

UPAYA MEMBANGUN MINAT BELAJAR ANAK-ANAK PEMULUNG MELALUI PERMAINAN EDUKATIF DI SEKOLAH DASAR NEGERI BASIRIH 4 KOTA BANJARMASIN

Yuli Apriati, Cucu Widaty

Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin
yuli.apriati@ulm.ac.id

Abstract

Elementary school is a place for students to study. Often we find students less enthusiastic in studying and less understanding of what has been conveyed by the teacher. Especially for students who are currently working as scavengers, so it is found that many students choose to stop going to school. This service aims to build interest in learning by using educational models and games that are easy and fun and increase motivation and awareness of the importance of education, especially for the lower classes, because learning materials for the lower classes must be concrete or real. Implementation of community service by carrying out direct teaching practices in grades two and grades three, using educational models and games, namely monopoly games and place value numbers using learning media for Indonesian and Mathematics subjects. Students participating in the PKM were very enthusiastic and able to understand the lessons well. It was seen that they always raised their hands and asked for additional hours of lessons to continue the game. The children of scavengers are motivated and understand the importance of learning and going to school, and are motivated not to drop out of school and are excited about going to school and have aspirations for the future.

Keywords: Interest in Learning, Educational Games.

Abstract

Sekolah Dasar adalah tempat bagi siswa untuk menuntut ilmu. Seringkali kita temukan siswa kurang bersemangat dalam menuntut ilmu dan kurang memahami terhadap apa yang telah disampaikan oleh gurunya. Terutama bagi mahasiswa yang sambil bekerja sebagai pemulung, sehingga ditemukan banyak siswa yang memilih berhenti sekolah. Pengabdian ini bertujuan untuk membangun minat belajar dengan menggunakan model dan permainan edukatif yang mudah dan menyenangkan serta meningkatkan motivasi dan kesadaran akan pentingnya pendidikan, khususnya pada kelas bawah, karena materi pembelajaran pada kelas bawah harus berbentuk kongkrit atau nyata. Pelaksanaan pengabdian dengan melakukan praktik langsung mengajar di kelas dua dan kelas tiga, dengan menggunakan model dan permainan edukatif, yaitu permainan monopoli dan nilai tempat bilangan menggunakan media belajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Siswa-siswa peserta PKM sangat antusias dan dapat memahami pelajaran dengan baik. Nampak dengan mereka selalu mengacungkan tangan dan meminta tambahan jam pelajaran untuk melanjutkan permainan. Anak-anak pemulung termotivasi dan memahami pentingnya belajar dan bersekolah, serta termotivasi tidak putus sekolah dan bersemangat bersekolah serta mempunyai cita-cita di masa depan.

Keywords: Minat Belajar, Permainan Edukatif.

PENDAHULUAN

Secara administratif Sekolah Dasar Negeri 4 Basirih terletak di Jalan Basirih Dalam Rt.25 Kelurahan Basirih Selatan, kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Berdasarkan Data Pokok Pendidikan (DAPODIK) tahun 2023 Sekolah dasar Negeri 4 Basirih memiliki guru sebanyak 7 orang, siswa Laki-laki sebanyak 65 orang, siswa perempuan sebanyak 69, serta rombongan belajar sebanyak 6 rombel. Pada tahun 2021 Sekolah Dasar Negeri 4 Basirih Kota Banjarmasin mendapat nilai akreditasi BAN-PT B (Pendidikan, 2023). Sekolah ini merupakan Sekolah Dasar yang termasuk dalam kategori “terdepan-terluar” dari wilayah kota Banjarmasin. Sekolah ini merupakan lembaga pendidikan terdekat dengan Tempat Pengelolaan Akhir (TPA) Basirih. Tempat Pengelolaan Akhir (TPA) Basirih mulai beroperasi dari tahun 2000 ini merupakan tempat pengelolaan sampah terbesar di Kota Banjarmasin. Sehingga terdapat beberapa anak yang bersekolah di sekolah tersebut dan juga sebagai pemulung.

Dari observasi pendahuluan yang dilakukan, mayoritas anak-anak pemulung yang sekolah di Sekolah Dasar Negeri Basirih 4 Kota Banjarmasin merupakan anak-anak dari orang tuanya bermata pencaharian pemulung juga. Berdasarkan keterangan Plt. Kepala Sekolah SDN 4 Basirih, terdapat 3 anak pemulung TPA Basirih yang sekolah di Sekolah Dasar Negeri 4 Basirih. Pada tahun-tahun sebelumnya banyak anak-anak pemulung yang sekolah, namun karena kondisi ekonomi, sampai tahun ajaran 2022-2023 tersisa hanya 3 anak. Keadaan ekonomi yang memaksa anak-anak ikut serta untuk bekerja. Semakin banyak anggota keluarga yang ikut serta

memulung maka akan semakin banyak hasil memulung yang didapatkan.

Tabel 1. Jumlah Penduduk Bekerja Sebagai Pemulung di Lingkungan TPA Pemerintah Kota Banjarmasin.

No	Keterangan Asal Pemulung	Jumlah Penduduk yang bekerja sebagai Pemulung
1	Kelurahan Basirih RT 25	5
2	Kelurahan Basirih RT 26	191

Sumber : Data Primer Pengabdian, 2022

Berdasarkan tabel 1 diatas didapat keterangan bahwa jumlah pemulung terbanyak ialah berasal dari RT 26 dengan jumlah 191. Sehingga dapat di simpulkan bahwa mayoritas pekerjaan yang ada di RT 26 adalah bekerja sebagai pemulung (Banjarmasin, 2020). Memulung merupakan pekerja hairan lepas, tanpa memerlukan keahlian serta mudah dilakukan, maka dari itu jumlah pemulung semakin banyak (Sutardji, 2009). Banyaknya pemulung di Kawasan TPA Basirih memunculkan permasalahan terutama pemulung masih tergolong anak-anak. Anak-anak yang memulung di Kawasan TPA Basirih jumlahnya cukup banyak mulai dari usia 7-12 tahun. Usia yang seharusnya mendapat akses pendidikan yang baik dan layak. Anak-anak yang seharusnya masih usia bermain, mendapatkan hak tumbuh, pengembangan kreatifitas dan mengenyam pendidikan yang layak tidak sepatutnya ikut memulung menanggung ekonomi keluarganya.

Pemerintah telah mengatur hak tentang Pendidikan, atas setiap warganya. Sebagaimana tertuang dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang menyatakan bahwa “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.” Sesuai yang tercantum dalam UU No. 39 tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia (HAM) dan Keputusan

Presiden Republik Indonesia No. 36 tahun 1990 tentang Pengesahaan *Convention on the Right of the Child* (Konvensi tentang hak-hak anak) bahwa pemulung anak perlu mendapatkan hak-haknya secara normal sebagaimana layaknya anak, yaitu diantaranya adalah hak pendidikan. Juga tercantum pada Undang-undang No. 39 tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia, Pasal 60: "Setiap anak berhak untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya" (Indonesia, n.d.).

Selain ikut menanggung pemenuhan ekonomi keluarga, anak-anak pemulung kurang memiliki minat dalam belajar. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa sehari-harinya anak-anak pemulung ikut memulung bekerja sangat berat dan melelahkan, sehingga di Sekolah ketika pada jam sekolah anak-anak tersebut kurang konsentrasi, tidak fokus, dan kurang bersemangat. Hal inilah yang berdampak pada rendahnya presetasi akademik dan non-akademik anak-anak pemulung. Bagi mereka kegiatan belajar itu monoton dan sangat sulit sebab motivasi anak-anak pemulung dalam belajar juga masih minim karena waktu terbagi dengan kegiatan memulung. Begitu juga orang tua yang tidak memotivasi anak-anaknya. Akibatnya anak-anak pemulung tidak memiliki prestasi yang baik dalam prestasi rendah. Selain itu, beberapa anak kurang terampil bahkan cenderung pasif. Parahnya beberapa anak bahkan memilih untuk berhenti sekolah sehingga mereka buta huruf. Padahal Pendidikan adalah hak setiap anak, oleh karenanya Kerjasama semua pihak, keluarga, pemerintah, sekolah dan (Widaty & Apriati, 2023).

Atas permasalahan diatas, maka tujuan program ini adalah : (1)

membangun minat belajar dengan permainan edukatif yang mudah dan menyenangkan. (2) memberikan peningkatan motivasi serta kesadaran akan pentingnya Pendidikan.

METODE

Terdapat anak-anak yang sekolah di Sekolah Dasar Negeri 4 Basirih Kota Banjarmasin yang ikut membantu orangtuanya memulung di TPA Basirih. Selain lokasi sekolah yang memang dekat dengan TPA Basirih (sekitar 1,5 KM) juga anak-anak pemulung tersebut terpaksa membantu bekerja. Keadaan ekonomi yang memaksa anak-anak tersebut ikut serta untuk bekerja dengan orangtuanya. Hal ini disebabkan mereka berasal dari latar belakang kehidupan sosial dan ekonomi yang rendah sehingga anak-anak pemulung harus membagi waktu antara belajar dengan memulung

Anak-anak pemulung yang sehari-harinya ikut memulung bekerja sangat berat dan melelahkan, sehingga di Sekolah ketika pada jam sekolah anak-anak tersebut kurang konsentrasi, tidak fokus, dan kurang bersemangat. Hal inilah yang berdampak pada rendahnya presetasi akademik dan non-akademik anak-anak pemulung. Bagi mereka kegiatan belajar itu monoton dan sangat sulit sebab motivasi anak-anak pemulung dalam belajar juga masih minim karena waktu terbagi dengan kegiatan memulung. Dengan keadaan tersebut anak-anak pemulung semakin tidak memiliki minat dalam belajar dan sulit mengikuti kegiatan belajar pada umumnya. Begitu juga orang tua yang tidak memotivasi anak-anaknya. Mereka beranggapan bahwa pendidikan adalah penghambat kehidupan mereka karena tidak dapat menghasilkan uang dalam waktu singkat.

Atas dasar hal tersebut diatas, sebagaimana masalah yang dihadapi mitra, maka tim pengabdian merasa terpenggil untuk memberikan solusi mengatasi masalah tersebut melalui kegiatan PKM ini.

Metode yang digunakan dalam pengabdian adalah melakukan praktik langsung yaitu memberikan pengajaran khususnya kelas bawah yaitu kelas yang terdapat anak-anak pemulung. Dengan berdiskusi bersama mitra ditentukan praktik kerja langsung di kelas dua dan kelas tiga, menggunakan model dan permainan edukatif, yaitu permainan monopoli dan nilai tempat bilangan menggunakan media belajar stik dan karton. Adapun mata pelajaran yang nilainya paling rendah untuk kelas dua dan tiga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Serta tanya jawab pada setiap sesi mata pelajaran.

Tahapan-tahapan dalam melaksanakan kegiatan PKM ini adalah :

1. Persiapan, yaitu dengan melakukan survey lokasi dan menentukan mitra yang tepat.
2. Melakukan metode ceramah, untuk memberikan materi terkait mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas dua, dan matematika untuk kelas 3, serta pemberian motivasi dan semangat dalam belajar dan bersemangat pergi ke sekolah.
3. Praktek kerja langsung, yaitu praktek belajar dengan model dan permainan edukatif. Permainan edukatif berupa permainan yang memiliki unsur mendidik ini disesuaikan dengan jenjang kelas dan mata pelajaran apa saja yang dibutuhkan oleh peserta PKM. Tim PKM menggunakan alat permainan

edukatif yang telah disiapkan berupa *Puzzle*, tebak kata, kuis, dan *talking stick dengan lagu anak-anak*. Model dan permainan edukatif digunakan untuk mempermudah peserta memahami materi mata pelajaran yang dianggap sulit dengan mudah dan menyenangkan, yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika.

4. Tanya jawab, yaitu untuk mengetahui sejauh mana respon dan tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan.
5. Sebagai cenderamata yaitu dengan memberikan paket perlengkapan sekolah kepada peserta berupa; buku tulis, polpen, penghapus, peraut pensil dan pensil. Serta setiap pemenang atau menjawab dengan benar pada setiap permainan yang diberikan akan mendapatkan hadiah dari Tim Pengabdian ini.
6. Terakhir yaitu evaluasi yang berguna untuk mereview terhadap hal-hal yang harus dilakukan perbaikan agar kegiatan PKM ke depannya lebih baik lagi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Kegiatan

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan memberikan praktik kerja langsung sebagai upaya membangun minat belajar anak-anak pemulung melalui permainan edukatif di Sekolah Dasar Negeri Basirih 4 Kota Banjarmasin, yang dimulai dari

persiapan pelaksanaan. Persiapan dimaksud agar kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan baik dan lancar sesuai dengan yang telah direncanakan. Adapun bentuk persiapan yang dilakukan oleh tim pengabdian yaitu mendiskusikan tema pengabdian, kelas-kelas untuk praktik langsung yang sesuai dengan kebutuhan mitra, serta menyiapkan model dan permainan sebagai media pembelajaran langsung di kelas.

Berdasarkan data di lapangan, siswa-siswa yang di kelasnya terdapat anak-anak pemulung ada di kelas dua dan kelas tiga. Akhirnya kesepakatan dengan mitra dipilih kedua kelas ini yaitu kelas dua dan kelas tiga dengan menggunakan model dan permainan edukatif, yaitu permainan monopoli dan nilai tempat bilangan menggunakan media belajar stik dan karton. Karena mata pelajaran yang nilainya paling rendah untuk kelas dua dan tiga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Adapun jumlah siswa kelas dua ada 22 orang dan siswa kelas 3 ada 29 orang sehingga jumlahnya ada 51 orang, akan tetapi ketika pelaksanaan terdapat 2 orang siswa kelas dua tidak dapat berhadir karena izin.



Gambar 1
Pintu Gerbang Sekolah Dasar Negeri Basirih 4 Kota Banjarmasin

Sumber: Dokumentasi Pengabdian, 2023

Sekolah Dasar Negeri Basirih 4 Kota Banjarmasin merupakan Sekolah Dasar terdekat dari TPA Basirih, salah satu Sekolah Dasar pilihan anak-anak pemulung di TPA Basirih untuk

bersekolah. Ada banyak penelitian dan pengabdian sebelumnya menemukan bahwa pentingnya media pembelajaran untuk stimulasi pendidikan dan meningkatkan minat (Supriyono, 2018; Neni Triastuti & Fahmi Sulaiman, 2022), sehingga membuat anak lebih memahami materi pelajaran, seperti media film documenter yang dapat menebalkan semangat anak-anak karena memiliki pesan dan manfaat dalam belajar (Mattiro et al., 2022). Dapat juga meningkatkan minat belajar anak-anak dengan metode bermain peran (Margaretha & Anggal, 2017). Dengan menggunakan penelitian Tindakan kelas (Akmal, 2020).

Tim pengabdian juga melakukan persiapan dengan menyiapkan alat-alat kelengkapan seperti membuat media permainan, sound system kecil, lagu anak-anak untuk mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian. Yang utama adalah materi Bahasa Indonesia dan Matematika untuk meningkatkan nilai pada dua mata pelajaran ini yang dianggap lebih rendah dari mata pelajaran lainnya.

Persiapan mengenai penentuan tema, mitra bersedia menjadi sasaran pengabdian, dan perlengkapan kegiatan selesai, tim pengabdian mendatangi sekolah untuk perijinan dan menentukan teknis pelaksanaan. Kemudian pada tanggal 26 Juni 2023 pukul 10.00 WITA, tim pengabdian bersama-sama dengan mahasiswa yang berjumlah dua orang mendatangi Sekolah Dasar Negeri Basirih 4 Kota Banjarmasin untuk meminta ijin dalam kerjasama kegiatan serta penentuan waktu pelaksanaan kegiatan.

Kepala Sekolah dan para dewan guru Sekolah Dasar Negeri Basirih 4 menerima dan menyambut baik kedatangan tim pengabdian di sekolah. Tim juga memaparkan bagaimana tahap-tahap yang akan dilaksanakan tim

selama pengabdian. Kemudian Bapak Matlaul M.Pd selaku Kepala Sekolah mengizinkan dan menyetujui tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana. Selanjutnya tim pengabdian melakukan pengenalan tempat dan juga menentukan tempat pelaksanaan kegiatan yang didampingi guru wali kelas dua dan tiga.

B. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan memberikan praktik kerja langsung sebagai upaya membangun minat belajar anak-anak Sekolah Dasar Negeri Basirih 4 melalui permainan edukatif. Pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak-anak belajar. Dengan permainan kita orang tua dan guru dapat memasukkan unsur Pendidikan (Khobir, 2009). Permainan edukatif dapat menanamkan nilai-nilai karakter pada anak, melalui permainan edukatif anak dapat bermain sambil belajar, sehingga dapat mengembangkan potensi diri anak (M. Fadillah, 2016).

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan pada hari Selasa, tanggal 25 Juli 2023 pukul 09.00 sampai pukul 12.00 WITA. Kegiatan dilakukan dengan praktik langsung di kelas memberikan permainan edukatif, yang dilaksanakan pertama pada kelas dua dengan permainan monopoli untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Diikuti oleh 22 orang siswa. Kegiatan berjalan dengan baik dan lancar, terbukti dengan antusias sangat tinggi nampak ketika peserta menyambut baik dengan diadakannya kegiatan pengabdian ini.

Metode yang digunakan selama kegiatan yaitu pengenalan, memberikan apersepsi dengan menghubungkan apa

yang telah diketahui atau dialami peserta (siswa) dengan apa saja yang akan dipelajari dalam kegiatan, yaitu dengan cara memberikan permainan untuk melatih konsentrasi anak. Apersepsi dilakukan dengan tujuan agar menciptakan kondisi peserta yang siap. Sedikit pengantar tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia, menyiapkan siswa untuk permainan dan menjelaskan aturan main monopoli selanjutnya melaksanakan permainan. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok sesuai banjar barisan tempat duduk, kemudian mereka menunjuk 1 orang sebagai perwakilan tim untuk bermain monopoli. Sehingga Ketika soal diberikan perwakilan yang ditunjuk dapat bekerjasama dengan anggotanya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.



Gambar 2
Permainan Monopoli Di kelas Dua Untuk
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
Sumber: Dokumentasi Pengabdian, 2023

Sebagaimana gambar 2 diatas, permainan monopoli ini menggunakan dadu seperti pada permainan ular tangga. Sebelum memulai permainan, pada umumnya Ketika memulai permainan pada masyarakat Banjar, yaitu anak-anak memulainya dengan istilah “umpimpah”, hal ini dilakukan jika jumlah pemain lebih dari 2 orang. setelah tersisa Cuma 2 orang maka di lakukan “siun atau basiun atau bapimsut”, nama istilahnya saja

berbeda, tetapi pelaksanaan sama saja. Permulaan permainan seperti ini di lakukan pada semua permainan, terutama permainan anak-anak di Kalimantan Selatan (Apriati et al., 2021).



Gambar 3
Anak-Anak Melakukan *Umpimpah* Sebelum Memulai Permainan

Sumber: Dokumentasi Pengabdian, 2023

Adapun istilah “*umpimpah*” ini dilakukan untuk menemukan pemain yang berhak untuk memulai terlebih dahulu atau disebut pemenang, dan yang kalah sesuai urutan akan main dibelakang yang menang. Sebagaimana di jelaskan Ideham:

Dalam tradisi *umpimpah* dinyatakan dengan kode telapak tangan, yaitu telapak tangan yang ‘terbuka’ menghadap ke atas dan telapak tangan ‘tertutup’(telungkup). Misalnya terdapat 4 orang anak yang akan melakukan *umpimpah*. Keempatnya berdiri dan saling berhadapan, berseru Bersama “um..pim..pah”, segera keempatnya mengeluarkan tangan kanannya masing-masing dengan kode yang diinginkannya. Misalnya sebanyak 3 orang mengeluarkan tapak tangan yang terbuka dan 1 orang yang mengeluarkan tapak tangannya tertutup, maka yang tertutup ini itulah yang menang atau sebaliknya (Ideham, 2005)

Begitu seterusnya, semakin banyak pemain maka juga semakin lama melakukan “*umpimpah*” ini. Lebih lanjut dijelaskan Ideham:

Dalam *basiun* dengan *pimsut* dinyatakan dengan 5 kode yaitu:

Ibu jari yang berarti gajah

Telunjuk yang berarti manusia

Kelingking yang berarti semut

Ketiga makhluk itu dapat saling mengalahkan satu sama lainnya, dengan kekuatan, dengan kepintaran atau dengan kecerdikannya untuk melawan musuh (Ideham, 2005)

Dalam kolom-kolom permainan monopoli didesain setiap yang bermain pasti mendapatkan pertanyaan. Namun tingkat kesulitan pertanyaan berbeda-beda. Tergantung yang memainkan berada di kolom mana. Ada dua jenis tingkatan pertanyaan dengan lambang yang berbeda, yaitu pertanyaan dan tantangan, Ketika siswa mendapat kotak berupa pertanyaan maka siswa tersebut harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh tim pengabdian, kemudian jika siswa mendapat kotak berupa tantangan maka siswa tersebut harus melakukan tantangan.

Selesai permainan monopoli di kelas 2, kemudian diakhiri dengan pembagian hadiah bagi pemenang permainan dan pembagian bingkisan bagi seluruh peserta, agar semua merasa bersemangat untuk terus sekolah dan belajar, serta ditutup dengan melakukan foto bersama.

Selanjutnya pada kelas tiga melakukan permainan nilai tempat bilangan untuk mata pelajaran Matematika. Setelah melakukan identifikasi mata pelajaran dengan nilai yang rendah untuk kelas bawah ini yaitu mata pelajaran matematika. Pada bulan Juli ini merupakan bulan pertama siswa-siswa belajar dikelas tiga, sehingga materi yang diberikan merupakan pengulangan sedikit dari materi matematika di kelas dua kemarin.



Gambar 4

Permainan Nilai Tempat Bilangan Di Kelas Tiga Untuk Mata Pelajaran Matematik
Sumber: Dokumentasi Pengabdian, 2023

Tim pengabdian menggunakan metode yang sama untuk memulai pelajaran dan permainan di kelas tiga ini, yaitu dimulai dengan pengenalan, memberikan apersepsi dengan memberikan permainan untuk melatih konsentrasi anak. Sedikit pengantar tentang mata pelajaran Matematika, khususnya materi nilai tempat bilangan, menyiapkan siswa untuk permainan dan menjelaskan aturan bermain nilai tempat bilangan selanjutnya melaksanakan permainan. Pada permainan ini kami menggunakan metode *talking stick*, hal ini bertujuan agar siswa lebih antusias dan konsentrasi. Dimulai dengan memberikan stick pada siswa yang kemudian stick tersebut berpindah-pindah dari satu siswa ke siswa lainnya dengan iringan musik secara berputar, *stick* tersebut akan berhenti ketika musik dihentikan. Pada saat itulah pemegang tongkat akan mendapatkan kesempatan untuk ke depan dan mendapatkan pertanyaan. Jika benar maka akan mendapatkan *reward* dari tim pengabdian.

Selesai permainan nilai tempat bilangan di kelas 3, kemudian diakhiri dengan pembagian bingkisan bagi seluruh peserta, agar semua merasa bersemangat untuk terus sekolah dan belajar, serta ditutup dengan melakukan foto bersama.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Basirih 4 terletak di Jalan Basirih Dalam Rt.25 Kelurahan Basirih Selatan Kecamatan Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan. Berdasarkan data di lapangan, siswa-siswa yang di kelasnya terdapat anak-anak pemulung ada di kelas dua dan kelas tiga. Tim melaksanakan pengabdian berupaya membangun minat belajar dengan menggunakan model dan permainan edukatif, yaitu permainan monopoli dan nilai tempat bilangan menggunakan media belajar stik dan karton. Pada mata pelajaran yang nilainya paling rendah untuk kelas dua dan tiga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Adapun jumlah siswa kelas dua ada 22 orang dan siswa kelas 3 ada 29 orang sehingga jumlahnya ada 51 orang.

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa dari belajar dengan metode yang menyenangkan dan mudah siswa kelas dua dan kelas tiga mendapatkan motivasi dalam belajar, siswa kelas dua dan tiga mampu belajar dengan baik dengan diberikan permainan edukatif oleh tim PKM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Lambung Mangkurat melalui DIPA yang telah mendanai keberlangsungan pengabdian dan penerbitan jurnal ini melalui kegiatan Dosen Wajib Mengabdikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, A. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3, 8–17.
- Apriati, Y., Azkia, L., & Mangkurat, U. L. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pendidikan Sosial Budaya Berbasis Permainan Rakyat di Masyarakat Lahan Basah*. 3(6), 4952–4960.
- Banjarmasin, D. L. H. K. (2020). "Profil TPA Basirih". Dlh.Banjarmasinkota. <https://dlh.banjarmasinkota.go.id/2020/07/profil-tpa-basirih.html>.
- Indonesia, U.-U. R. (n.d.). *Undang-Undang Republik Indonesia tentang Hak Asasi Manusia*. <https://jdih.setkab.go.id/PUUdoc/7185/UU391999.htm>
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208.
- M. Fadillah. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. *PG-PAUD Univeristas Muhammadiyah Ponorogo*.
- Margaretha, & Anggal, N. (2017). *KEGIATAN TEMU MINGGU MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN Tinggi Kateketik Pastoral Katolik Bina Insan Keuskupan Agung Samarinda Stasi Santo Matius , Paroki Santo Yosef Bontang dalam proses pembinaan iman anak dalam pengamatan awal penulis , belum berjalan de*. 1(2), 106–113.
- Mattiro, S., Ruswinarsih, S., & Azkia, L. (2022). Membangun Minat Belajar Anak-anak Pesisir Melalui Gerakan Literasi Media Digital Pemutaran Film Nasional Pendidikan. *Carmin: Journal of Community Service*, 2(2), 49–58. <https://doi.org/10.59329/carmin.v2i2.68>
- Neni Triastuti, & Fahmi Sulaiman. (2022). Upaya Peningkatan Minat Belajar di Era New Normal Pada Anak-Anak Warga Dusun II Desa Tumpatan. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(2), 237–241. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i2.296>
- Pendidikan, D. P. (2023). *Data Pokok Pendidikan*.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Sutardji. (2009). Karakteristik Demografi Dan Sosial Ekonomi Pemulung. *Jurnal Geografi FIS-UNNES*, 6(2).
- Widaty, C., & Apriati, Y. (2023). *ANAK-ANAK PEMULUNG DI KAWASAN PERMUKIMAN AKHIR BASIRIH KOTA BANJARMASIN Komitmen tentang Pendidikan untuk dapat terpenuhi sesuai harapan banyak nafkah dengan cara memanfaatkan dan Manusia , yaitu Pasal 60 yang berbunyi : 6, 256–264*.