dan buah-buahan.

Hal tersebut sebagai edukasi untuk menghindari terkenanya virus covid-19. Ketika menjelaskannya-pun didasari dengan praktiknya secara langsung seperti, tentang kebersihan, dimana siswa diberitahu bagaimana mencuci tangan yang baik dan benar sehingga siswa tidak di tuntut untuk memahami materi saja tapi dengan praktik langsung memberikan kepuasan dalam memahaminya. Selain itu siswa diajarkan cara etika bersin yang baik dan benar, dan cara memilih masker yang baik. Dimana dalam pelaksanaannya sebagai upaya mengatasi penyebaran virus covid-19, sehingga siswa senantiasa bisa mempraktikannya di kehidupan sehari-harinya.

4. Mengajarkan dan Menanamkan Adab



Gambar 4. Mahasiswa memberikan pengajaran dan menanamkan kepada siswa

Peran mahasiswa memberikan pemahaman mengenai adab dalam berperilaku kepada siswa. Mengingat adab siswa masih minim dan diperlukan bimbingan untuk memperoleh akhlak yang santun. Maka dari itu mahasiswa berperan memberikan contoh adab sopan santun yang baik dengan cara memberikan dukungan moral etika, adab berbicara, adab berperilaku, dan adab menghormati orangtua.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Dalam bidang pendidikan, mahasiswa memberikan peran untuk meningkatkan pembelajaran dimasa pandemi covid-19 yakni dengan memberikan fasilitator dalam belajar siswa, menjadikan pembelajaran yang menyenangkan, memberikan edukasi hidup bersih dan sehat dimasa pandemi covid, serta mengajarkan dan menanamkan adab kepada siswa.

2. Saran

Berdasarkan penelitian tersebut penulis merekomendasikan saran yakni *pertama*, membutuhkan waktu yang cukup lama dalam membimbing siswa dalam meningkatkan pembelajaran karena masih banyak hal yang harus di biasakan pada proses belajar yang lebih giat, terutama dimasa pandemi sekarang ini. *Kedua*, kegiatan pembelajaran dalam pemberdayaan, siswa hendaknya dipraktikan bukan hanya di masa pandemi saja tetapi mahasiswa bisa memperdayakan edukasi di lingkungan sekitar khususnya mahasiswa yang ada di bidang pendidikan.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih Kepada Bapak/Ibu SDN Sunia 1 di Desa Sunia yang telah menerima dan memberikan izin untuk melakukan kegiatan KKN di Sekolah Dasarnya.

G. DAFTAR PUSTAKA

Herdianto. (n.d.). Model Pembelajaran Berbasis Game. 148, 148–162.

Rochanah, R. (2020). Peran Mahasiswa Pgmi Iain Kudus Sebagai Agent of Change Di Masa Pandemi Covid-19. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(2), 339. <https://doi.org/10.21043/elementary.v8i2.8094>

Aini, N. (2021). Kualitas Belajar Menurun Selama Masa Pandemi, Setuju. *Yoursay.Id*. <https://yoursay.suara.com/news/2021/05/19/141953/kualitas-belajar-menurun-selama-masa-pandemi-setuju>.

Diknas.okukab. (2020). Pembelajaran dimasa pademi Covid. *Diknas.Okukab.Go.Id/*. <https://diknas.okukab.go.id/berita/detail/pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19>

Lp2m.uinsgd.ac.id (2021). Edaran KKN DR SISDASMAS Tahun 2021. *Lp2m.Uinsgd.Ac.Id/*.<https://www.lp2m.uinsgd.ac.id/information/announcement/3>

Silabus.web.id. (n.d.). Pengertian Kuliah Kerja Nyata. *Silabus.Web.Id*. Retrieved September 10, 2021, from <https://www.silabus.web.id/pengertian-kuliah-kerja-nyata/>.