

# **Inovasi Pendidikan Bermain Dengan Belajar Berbantuan Media Pembelajaran Yang Unik Sebagai Upaya Meningkatkan SDM Di Desa Balongmojo**

Ananta Wijaya<sup>1</sup>, Lilis Rahmadhanti<sup>2</sup>, Prisma Mariya Ulfa<sup>3</sup>, Riffatul Ulum<sup>4</sup>, Cintya Hanum Pramudita<sup>4</sup>, Almeida Prastiwi<sup>5</sup>, Muhammad Zainul Mustofa<sup>6</sup>, Reza Sarwo Widagdo<sup>7</sup>

*Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya*

*Jl. Semolowaru No.45, Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY, Jawa Timur*

*6018*

*Email: [anantawijaya@gmail.com](mailto:anantawijaya@gmail.com), [lilisrahma1401@gmail.com](mailto:lilisrahma1401@gmail.com),  
[prismamariya125@gmail.com](mailto:prismamariya125@gmail.com), [cintyahanump10@gmail.com](mailto:cintyahanump10@gmail.com), [meidaprstiw180@gmail.com](mailto:meidaprstiw180@gmail.com),  
[mzainulmustafa09@gmail.com](mailto:mzainulmustafa09@gmail.com)*

**Abstrak.** Program kerja pendidikan yang berjudul Inovasi Pendidikan Bermain Dengan Belajar Berbantuan Media Pembelajaran Yang Unik Sebagai Upaya Meningkatkan SDM Di Desa Balongmojo adalah untuk membantu mengenai SDM dalam bidang pendidikan yang ada di Desa Balongmojo. Melalui program kerja ini akan fokus ke berbagai macam program. Seperti media pembelajaran tari, media pembelajaran Pancasila, media pembelajaran ular tangga keaktifan, media pembelajaran scrabble, media pembelajaran untuk meningkatkan motorik halus anak, media pembelajaran melalui limbah rumah tangga, dan penyuluhan mengenai hukum perdata. Melalui berbagai macam program kerja ini diharapkan pendidikan di Desa Balongmojo dapat meningkat terutama pada anak-anak SD.

**Kata Kunci:** Pendidikan, Media Pembelajaran, Inovasi

**Abstract.** The education work program entitled Educational Innovation Playing with Learning Assisted by Unique Learning Media as an Effort to Improve Human Resources in Balongmojo Village is to help human resources in the field of education in Balongmojo Village. Through this work program will focus on various programs. Such as dance learning media, Pancasila learning media, snakes and ladders learning media, scrabble learning media, learning media to improve children's fine motor skills, learning media through household waste, and counseling on civil law. Through these various work programs, it is hoped that education in Balongmojo Village can improve, especially for elementary school children.

**Keywords:** Education, Learning Media, Innovation

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pengembangan potensi manusia melalui pembelajaran dan pengajaran. Hal ini melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan etika dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya. Pendidikan berperan penting dalam membentuk individu agar memiliki pemahaman yang lebih luas, keterampilan yang diperlukan, dan kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat. Tujuan utama pendidikan adalah untuk mempersiapkan individu agar dapat hidup secara mandiri, berkontribusi pada masyarakat, dan mengembangkan potensi mereka. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan pribadi dan profesional.

Pendidikan juga berperan dalam membentuk karakter dan moral seseorang. Selain itu, pendidikan membantu mempromosikan pemahaman dan toleransi antarbudaya, meningkatkan kesadaran sosial, dan memperkuat nilai-nilai demokrasi. Pendidikan dapat terjadi dalam berbagai konteks, seperti formal (sekolah atau perguruan tinggi), nonformal (melalui pelatihan atau kursus), atau informal (melalui pengalaman sehari-hari dan interaksi sosial). Proses pendidikan melibatkan guru atau pendidik yang bertindak sebagai fasilitator dalam menyampaikan pengetahuan dan mengarahkan siswa dalam proses belajar. Secara keseluruhan, pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu, mendorong perkembangan sosial dan ekonomi, serta memainkan peran kunci dalam memajukan masyarakat dan negara.

Program pengabdian pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Melalui program ini, mahasiswa dapat memperoleh pengalaman praktis, memberdayakan masyarakat, mengenal masalah nyata, mengembangkan soft skills, dan membangun jaringan. Dengan demikian, pengabdian pendidikan menjadi salah satu strategi efektif dalam mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas. Perguruan tinggi dan pemerintah perlu terus mendukung dan mengembangkan program ini agar manfaatnya dapat dirasakan secara luas oleh semua pihak terkait.

Desa Balogmojo merupakan salah satu desa yang berada di wilayah Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto, Provinsi Jawa Timur. Desa Balongmojo merupakan salah satu desa yang masuk daerah dataran rendah. Posisi Desa Balongmojo ini tergolong desa yang paling ujung di Kecamatan Puri yang berbatasan dengan Kecamatan Sooko. Jarak dari Pusat Pemerintahan Desa ke Kecamatan Puri ± 4 km dan ke Kabupaten Mojokerto ± 5 Km. Desa

Balongmojo dibagi menjadi 6 dusun, yaitu Dusun Jetak, Dusun Balongwaru, Dusun Soogo, Dusun Karangnongko, Dusun Delik dan Dusun Setoyo.

Kegiatan pendampingan pendidikan yang membuat inovasi media pembelajaran, sangat diharapkan di Desa Balongmojo dikarenakan mampu untuk menjadi alternatif pilihan dalam kegiatan pendidikan senantiasa dikembangkan dengan baik. Pada kurikulum 2013 di sekolah formal yang dari jenjang dasar sampai dengan jenjang menengah atas pembelajaran berpusat pada siswa. Guru hanya fasilitator untuk siswa dalam pembelajaran.

Masalah pendidikan yang di jumpai di Desa Balongmojo Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto adalah:

1. Kurangnya pelatihan atau pendampingan untuk pembuatan papan tari kepada anak-anak di Desa Balongmojo.
2. Kurangnya fasilitas sarana dan prasarana untuk mengembangkan kegiatan pembuatan papan tari di Desa Balongmojo.
3. Seiring dengan perkembangan zaman modernisasi, hampir sebagian anak-anak di Desa Balongmojo kurang mengenal kebudayaan tentang jenis-jenis tarian di Indonesia.
4. Sebagian orang atau masyarakat di Desa Balongmojo juga menganggap bahwa kegiatan pembuatan papan tari ini hanya dinilai untuk sebagai formalitas saja.
5. Hilangnya pembelajaran bahasa Inggris serta tidak dapat berjalan kembali.
6. Banyak anak yang merain handphone secara bersama-sama dengan temannya.
7. Kurangnya pemahaman orang tua dalam memberikan fasilitas gadget kepada anak-anak yang nantinya jika dibiarkan akan menjadi sebuah kebiasaan atau kecanduan.
8. Kurangnya pengoptimalan dari guru dalam memberikan proses belajar mengajar (agar tidak monoton)
9. Hampir sebagian peserta didik masih kurang menaruh tata krama sopan santun terlebih kurang berbahasa yang bagus, baik dengan orang tua atau guru.
10. Kurangnya pengetahuan warga desa Balongmojo mengenai hukum waris perdata.
11. Kurangnya kesadaran mengenai pentingnya pengembangan motoric halus pada anak-anak serta orang tua yang mungkin belum sepenuhnya menyadari betapa pentingnya pengembangan motoric halus pada anak-anak.

Berdasarkan temuan masalah yang telah ditemukan, penulis telah melakukan program kerja yang diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah-masalah tersebut melalui kegiatan pengabdian. Pengabdian bidang pendidikan ini memiliki program kerja yang bernama

## **“Inovasi Pendidikan Bermain Dengan Belajar Berbantuan Media Pembelajaran Yang Unik Sebagai Upaya Meningkatkan SDM Di Desa Balongmojo”**

### **METODE PELAKSANAAN**

Langkah pertama dalam metode pelaksanaan kegiatan pengabdian pendidikan adalah mengidentifikasi mengenai masalah pendidikan yang dihadapi oleh masyarakat di lokasi pengabdian. Hal ini dapat dilakukan melalui survei, obersvasi, atau diskusi dengan pihak terkait. Identifikasi masalah ini menjadi dasar untuk merumuskan program dan kegiatan. Setelah mengidentifikasi masalah, langkah selanjutnya adalah merencanakan program pengabdian pendidikan. Perencanaan harus mencakup tujuan yang jelas, kegiatan yang spesifik, dan waktu pelaksanaan yang realistik. Program juga perlu mempertimbangkan kebutuhan dan poensi masyarakat setempat serta kemampuan mahasiswa untuk mengimplementasikan program tersebut.

Metode pelaksanaan pengabdian pendidikan yang efektif melibatkan kolaborasi dengan pihak terkait seperti warga desa, kepala desa dan lembaga pendidikan yang ada di desa tersebut. Kerja sama ini penting untuk memastikan program pengabdian pendidikan dapat berjalan lancar, mendapatkan dukungan yang memadai, dan memberikan manfaat yang optimal bagi masyarakat. Selain itu, dalam metode tahap implementasi, adalah pelaksanaan nyata dari program pengabdian pendidikan. Mahasiswa melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan yang telah direncanakan seperti membuat media pembelajaran, sosialisasi dengan narasumber kepada guru SD Balongmojo, mendemonstrasikan media pembelajaran kepada guru-guru SD Balongmojo agar nantinya dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran, dan menerapkan media pembelajaran kepada anak-anak SD. Implementasi harus dilakukan dengan penuh tanggung jawab. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian pendidikan yang baik juga melibatkan evaluasi dan refleksi terhadap program yang telah dilaksanakan. Evaluasi dapat dilakukan melalui survei, wawancara, atau pengumpulan data lainnya. Hasil evaluasi digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan program, mengidentifikasi kelemahan, dan merumuskan rekomendasi untuk perbaikan di masa depan. Dengan mengikuti metode ini, diharapkan program pengabdian pendidikan dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masyarakat. Berikut adalah metode pelaksanaan setiap program kerja di bidang pendidikan:

1. Pembuatan Media Pembelajaran Quiz Putar Jam Identitas Negara Dalam Rangka Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila Kepada Anak SD Di Desa Balongmojo

- Rancangan ide: Merancang program atau ide dengan mempertimbangkan temuan masalah yang ada di desa Balongmojo.
  - Koordinasi: Melakukan Koordinasi dengan kepala desa dan guru-guru SDN Balongmojo
  - Persetujuan: Meminta persetujuan dari kepala desa untuk melakukan program kerja dan kepala sekolah SDN Balongmojo.
  - Pelaksanaan program kerja: Melakukan observasi di SDN Balongmojo, melakukan penerapan media pembelajaran pada anak SD, melakukan sosialisasi mengenai inovasi bermain dengan belajar berbantuan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan SDM, melakukan demonstrasi media pembelajaran.
  - Laporan: Melakukan penyusunan laporan kegiatan pengabdian yang berkaitan dengan program kerja yang telah diselesaikan.
2. Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional ‘Ular Tangga Keaktifan’ Sebagai Bentuk Meminimalisir Penggunaan Gadget Pada Anak:
- Koordinasi dengan perangkat desa.
  - Koordinasi serta perizinan dengan mitra sasaran guru di SDN Balongmojo.
  - Melakukan pendampingan dengan anak-anak SD
3. Pembuatan Media Pembelajaran Papan Tari Indonesia Sebagai Upaya Kesadaran Kesenian Tradisional Desa Balongmojo
- Analisis situasi: Analisis situasi merupakan analisa, pengenalan serta pengamatan terhadap lokasi tempat Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat oleh mahasiswa. Mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam meningkatkan motivasi belajar pada Siswa SD.
  - Ide dari mahasiswa: Ide dari mahasiswa dalam mengatasi atau memberikan solusi bagi masyarakat tentang permasalahan yang dihadapi di Desa Balongmojo.
  - Koordinasi: Koordinasi yang pertama dilakukan yakni koordinasi dengan perangkat Desa Balongmojo untuk meminta izin akan melaksanakan kegiatan pengabdian pada daerah tersebut. Yang kedua yakni koordinasi dengan mitra yang akan dijadikan objek kegiatan pengabdian untuk memastikan mitra tersebut bersedia atau tidak.

- Persetujuan: Setelah melakukan koordinasi dengan sasaran mitra dan perangkat Desa Balongmojo, mahasiswa melakukan persetujuan program kerja yang akan dilakukan.
- Pelaksanaan: Pelaksanaan yakni perealisasian program kegiatan pengabdian yang akan dilakukan selama 12 hari dimulai dari tanggal 3 sampai 14 Juli 2023. Pelaksanaannya diadakan langsung di SD Balongmojo dan Balai Desa Balongmojo setelah itu, ini nantinya akan menghasilkan 2 output yaitu luaran wajib dan luaran tambahan.
- Laporan: Hasil data yang diperoleh mahasiswa dari proses kegiatan pengabdian di masyarakat yang kemudian disusun untuk laporan hasil akhir, mulai dari proses perencanaan kegiatannya dan hasil apa yang diberikan pada masyarakat setelah melakukan kegiatan pengabdian masyarakat pada daerah.

4. Mengoptimalkan Motorik Halus Anak Dengan Menulis, Menggambar, Menggunting, Mewarnai, Melipat, Membuat Inovasi Baru Pembelajaran Terhadap Anak-Anak SD Balongmojo

- Memberikan tugas menulis: Melakukan latihan menulis huruf, kata, dan kalimat dengan pola yang benar. Mendorong anak-anak untuk meningkatkan ketelitian dan kejelasan tulisan mereka.
- Memberikan tugas menggambar: Memberikan latihan menggambar bentuk dasar, menggambarkan objek dengan proporsi yang benar, dan mengembangkan keterampilan shading. Mendorong anak-anak untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas dalam menggambar.
- Memberikan pembelajaran karya tulis dan minat anal-anak: Pencapaian dapat diukur melalui evaluasi berkala, misalnya dengan mengamati perkembangan tulisan anak-anak, kualitas gambar yang mereka hasilkan, kemampuan mereka dalam menggunting dan melipat dengan presisi, keterampilan mewarnai yang terlihat, dan inovasi atau ide-ide baru yang mereka hadirkan dalam pembelajaran.
- Memberikan pembelajaran karya tulis dan minat anak-anak: Mendorong anak-anak untuk berpikir kreatif dan menghasilkan inovasi baru dalam pembelajaran. Memberikan tugas dan proyek yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan ide-ide baru dan menciptakan alat pembelajaran yang unik.

- Memberikan tugas karya lipat: Memberikan latihan menggunting garis lurus, melingkar, dan melipat. Mengajarkan pola yang lebih rumit dan mendorong anak-anak untuk mengembangkan keterampilan memotong dengan presisi.
  - Memberikan tugas mewarnai: Mengajarkan anak-anak mengenal warna, menggabungkan warna dengan harmonis, dan memberikan instruksi tentang pemberian warna dalam batasan area tertentu. Mendorong mereka untuk mengembangkan keterampilan mewarnai yang rapi dan kreatif.
  - Memberikan tugas melipat: Memberikan latihan melipat pola sederhana dan mengajarkan cara membuat origami sederhana. Mendorong anak-anak untuk melipat bahan yang lebih rumit dan mengembangkan keterampilan melipat dengan presisi.
5. Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga Sebagai Alat Peraga Edukatif di SDN Balongmojo Mojokerto
    - Perizinan kades Balongmojo.
    - Mengadakan penyuluhan.
  6. Pembuatan Media Pembelajaran Scrabble Guna Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Anak-Anak SD Balongmojo
    - Survey SDN Balongmojo.
    - Pengurusan izin pengabdian
    - Pembuatan media pembelajaran.
    - Aplikasi media pembelajaran
  7. Penyuluhan Mengenai Hukum Perdata Guna Membentuk Warga Negara Yang Sadar Hukum Bagi Warga dan Karang Taruna di Desa Balongmojo
    - Metode yang cocok digunakan dalam melaksanakan kegiatan ini berupa pemberian penyuluhan dan ceramah sebagai bentuk dan upaya sosialisasi kemudian dilanjutkan dengan tanya-jawab untuk memperoleh hasil dan solusi sebagai bentuk pemecahan masalah dan kendala yang dihadapi warganya yang dilengkapi dengan memperlihatkan dan pemberian contoh-contoh dokumen terkait. Sarana yang digunakan adalah laptop dan LCD projektor sehingga memudahkan warga dalam memahami topik yang disajikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian bidang pendidikan di Desa Balongmojo, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto adalah berupa pembuatan media pembelajaran untuk menunjang SDM yang ada di Desa Balongmojo serta penyuluhan hukum perdata guna membentuk warga dan karang taruna agar sadar mengenai hukum perdata. Selain itu, juga terdapat sosialisasi mengenai Inovasi Bermain Dengan Belajar Berbantuan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan SDM bersama dengan ibu Dra. Hj. Ardianik, M. Kes., M.pd. Belajar sendiri adalah usaha sadar seseorang untuk merubah tingkah laku, melalui interaksi dengan sumber belajar. Perubahan tingkah lagu yang dihasilkan dari belajar ini bersifat permanen dan ke arah positif. Perubahan tingkah lagu tersebut dapat berupa afektif, psikomotorik, kognitif.

Terjadinya proses belajar tidak selalu harus ada orang yang mengajar, tetapi bisa dengan berbantuan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar juga tak dapat diwakili oleh orang lain, melainkan harus dialami sendiri. Meskipun seorang pengajar dapat memberikan bimbingan dan pengetahuan kepada si belajar, namun proses belajar yang paling efektif terjadi ketika individu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mengalami materi tersebut secara langsung. Dalam melakukan suatu pembelajaran, juga dibutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah merupakan bagian dari sumber belajar. Media pembelajaran ini dapat berupa pesan, orang, alat, bahan, teknik, dan lingkungan. Software dan hardware dapat dikombinasikan dan dinamakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajar sehingga mendorong terjadinya kegiatan belajar.



Ada beberapa alasan penggunaan media pembelajaran beserta bentuk penyajian serta tingkat pemahaman dan ingatan. Media pembelajaran berbentuk verbal, tingkat pemahaman dan ingatan yang didapatkan 1. Jika visual saja 2,5. Lalu jika perpaduan antara verbal dan visual tingkat pemahaman yang didapatkan lebih besar yaitu 6. Hal ini karenakan jika media pembelajaran berbentuk verbal dan visual dapat memungkinkan si belajar untuk memperoleh informasi serta dapat memahami materi secara lebih baik. Dalam merancang pembelajaran inovatif, ada 3 hal yang harus diperhatikan. Yaitu rancangan pembelajaran inovatif, penyusunan rancangan pembelajaran inovatif, dan karakteristik rancangan pembelajaran inovatif. Menurut Smith & Ragan (1999), rancangan pembelajaran adalah proses sistematis dalam mengartikan prinsip belajar dan pembelajaran ke dalam pedoman untuk bahan dan aktivitas pembelajaran. Dick & Carey (2005) menegaskan desain pembelajaran mencakup seluruh proses yang dilaksanakan dengan pendekatan sistem. Pendekatan sistem itu sendiri meliputi analisis, desain, pengembangam, implementasi, dan evaluasi.

Media pembelajaran sendiri memiliki beberapa peran seperti, membuat konkret konsep yang abstrak, mengetengahkan bagian tertantau yang dianggap penting, memberikan pengganti pengalaman langsung, mendekati obyek yang sukar atau berbahaya untuk didekati, memberikan pengalaman segi pengamatan, menyajikan perbedaan warna secara visual, serta menyajikan informasi yang memerlukan gerak. Dalam gaya belajar, tiap anak memiliki tipee yang berbeda-beda. Yang pertama adalah tipe auditorial yaitu belajar lebih efektif dengan cara mendengarkan. Yang kedua adalah tipe visual yaitu belajar lebih efektif dengan cara melihat. Yang ketiga adalah kinestetik yaitu belajar lebih efektif jika sambil melakukan sesuatu. Maka dari itu, penggunaan meda pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing.

Kegunaan dari penggunaan media pembelajaran adalah memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis. Dalam pendekatan pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan penyampaian verbal, ada risiko terlalu bergantung pada kata-kata lisan yang bisa membingungkan atau kurang jelas bagi siswa. Media pembelajaran juga mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Media pembelajaran juga dapat mengatasi sikap pasif siswa menjadi lebih bergairah. Hal ini dikarenakan dapat mendorong partisipasi aktif siswa sehingga mereka mau untuk aktif dalam belajar.

Media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat seperti memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membuat suasana lebih jelas

dan menarik. Hal ini dikarenakan ada inovasi baru dari media yang digunakan sehingga kemungkinan anak-anak tidak merasa bosan saat belajar dikarenakan adanya inovasi baru tersebut. Selain itu proses pembelajaran lebih interaktif dan meningkatkan kualitas hasil belajar. Dalam memilih media pembelajaran sendiri, pengajar harus mengetahui jenis tujuan pembelajaran dan karakteristik sasaran didik. Hal ini perlu diperhatikan agar memahami tujuan dan materi pembelajaran tersebut sehingga dapat mengakibatkan komunikasi yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dalam pelaksanaan program pengabdian ini, mahasiswa UNTAG Surabaya melakukan beberapa kegiatan seperti sosialisasi bersama narasumber yang telah dijelaskan diatas serta demonstrasi mengenai media pembelajaran bersama guru dan penerapannya kepada anak-anak SD Balongmojo. Lalu ada juga mengenai penyuluhan hukum waris yang disasarkan pada warga dan karang taruna.

1. “Pembuatan Media Pembelajaran Quiz Putar Jam Identitas Negara Dalam Rangka Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila Kepada Anak SD Di Desa Balongmojo” melakukan pembuatan media pembelajaran quiz putar guna membentuk pendidikan karakter terhadap anak-anak SD Balongmojo. Hasil yang didapat dari program kerja ini adalah berupa karya desain. Media pembelajaran ini juga di demonstrasikan kepada para guru di SDN Balongmojo.

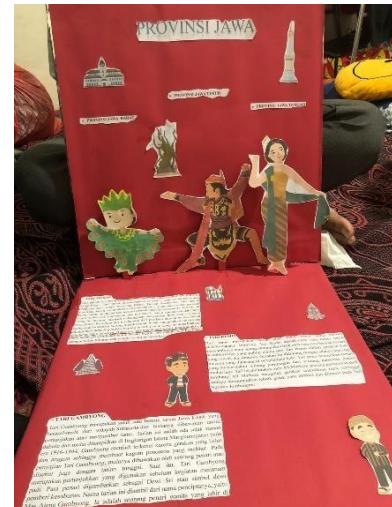


2. Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional ‘Ular Tangga Keaktifan’ Sebagai Bentuk Meminimalisir Penggunaan Gadget Pada Anak Pembuatan media pembelajaran ular tangga keaktifan adalah untuk meminimalisir penggunaan

gadget terhadap anak. Hasil yang didapat dari program kerja ini adalah karya desain. Media pembelajaran ini juga sudah di demonstrasikan kepada guru



3. Pembuatan Media Pembelajaran Papan Tari Indonesia Sebagai Upaya Kesadeaan Kesenian Tradisional Desa Balongmojo. Pada media pembelajaran ini dilakukan bermain puzzle mengenai kesenian tari tradisional di Indonesia. Media pembelajaran ini mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 7-8 tahun yang masih belum maksimal atau pun masih dalam tahap mulai berkembang. Media pembelajaran ini juga sudah di demonstrasikan kepada guru.



4. Mengoptimalkan Motorik Halus Anak Dengan Menulis, Menggambar, Menggunting, Mewarnai, Melipat, Membuat Inovasi Baru Pembelajaran Terhadap Anak-Anak SD Balongmojo. Pada media pembelajaran ini, anak-anak diajak untuk menggambar, menggutting, melipat, dan mewarnai untuk menoptimalkan motoric halus anak-anak. Media pembelajaran ini juga di demonstrasikan kepada guru.



5. Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga Sebagai Alat Peraga Edukatif di SDN Balongmojo Mojokerto. Pada media pembelajaran ini memilah jenis limbah rumah tangga yang nantinya akan dijadikan wayang sebagai media pembelajaran untuk anak-anak SD. Media pembelajaran ini juga di demonstrasikan kepada guru.



6. Pembuatan Media Pembelajaran Scrabble Guna Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Anak-Anak SD Balongmojo. Pada pembuatan media pembelajaran scrabble ini, berguna untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris anak-anak SD Balongmojo serta membantu guru untuk mengajak anak-anak untuk bermain dan belajar. Media pembelajaran ini juga telah di demonstrasikan kepada guru.



7. Penyuluhan Mengenai Hukum Perdata Guna Membentuk Warga Negara Yang Sadar Hukum Bagi Warga dan Karang Taruna di Desa Balongmojo. Pada sosialisasi ini, mengundang seorang narasumber. Tujuan dari penyuluhan ini sendiri agar membentuk warga untuk sadar mengenai hukum perdata.



## SIMPULAN DAN SARAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian bidang pendidikan di Desa Balongmojo, dengan berbagai program-program kerja yang telah dilaksanakan dengan baik bertujuan agar meningkatkan SDM yang ada di Desa Balongmojo. Dalam semua kegiatan pengabdian yang sudah terlaksana dengan baik diharapkan dapat membantu pendidikan yang ada di sekitar Desa Balongmojo.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Alifah, “Peningkatan Kualitas pendidikan di Indonesia untuk mengejar Ketertinggalan Dari negara lain,” *CERMIN: Jurnal Penelitian*, vol. 5, no. 1, p. 113, 2021. doi:10.36841/cermin\_unars.v5i1.968
- [2] Supardi, S., & Sulistyorini, E. (2020). PEMBUATAN KOMPOS ANAEROB DENGAN MENGGUNAKAN KOMPOSTER SEDERHANA YANG DITERAPKAN DI DUSUN SIDOMULYO. *JPM17: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 148-154.
- [3] M. Miftah, “FUNGSI, Dan Peran media Pembelajaran Sebagai upaya peningkatan Kemampuan belajar siswa,” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 1, no. 2, p. 95, 2013. doi:10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105
- [4] D. Y. Ahmad Zaki, “Penggunaan media Pembelajaran Untuk meningkatkan prestasi belajar Siswa Pada pelajaran PKN SMA swasta darussa’adah Kec. Pangkalan Susu,” *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 7, no. 2, pp. 809–820, 2020. doi:10.32505/ikhtibar.v7i2.618