

BAB II

PELAKSANAAN PROGRAM

2.1 Program – Program yang Dilaksanakan

Program Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) Tahun Akademik 2024/2025 di Desa Dantar, Kecamatan Padang Cermin, Kabupaten Pesawaran terdiri dari tiga jenis kegiatan utama, yaitu:

- A. Program Kerja Individu – Kegiatan yang dilaksanakan secara mandiri oleh masing-masing mahasiswa sesuai dengan keahlian dan bidang studinya.
- B. Program Kerja Kelompok – Kegiatan yang dilakukan secara berkelompok oleh mahasiswa peserta PKPM untuk memberikan manfaat langsung kepada masyarakat desa.
- C. Program Kerja Pendukung – Kegiatan tambahan yang bertujuan untuk mendukung dan melengkapi pelaksanaan program utama serta kebutuhan desa.

Dalam kegiatan PKPM ini, Penulis melaksanakan pelatihan dan pendampingan pembelajaran digital di SD Negeri 06 Padang Cermin untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui EduPlay, sebuah game edukatif berbasis Android dengan konsep bermain sambil belajar yang interaktif dan menyenangkan.

2.2 Waktu Kegiatan

Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2025 hingga 27 Februari 2025, berlokasi di Desa Dantar, Kecamatan Padang Cermin, Kabupaten Pesawaran. Selama periode tersebut, mahasiswa PKPM akan melaksanakan berbagai kegiatan yang bertujuan untuk memberikan manfaat langsung bagi masyarakat. Kegiatan yang dilakukan mencakup program pendidikan, pemberdayaan masyarakat, serta pelatihan berbasis teknologi. Berikut waktu dan kegiatan yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel Rangkaian Kegiatan dan Waktu Pelaksanaan.

Tabel 2.1 Rancangan Waktu Pelaksanaan Program Kerja Pengabdian Masyarakat Desa Dantar, Padang Cermin, Pesawaran

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Penanggung jawab
1.	Kamis/ 30 Januari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti serah terima mahasiswa PKPM di Kantor Kecamatan Padang Cermin - Membersihkan posko dan menata barang pribadi dan kelompok 	Kelompok
2.	Jum'at/ 31 Januari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Kunjungan ke kantor balai desa Dantar - Silaturahmi ke kediaman Bapak Kadus Dusun 1 	Kelompok
3.	Sabtu/ 01 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan dengan SD N 06 Padang Cermin - Melakukan kunjungan/ survey UMKM 	Kelompok
4.	Minggu/ 02 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan Taman Pintar kepada anak- anak desa Dantar 	Alif dan Joko
5.	Senin/ 03 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Kunjungan ke balai desa Dantar pembahasan program kerja - Pengajuan dan pembahasan program kerja ke SD N 06 Padang Cermin - Si Pintar Digital (membantu siswa- siswi memahami dunia digital) - Pembelajaran kreativitas digital di SD N 06 Padang Cermin 	Kelompok Joko Indah
6.	Selasa/ 04 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Si pintar digital (membantu siswa- siswi memahami dunia digital) - Pembelajaran kreativitas digital di SD N 06 Padang Cermin - Gotong royong pembuatan jembatan bersama warga 	Joko Indah Rifki/ Detio

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Penanggung jawab
7.	Rabu/ 05 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - EDUPLAY (Bermain dan Belajar Melalui Game Edukasi Untuk Anak Hebat) - Pembelajaran kreativitas digital di SD N 06 Padang Cermin - Proses pembuatan logo UMKM 	Alif Indah Joko
8.	Kamis/ 06 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu UMKM Tiwi Cake - Memberi pelatihan UMKM tentang pemasaran online - Si Pintar Digital (membantu siswa- siswi memahami dunia digital) 	Rifki Rifki Joko
9.	Jum'at/ 07 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Bersih- bersih bersama perangkat Desa Dantar - Si Pintar Digital (membantu siswa- siswi memahami dunia digital) - Pembelajaran kreativitas digital di SD N 06 Padang Cermin 	Kelompok Joko Indah
10.	Sabtu/ 08 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - EDUPLAY (Bermain dan Belajar Melalui Game Edukasi Untuk Anak Hebat) - Pembelajaran kreativitas digital di SD N 06 Padang Cermin 	Alif Indah
11.	Minggu/ 09 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan Taman Pintar - Pembuatan Banner UMKM Tiwi Cake menggunakan aplikasi Canva 	Alif Satya

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Penanggung jawab
12.	Senin/ 10 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Mengajar di SD N 06 Padang Cermin - Si Pintar Digital (Membantu anak memahami dunia digital) - EDUPLAY (Bermain dan Belajar Melalui Game Edukasi Untuk Anak Hebat) - Pengambilan data untuk pembentukan data web desa 	Kelompok Joko Alif Rifki
13.	Selasa/ 11 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Si Pintar Digital (membantu anak memahami dunia digital) - Pembelajaran kreativitas digital di SD N 06 Padang Cermin - Survey pembuatan cetakan paving blok 	Joko Indah Joko/ Rifki
14.	Rabu/ 12 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - EDUPLAY (Bermain dan Belajar Melalui Game Edukasi Untuk Anak Hebat) - Silaturahmi ke Rumah Kepala Sekolah SD N 06 Padang Cermin 	Alif Kelompok
15.	Kamis/ 13 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Si Pintar Digital (membantu anak memahami dunia digital) - Pembelajaran kreativitas digital di SD N 06 Padang Cermin 	Joko Indah
16.	Jum'at/ 14 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Bersih- bersih Desa Dantar - Taman Pintar 	Kelompok Alif
17.	Sabtu/ 15 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Si Pintar Digital (membantu anak memahami dunia digital) - Pembelajaran kreativitas digital di SD N 06 Padang Cermin - Design dan pembuatan web desa 	Joko Indah Detio

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Penanggung jawab
18.	Minggu/ 16 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Taman Pintar - Pembuatan website UMKM Tiwi Cake 	Alif Satya
19.	Senin/ 17 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran kreatifitas digital di SD N 06 Padang Cermin - Membantu UMKM Tiwi Cake - Konsultasi terhadap data web Desa 	Indah Rifki Kelompok
20.	Selasa/ 18 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - EcoBlock (Kreatif dan Berdaya Mengubah Limbah Plastik Menjadi Bernilai) 	Joko dan Kelompok
21.	Rabu/ 19 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Si Pintar Digital (membantu anak memahami dunia digital) - EDUPLAY (Bermain dan Belajar Melalui Game Edukasi Untuk Anak Hebat) 	Joko Indah Alif
22.	Kamis/ 20 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Si Pintar Digital (membantu anak memahami dunia digital) - Pembelajaran kreatifitas digital di SD N 06 Padang Cermin - Mengikuti kegiatan keagamaan bersama warga - Penyerahan hasil pembuatan logo berupa stiker, hasil banner print dan website UMKM Tiwi Cake 	Joko Indah Kelompok Satya
23.	Jum'at/ 21 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan Masjid Al- Manar di Desa Dantar 	Kelompok
24.	Sabtu/ 22 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Survey Desa Dantar dan Objek Pariwisata di Desa Dantar 	Kelompok
25.	Minggu/ 23 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Taman Pintar 	Alif

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Penanggung jawab
26.	Senin/ 24 Februari 2025	- Memperindah desa - Finishing web desa	Kelompok Detio
27.	Selasa/ 25 Februari 2025	- Pengembangan pariwisata - Ikut serta berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan songsong Ramadhan	Kelompok
28.	Rabu/ 26 Februari 2025	- Penyerahan web desa Dantar - Perpisahan kepada balai Desa Dantar - Pemberian cendra mata	Detio Kelompok
29.	Kamis/ 27 Februari 2025	- Penarikan mahasiswa PKPM IIB Darmajaya	Kelompok

2.2.1 Program Kelompok

Program kegiatan kelompok merupakan kegiatan yang disusun oleh sebuah kelompok mahasiswa yang sedang melaksanakan PKPM. Program kerja ini mencakup berbagai kegiatan yang akan dilakukan selama periode PKPM berlangsung, biasanya dalam rentang waktu beberapa minggu hingga beberapa bulan. Untuk melihat lebih banyak kegiatan PKPM kelompok dapat di lihat pada tabel 2.2

Berikut adalah tabel kelompok 1 selama PKPM ini, tabel kegiatan ini dimulai dari tanggal 30 Januari 2025 – 27 Febuari 2025 seperti pembekalan PKPM, Pelatihan PKPM, Survey PKPM, Pelepasan PKPM, dan seterusnya sampai penjemputan PKPM. Untuk kegiatan yang lainnya dapat di lihat pada tabel 2.2.

Table 2.2 Kegiatan Program Kerja Kelompok

No.	Nama Kegiatan	Sasaran	Hasil
1	EcoBlock (Kreatif dan berdaya mengubah limbah sampah plastic menjadi bernilai)	<p>1. Memberikan edukasi kepada siswa dan warga tentang pengelolaan sampah plastik yang lebih efektif dan kreatif.</p> <p>2.Mengajak masyarakat untuk memanfaatkan limbah plastik menjadi bahan yang bernilai guna.</p>	<p>1. Warga dan siswa lebih peduli terhadap pengelolaan sampah plastik.</p> <p>2.Dihasilkannya produk sederhana dari limbah plastik yang memiliki nilai manfaat.</p>
2	Memperindah Desa	mencerminkan tujuan untuk meningkatkan estetika dan kualitas lingkungan di desa melalui kolaborasi antara masyarakat dan berbagai pihak.	terciptanya lingkungan yang lebih bersih dan rapi, meningkatkan kenyamanan warga, serta mempererat hubungan sosial.
3	Ikut serta Berpartisipasi dalam Kegiatan Keagamaan Menyambut Ramadhan	1.Meningkatkan semangat kebersamaan dan nilai religius dalam masyarakat.	1.Meningkatkan semangat kebersamaan dan nilai religius dalam masyarakat.

2.2.1.1 Perkenalan dengan UPTD Sekolah Dasar Negeri 06 Padang Cermin

Mengubah limbah sampah plastik menjadi bahan bangunan bernilai, memberikan solusi ramah lingkungan dan ekonomis. Inovasi ini tidak hanya mengurangi sampah plastik, tetapi juga membuka peluang kerja baru, mendaur ulang material yang tidak berguna, dan menciptakan sumber daya berkelanjutan yang bermanfaat bagi lingkungan dan perekonomian lokal.



Gambar 1.2 Perkenalan dengan UPTD Sekolah Dasar Negeri 06 Padang Cermin

2.2.1.2 Memperindah Desa

langkah kreatif untuk meningkatkan estetika dan identitas desa. Plang gang yang dirancang dengan baik tidak hanya mempercantik lingkungan, tetapi juga memudahkan orientasi dan memperkenalkan nama-nama gang atau kawasan tertentu, memberikan rasa kebanggaan bagi warga. elain itu, pembuatan plang gang ini dapat melibatkan masyarakat setempat, yang turut berkontribusi dalam menciptakan lingkungan yang lebih tertata dan rapi. Dengan begitu, kegiatan ini juga mempererat hubungan sosial antarwarga serta meningkatkan kenyamanan dan keindahan desa secara keseluruhan.



Gambar 1.2 Memperindah desa

2.2.1.3 Berpartisipasi dalam Kegiatan Keagamaan Menyambut Ramadhan

langkah penting untuk mempererat tali persaudaraan dan meningkatkan keimanan serta ketaqwaan. Dengan berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan, seperti pengajian. Kita tidak hanya memperdalam pemahaman tentang makna Ramadhan, tetapi juga memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Kegiatan ini juga memperkuat rasa kebersamaan antarwarga, saling membantu, dan berbagi berkah, menciptakan suasana yang harmonis dan penuh kedamaian.



Gambar 1.2 Berpartisipasi dalam Kegiatan Keagamaan Menyambut Ramadhan

2.2.2 Program Individu

Berikut adalah tabel program individu Meningkatkan minat belajar anak sekolah dasar dengan metode Eduplay (Bermain dan Belajar melalui Game Edukasi berbasis Android dibuat dengan menggunakan Unity) mulai dari pembuatan game sampai memberikan pelatihan dan pendampingan pembelajaran metode Eduplay. Dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Kegiatan Program Kerja Individu

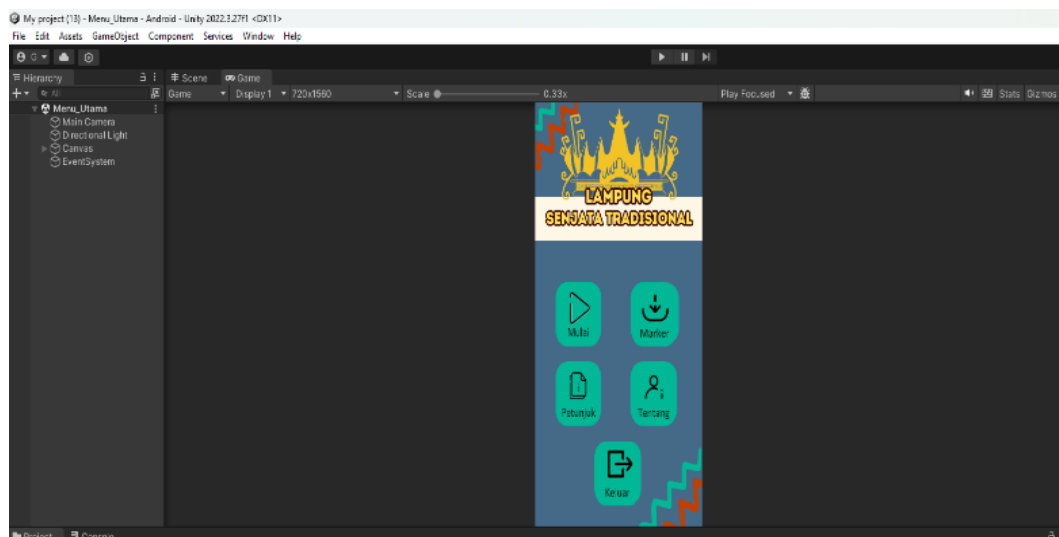
No	Hari, Tanggal	Nama Kegiatan	Sasaran	Hasil
1	Kamis, 30 Januari 2025	Membuat Aplikasi Game Edukasi berbasis Android menggunakan Software Unity	Siswa – Siswi UPTD SD N 06 Padang Cermin	menghasilkan sebuah aplikasi interaktif yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi ini mengintegrasikan elemen gamifikasi, seperti tantangan kuis, animasi interaktif, serta skor dan reward, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
2	Selasa, 4 Febuari 2025	Melakukan Kunjungan/Survey ke UPTD SD N 06 Padang cermin.	Siswa – Siswi UPTD SD N 06 Padang Cermin	Ditemukannya permasalahan utama yang dihadapi UPTD SD N 06 Padang cermin beserta rekomendasi solusi yang dapat diterapkan.
3	Rabu, 5 Febuari 2025	Pengenalan Pembelajaran Metode EduPlay di UPTD SD N 06 Padang cermin.	Siswa – Siswi UPTD SD N 06 Padang Cermin	Peningkatan Minat Belajar Siswa
4	Rabu, 5 Febuari 2025	pembelajaran metode Eduplay game edukasi berbasis android di UPTD SD N 06 Padang Cermin.	Siswa – Siswi UPTD SD N 06 Padang Cermin	Pemahaman Konsep Digital dan Teknologi di UPTD SD N 06 Padang Cermin.

2.2.2.1 Proses Pembuatan Game Edukasi Android Menggunakan Unity

Proses pembuatan game edukasi berbasis Android menggunakan Unity dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis untuk memastikan bahwa aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan game ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, terutama dalam meningkatkan minat belajar melalui metode EduPlay. Tahapan pembuatan game ini meliputi:

A. Tahap Perancangan Konsep dan Desain Game

Pada tahap awal ini, dilakukan perencanaan konsep permainan yang mencakup pemilihan tema edukasi, penentuan tujuan pembelajaran, dan perancangan alur permainan. Pembuatan storyboard dan sketsa awal antarmuka juga menjadi bagian penting agar game lebih menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Desain UI/UX difokuskan agar ramah bagi anak-anak dengan warna yang cerah, ikon yang intuitif, serta elemen visual yang menarik.

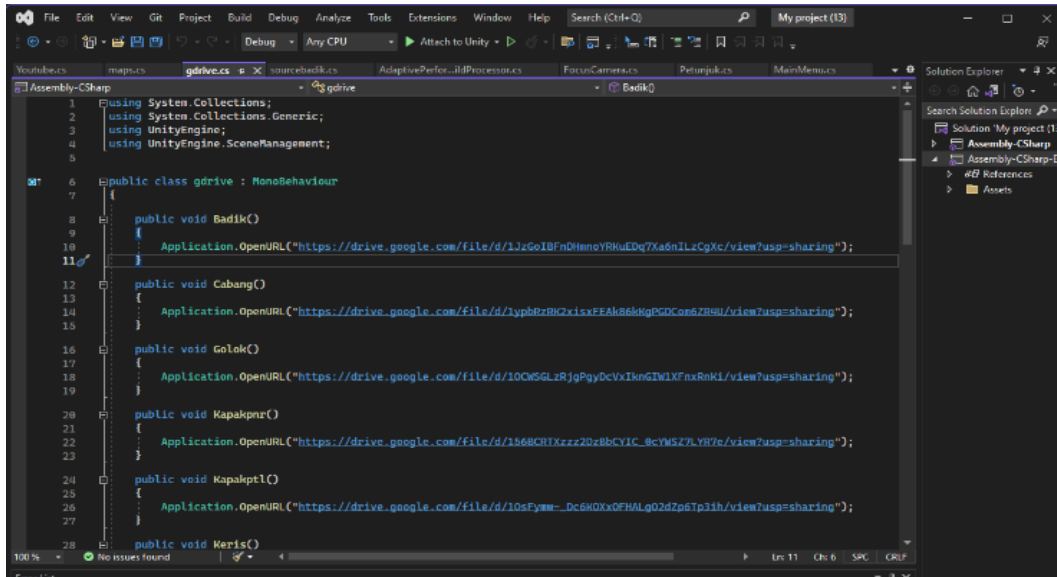


Gambar 2.1 Tampilan awal desain antarmuka dan alur permainan dalam tahap perancangan

B. Pembuatan Aset Grafis dan Animasi

Langkah selanjutnya adalah pembuatan aset grafis seperti karakter, latar belakang, ikon, dan elemen visual lainnya yang akan digunakan dalam game. Selain itu,

dilakukan pula pembuatan animasi sederhana untuk meningkatkan interaktivitas dan daya tarik game terhadap siswa.

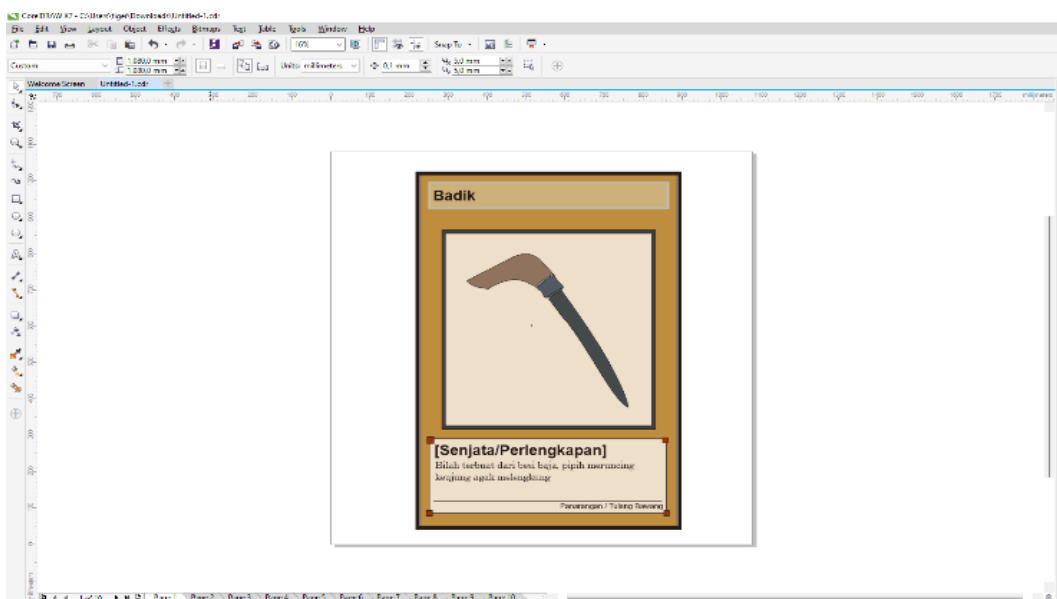


```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.SceneManagement;
5
6 public class gdrive : MonoBehaviour
7
8     {
9         public void Badik()
10        {
11            Application.OpenURL("https://drive.google.com/file/d/1JzGoIBFnDHenoYRRuEq7Xa6nLzCgXc/view?usp=sharing");
12        }
13
14        public void Cabang()
15        {
16            Application.OpenURL("https://drive.google.com/file/d/1yphBzRk2x1xvFFA6s6dkgPQDCos6Z8WU/view?usp=sharing");
17        }
18
19        public void Galok()
20        {
21            Application.OpenURL("https://drive.google.com/file/d/10QWSGLzRjgPgyDcVxIknGIW1XFnxRnKI/view?usp=sharing");
22        }
23
24        public void Kapakpnr()
25        {
26            Application.OpenURL("https://drive.google.com/file/d/1b68CH1Xzzz2Dz8bCV1C_8cYMSZ7L_YH7e/view?usp=sharing");
27        }
28
29        public void Kapakptl()
30        {
31            Application.OpenURL("https://drive.google.com/file/d/10sFyww_Dc6K0Xx0FHAG02dZp6Tp3ih/view?usp=sharing");
32        }
33
34        public void Maris()
35        {
36            Application.OpenURL("https://drive.google.com/file/d/10sFyww_Dc6K0Xx0FHAG02dZp6Tp3ih/view?usp=sharing");
37        }
38    }
```

Gambar 2.2 lustrasi pembuatan karakter dan elemen visual menggunakan software grafis

C. Implementasi dan Pemrograman dalam Unity

Pada tahap ini, seluruh komponen visual yang telah dibuat diintegrasikan ke dalam Unity. Pemrograman menggunakan bahasa C# dilakukan untuk mengatur mekanisme permainan, seperti sistem kuis, perhitungan skor, animasi interaktif, serta navigasi dalam aplikasi.



Gambar 2.3 Tampilan coding pada Unity saat proses pengembangan game

D. Pengujian dan Debugging

Sebelum game diimplementasikan di SD Negeri 06 Padang Cermin, dilakukan serangkaian pengujian untuk memastikan game berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap ini meliputi:

- Identifikasi dan perbaikan bug atau error yang ditemukan.
- Optimasi performa agar game dapat berjalan lancar di berbagai perangkat Android.
- Uji coba antarmuka pengguna (user interface) untuk memastikan kemudahan navigasi dan keterbacaan



Gambar 2.4 Proses pengujian dan debugging game di Unity

E. Implementasi dan Uji Coba di SD Negeri 06 Padang Cermin

Setelah proses pengembangan dan pengujian selesai, game diinstal pada perangkat Android dan diujicobakan langsung kepada siswa SD Negeri 06 Padang Cermin. Kegiatan ini bertujuan untuk mengamati bagaimana interaksi siswa dengan game, mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar.



Gambar 2.5 Proses uji coba game edukasi bersama siswa di UPTD SD Negeri 06 Padang Cermin

2.2.2.2 Melakukan Kunjungan ke UPTD SD N 06 Padang Cermin.

Sebagai langkah awal dalam pelaksanaan program, dilakukan kunjungan dan survei ke UPTD SD Negeri 06 Padang Cermin untuk memahami kondisi serta kebutuhan sekolah terkait penerapan pembelajaran berbasis digital. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi fasilitas yang tersedia, kesiapan siswa dan guru dalam menggunakan teknologi, serta kendala yang mungkin dihadapi dalam penerapan metode EduPlay. Selain itu, survei ini juga bertujuan untuk menggali potensi pemanfaatan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempercepat proses adaptasi terhadap metode pembelajaran yang lebih modern.

Dari hasil kunjungan ini, diperoleh informasi mengenai infrastruktur sekolah, akses terhadap perangkat teknologi, serta tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran berbasis digital. Data yang diperoleh menjadi dasar dalam menyusun strategi pelaksanaan program agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan sekolah. Berikut dokumentasi dalam Melakukan Kunjungan ke UPTD SD N 06 Padang Cermin.



Gambar 2.6 Melakukan Kunjungan ke UPTD SD N 06 Padang Cermin

2.2.2.3 Pengenalan Pembelajaran Metode EduPlay di UPTD SD N 06 Padang Cermin.

Setelah melakukan kunjungan dan survei, langkah selanjutnya adalah pengenalan metode pembelajaran EduPlay kepada siswa dan tenaga pendidik di UPTD SD Negeri 06 Padang Cermin. Metode EduPlay merupakan pendekatan inovatif yang menggabungkan unsur bermain dan belajar melalui game edukasi berbasis Android yang dikembangkan menggunakan Unity.

Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan konsep pembelajaran interaktif yang menyenangkan, di mana mereka dapat memahami materi pelajaran melalui berbagai tantangan dan permainan edukatif. Selain itu, guru juga diberikan pemahaman mengenai manfaat dan cara penggunaan EduPlay dalam mendukung proses belajar mengajar.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, sekaligus memperkenalkan mereka pada teknologi digital sejak dini. Dengan adanya metode EduPlay, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan era digital saat ini. Berikut dokumentasi dalam Melakukan Pengenalan Pembelajaran Metode EduPlay di UPTD SD N 06 Padang Cermin.



Gambar 2.7 Pengenalan Pembelajaran Metode EduPlay di UPTD SD N 06 Padang Cermin

2.2.1.4 Memberikan pelatihan dan pendampingan pembelajaran melalui metode Eduplay game edukasi berbasis android di UPTD SD N 06 Padang Cermin.

Sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui teknologi, dilakukan pelatihan dan pendampingan pembelajaran dengan metode EduPlay, game edukasi berbasis Android yang dikembangkan menggunakan Unity. Program ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif, sehingga siswa dapat memahami materi dengan cara yang lebih menarik. Dalam kegiatan ini, siswa dibimbing menggunakan EduPlay sebagai alat bantu pembelajaran, sementara guru diberikan pendampingan mengenai cara mengintegrasikan teknologi dalam proses pengajaran di kelas.

Dengan pendekatan "belajar sambil bermain", EduPlay diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkenalkan mereka pada literasi digital yang penting di era modern. Program ini juga membuka peluang bagi sekolah untuk mengadopsi metode pembelajaran berbasis teknologi secara lebih luas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan efektif. Berikut adalah dokumentasi dari pelatihan dan pendampingan pembelajaran melalui metode EduPlay di UPTD SD Negeri 06 Padang Cermin.



Gambar 2.8 Pelatihan dan Pendampingan Pembelajaran melalui Metode EduPlay di UPTD SD Negeri 06 Padang Cermin

2.3 Hasil dan Dokumentasi

2.3.1 Hasil Kegiatan

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan selama PKPM, diperoleh berbagai hasil positif, terutama dalam peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa SD Negeri 06 Padang Cermin dalam pemanfaatan teknologi digital. Salah satu hasil utama dari program ini adalah meningkatnya minat belajar siswa melalui metode EduPlay, yaitu konsep bermain dan belajar melalui game edukasi berbasis Android yang dikembangkan menggunakan Unity. Penerapan metode ini membantu siswa lebih memahami materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan adanya EduPlay, siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, dan guru mendapatkan metode baru dalam menyampaikan materi secara digital. Selain itu, program EcoBlock juga meningkatkan kesadaran lingkungan dengan mengajarkan siswa dan warga untuk mengolah limbah plastik menjadi barang yang bernilai guna. Di sisi sosial, kegiatan Gotong Royong, Pembersihan Masjid, dan Partisipasi dalam Kegiatan Keagamaan berhasil mempererat hubungan antara mahasiswa PKPM dengan masyarakat setempat, menciptakan lingkungan yang lebih harmonis dan kolaboratif. Sebagai bentuk apresiasi, mahasiswa PKPM memberikan cendera mata kepada pihak yang telah berkontribusi, memperkuat hubungan baik antara mahasiswa dan masyarakat Desa Dantar. Secara keseluruhan,

kegiatan ini tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga pada warga desa, dengan meningkatkan partisipasi dan kesadaran akan pentingnya pendidikan, teknologi, lingkungan, dan kebersamaan.

2.3.2 Dokumentasi Kegiatan

Adapun dokumentasi yang didapatkan selama pelaksanaan kegiatan PKPM di Desa Dantar.

1. Dokumentasi Kegiatan Program Kerja Kelompok Dokumentasi kegiatan program kerja yang dilaksanakan Bersama kelompok dapat dilihat dibawah ini:

1. Pembekalan PKPM di DSC Lantai 2

Pembekalan PKPM adalah proses persiapan dan pelatihan yang diberikan kepada mahasiswa sebelum mereka memulai kegiatan dari pembekalan ini adalah untuk memberikan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan kepada mahasiswa agar mereka siap menghadapi tantangan dan menjalankan tugas PKPM dengan baik. Hasil dokumentasi pembekalan PKPM di Aula Darmajaya. Sebelum melaksanakan PKPM, pembekalan menjadi proses yang sangat krusial. Pembekalan PKPM memberikan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan oleh mahasiswa agar mereka siap menghadapi tantangan di lapangan.



Gambar 2.9 Pembekalan Peserta PKPM

2. Pengantaran Peserta Mahasiswa Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM)

Pengantaran mahasiswa PKPM dilakukan sebagai tahap awal sebelum pelaksanaan program di Desa Dantar. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan mahasiswa kepada pihak desa dan sekolah serta menjalin komunikasi yang baik. Sambutan hangat dari masyarakat mencerminkan dukungan mereka terhadap program yang akan dijalankan. Hasil dokumentasi pembekalan PKPM di Aula menunjukkan antusiasme warga dan kesiapan mahasiswa untuk berkontribusi dalam pengabdian. Melalui kegiatan ini, diharapkan tercipta hubungan yang harmonis antara mahasiswa, masyarakat, dan pihak sekolah, yang mendukung keberhasilan program pengabdian yang akan dilaksanakan.



Gambar 2.10 Pengantaran Peserta Mahasiswa Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM)

3. Observasi di Sekolah Dasar Negeri 06 Padang Cermin

Observasi dilakukan untuk memperkenalkan mahasiswa PKPM IIB Darmajaya kepada siswa- siswi dan guru- guru di SD N 06 Padang Cermin agar tali silaturahmi semakin luas dan dilakukan untuk memahami kondisi pembelajaran di SD Negeri 06 Padang Cermin, termasuk metode pengajaran, fasilitas, serta tingkat pemahaman siswa terhadap teknologi digital.



Gambar 2.11 Observasi di Sekolah Dasar Negeri 06 Padang Cermin

4. Jumat Bersih

Bersih – Bersih ini dilakukan setiap hari jumat yang dilakukan oleh perangkat Desa Dantar untuk Masyarakat Desa Dantar, Kecamatan Padang Cermin, Kabupaten Pesawaran.



Gambar 2.12 Bersih – Bersih bersama Perangkat Desa Dantar

5. Mengikuti kegiatan PKK di Posyandu

Berpartisipasi Dalam Kegiatan Posyandu Bersama Ibu- Ibu Desa Dantar Kegiatan rutin yang dilakukan oleh ibu- ibu desa Dantar yang dilaksanakan tanggal 12 setiap bulan dengan masyarakat setempat.



Gambar 2.13 Mengikuti kegiatan PKK di Posyandu

6. Sosialisasi Pengelolaan Sampah Menjadi Paving Block

Sosialisasi ini bertujuan untuk mengurangi jumlah sampah, khususnya sampah plastik dan anorganik, yang berakhir di Tempat Pembuangan Akhir (TPA) dengan mengolahnya menjadi paving blok.



Gambar 2.14 Sosialisasi Pengelolaan Sampah Menjadi Paving Block

7. Berpartisipasi Pada Kegiatan Pengajian Warga Desa Dantar

Mahasiswa PKPM berpartisipasi aktif dalam pengajian rutin warga Desa Dantar sebagai upaya berintegrasi dengan masyarakat. Kegiatan ini mempererat silaturahmi.



Gambar 2.15 Berpartisipasi Pada Kegiatan Pengajian Warga Desa Dantar

8. Kunjungan Dewan Pembimbing Lapangan (DPL)

Kunjungan Dewan Pembimbing Lapangan (DPL) penting untuk memantau perkembangan dan kualitas kegiatan PKPM. DPL dapat memberikan bimbingan langsung, memastikan mahasiswa mengikuti pedoman yang benar, serta memberikan solusi atas tantangan yang dihadapi di lapangan. Selain itu, kunjungan ini juga menjadi sarana evaluasi untuk meningkatkan efektivitas pengabdian dan memastikan program berjalan sesuai tujuan yang telah ditetapkan.



Gambar 2.16 Kunjungan Dewan Pembimbing Lapangan (DPL)

9. Penyerahan Cendera Mata Pada Aparatur Desa Dantar

Penyerahan cendera mata yang dimaksud untuk menjadi kenang- kenangan PKPM IIB Darmajaya tahun 2025 kepada Desa Dantar.



Gambar 2.17 Penyerahan Cendera Mata Pada Aparatur Desa Dantar

10. Penjemputan Pengantaran Peserta Mahasiswa Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM)

Penjemputan dan pengantaran peserta mahasiswa PKPM sangat penting untuk memastikan aksesibilitas, keamanan, dan kenyamanan mahasiswa dalam mengikuti program. Dengan fasilitas ini, mahasiswa tidak perlu khawatir tentang masalah transportasi, sehingga mereka dapat fokus pada tugas pengabdian. Selain itu, sistem ini mendukung kedisiplinan, ketepatan waktu, dan kelancaran kegiatan PKPM, serta menunjukkan dukungan dari pihak kampus terhadap kesejahteraan mahasiswa. Hal ini turut meningkatkan kualitas pengabdian dan keberlanjutan program PKPM.



Gambar 2.18 Penjemputan Pengantaran Peserta Mahasiswa Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM)

2.4 Dampak Kegiatan

2.4.1 Dampak Kegiatan Mahasiswa PKPM untuk Masyarakat

Kegiatan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) memberikan berbagai dampak positif bagi masyarakat Desa Dantar, khususnya dalam bidang pendidikan, lingkungan, dan sosial. Beberapa dampak yang dirasakan antara lain:

1. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Implementasi EduPlay sebagai media pembelajaran interaktif berbasis Android membantu meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri 06 Padang Cermin. Siswa menjadi lebih antusias dalam memahami materi melalui metode bermain sambil belajar.

2. Peningkatan Literasi Digital

Pendampingan pembelajaran digital memberikan pemahaman baru bagi siswa dan guru mengenai teknologi dalam dunia pendidikan. Masyarakat, terutama tenaga pendidik, juga lebih terbuka terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar.

3. Kesadaran Akan Pengelolaan Sampah

Sosialisasi dan praktik pengolahan limbah plastik menjadi produk bernilai ekonomis, seperti EcoBlock, meningkatkan kesadaran masyarakat tentang

pentingnya memilah dan mendaur ulang sampah untuk menjaga lingkungan yang bersih dan berkelanjutan.

kebersamaan di lingkungan desa.

4. Pengembangan Potensi Pariwisata

Kegiatan observasi dan promosi potensi wisata desa memberikan wawasan baru bagi masyarakat dalam mengembangkan sektor pariwisata lokal, sehingga dapat meningkatkan perekonomian desa dalam jangka panjang.

Dari berbagai dampak tersebut, kegiatan PKPM tidak hanya bermanfaat bagi mahasiswa sebagai bentuk pembelajaran di luar kampus, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat setempat.

2.4.2 Dampak Kegiatan Mahasiswa untuk Siswa-Siswi SD N 06 Padang

Cermin

Kegiatan PKPM yang dilakukan di SD Negeri 06 Padang Cermin memberikan dampak positif bagi siswa, di antaranya:

1. Meningkatkan Minat Belajar

Metode EduPlay membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

2. Pengenalan Teknologi Digital

Pendampingan dalam pembelajaran digital membantu siswa mengenal dan menggunakan teknologi secara lebih bijak.

3. Pengembangan Kreativitas

Siswa didorong untuk berpikir kreatif melalui kegiatan edukatif yang melibatkan teknologi dan permainan interaktif.

4. Meningkatkan Partisipasi Siswa

Kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pengembangan Potensi Pariwisata

Dampak ini diharapkan dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa dalam menghadapi perkembangan teknologi dan pendidikan di masa depan.