

Upaya Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) Melalui Pemanfaatan Pendidikan di Desa Siabu Kecamatan Salo

Raihana¹, Mizan Al Khairi², Wulan Azzahra Putri³, Firman⁴, Yuni Permata Fajarwati⁵, Maharani Dwi Putri⁶, Umi Nurhasanah⁷, Salsabila Al Mahda⁸, Nathania Azaria Sitorus⁹, Chandra Defri Bancin¹⁰, Reyhan Adytia¹¹ Eka Purwadi¹², Tommy Saragih¹³, Firdaus¹⁴

^{1,13}Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Riau

^{2,3,4,6}Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Riau

⁵Fakultas MIPA dan Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Riau

⁷Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Riau

⁸Fakultas Studi Islam, Universitas Muhammadiyah Riau

^{9,11}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Riau

^{10,12}Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Riau

¹⁴Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Riau

email: raihana.nasution@umri.ac.id

Abstract

The Real Work Lecture Program or KKN is a mandatory program implemented by University of Indonesia students who wish to pursue a Bachelor's degree. The group of 19 Real Work Lectures (KKN) at the University of Riau in Siabu Village has decided to carry out an activity program with the theme "The World is in Our Hands" with the title "Efforts to Develop Human Resources (HR) Through Utilization of Education in Siabu Village, Salo District". Through the use of media during the learning process, of course, it will be able to stimulate students' desires to be able to play an active role during learning and use of media as a tool in the learning process and by changing student behavior during the teaching and learning process. The results obtained by setting up teaching posts had a positive impact on children who seemed very enthusiastic about teaching activities. Apart from that, it can also be seen from the development and improvement of students' understanding in learning mathematics, English, and other learning. As for understanding the use of digital learning media that has been taught and used by students, of course it has a positive impact on students during the learning process.

Keywords: Command Post, Media, Learning

Abstrak

Program Kuliah Kerja Nyata atau KKN adalah sebuah program wajib yang dilaksanakan oleh para mahasiswa Universitas Indonesia yang ingin menempuh gelar Sarjana. Adapun kelompok 19 Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Riau Desa Siabu telah memutuskan untuk mengorganisir program kegiatan dengan tema "Dunia Dalam Genggaman Kita" dengan judul "Upaya Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) Melalui Pemanfaatan Pendidikan Di Desa Siabu Kecamatan Salo". Melalui penggunaan media pada saat proses pembelajaran tentunya akan dapat merangsang keinginan yang dimiliki siswa agar dapat berperan aktif pada saat pembelajaran dan penggunaan media sebagai alat bantu pada proses pembelajaran serta dengan mengubah tingkah laku siswa pada saat proses belajar mengajar. Adapun hasil yang didapatkan dengan mendirikan posko mengajar memberikan dampak positif pada anak-anak yang terlihat sangat antusias dengan kegiatan mengajar. Selain itu terlihat juga dengan perkembangan dan peningkatan pemahaman para siswa/i pada pembelajaran matematika, bahasa Inggris, dan pembelajaran lainnya. Adapun dengan pemahaman penggunaan media pembelajaran digital yang telah diajarkan dan digunakan kepada para siswa/i tentunya memberikan dampak positif kepada para siswa/i selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: Posko, Media, Belajar

PENDAHULUAN

Program kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan program yang menjadi program wajib untuk dilaksanakan bagi seluruh mahasiswa yang ingin menempuh semester akhir mereka dari program sarjana S-1 untuk menjadi bentuk dari partisipasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Setiap Universitas Indonesia yang menyelenggarakan kegiatan KKN menjadi rangka bagian dari mengimplementasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi untuk menjadi bagian dari kontribusi yang dilaksanakan oleh perguruan tinggi yang bertujuan mendukung terlaksananya pembangunan nasional salah satunya Universitas Muhammadiyah Riau. Pada pelaksanaan pengabdian KKN, mahasiswa dituntut untuk bisa beradaptasi serta bersosialisasi kepada masyarakat sekitar dan mampu agar bisa menerapkan inovasi, pengalaman, dan ilmu yang mereka miliki untuk melakukan penyelesaian masalah dengan tepat.

Pendidikan telah menjadi aset penting dalam memajukan suatu Negara agar dapat mencerdaskan para anak bangsa. Pada pelaksanaan kegiatan pendidikan yang mana pada dasarnya adalah suatu kegiatan yang telah terencana, terstruktur, dan sistematis agar bisa memberdayakan potensi yang dimiliki masing-masing individu yang seterusnya bisa memberikan bantuan pada keberdayaan masyarakat dan bangsa. Selain itu peran pendidikan karakter memiliki peran penting untuk menanamkan nilai-nilai akhlak sejak dini pada diri anak. Adapun pada pengembangan karakter anak tidak hanya dilakukan di sekolah saja, akan tetapi juga bisa diterapkan dimasyarakat dan keluarga [2].

Pendidikan nonformal merupakan salah satu jenis pendidikan yang diselenggarakan masyarakat di luar sekolah. Upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai pendidikan tersebut adalah dengan meningkatkan keterampilan anak melalui penggunaan media pendidikan. Padahal media pembelajaran

sendiri merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pemberi informasi kepada penerimanya sehingga dapat merangsang perhatian, perasaan, pikiran dan minat penerima pesan

Penggunaan media pada saat proses pembelajaran tentunya akan dapat merangsang keinginan yang dimiliki siswa agar dapat berperan aktif pada saat pembelajaran dan penggunaan media sebagai alat bantu pada proses pembelajaran serta dengan mengubah tingkah laku siswa pada saat proses belajar mengajar [1].

Di era Revolusi Industri 4.0, proses pembelajaran akan dipermudah dengan terus dikembangkannya berbagai jenis inovasi terkait pembelajaran, termasuk media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital pada hakikatnya adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang terus berkembang, sehingga media digital tersebut dapat menggabungkan berbagai unsur audio, video, dan gambar ke dalam satu media [1].

Peran penggunaan media digital pada saat proses pembelajaran tentunya dapat memudahkan peran guru dalam menyampaikan materi kepada para peserta didik. Selain itu media digital juga memiliki karakteristik yang bisa dengan mudah diakses kapan saja dan dimana saja. Tentunya hal ini membantu peserta didik agar dapat belajar dengan lebih leluasa dan secara fleksibel [4].

Pendidikan formal (sekolah) yang berada di Desa Siabu mulai dari jenjang Pendidikan Sekolah Dasar (SD), Madrasah Diniyah Awaliyah (MDA), hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP) bisa dibilang sudah berjalan dengan semestinya. Hal ini bisa dilihat dari bangunan sekolah dan juga sarana yang dimiliki sekolah sudah tertata dan dikelola dengan baik, hal ini tentunya membuat proses belajar mengajar menjadi lebih nyaman untuk dilakukan. Tetapi dibalik kesuksesan pada masyarakat maupun pada lembaga pendidikan setempat dalam

pengelolaan SD, MDA, dan SMP ini berdasarkan dari hasil survey yang telah dilaksanakan di Desa Siabu memiliki beberapa permasalahan diantaranya adalah anak-anak yang lebih menyukai bermain gadget yang mana hal ini perlu mendapatkan perhatian lebih pada interaksi anak-anak yang ada di Desa Siabu.

Melihat kondisi tersebut membuat kami dari tim KKN yang akan melaksanakan pengabdian di Desa Siabu menjadi tertarik untuk memfokuskan program utama kami untuk meningkatkan keingintahuan pada pendidikan dan juga perilaku serta kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak yang berada di Desa Siabu. Selain itu, kami juga berusaha untuk bisa membuat program-program yang berfokus pada penanaman nilai-nilai karakter keislaman pada murid-murid yang ada di Sekolah ini.

Tidak hanya sampai disitu saja, dimana program yang akan dibuat sebelumnya berfokus pada tingkat anak-anak, kami juga akan mengusulkan program lain yang mengajak masyarakat umum setempat untuk ikut berkontribusi dalam program yang akan diusulkan selanjutnya. Pemberdayaan masyarakat merupakan strategi lain dalam pengembangan masyarakat yang berfokus pada pengembangan keterampilan pada masyarakat. Pemberdayaan masyarakat ini banyak digunakan dalam pembangunan daerah untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat. Salah satu tugas yang berkaitan dengan pemberdayaan masyarakat adalah peningkatan kapasitas masyarakat (*capacity building*), yaitu melalui pendidikan dan pelatihan. Pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam rangka menjadi bagian pembangunan untuk menjadikan masyarakat lebih kuat dan bermanfaat.

Berbicara tentang pendidikan nonformal, tidak terlepas dari peran serta individu ataupun kelompok masyarakat yang terlibat didalamnya. melihat minimnya informasi tentang desa siabu

membuat kami juga tertarik untuk membuat sebuah program pendamping. Adapun program ini nantinya akan mengajak masyarakat bersama-sama membuat akun media yang berisikan keadaan desa siabu dan kegiatan kegiatan masyarakat yang ada didesa siabu.

Berdasarkan dari penyampaian yang telah dijelaskan, maka kami dari kelompok 19 Kuliah Kerja Nyata (KKN) Desa Siabu telah memutuskan untuk mengusung program kegiatan dengan tema “Dunia Dalam Genggaman Kita” dengan judul “Upaya Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) Melalui Pemanfaatan Pendidikan di Desa Siabu Kecamatan Salo”.

METODE PENGABDIAN

Kuliah kerja nyata (KKN) Kelompok 19 di Desa Siabu, Kecamatan Salo, Kabupaten Kampar melaksanakan program secara luring dengan memperhatikan protokol kesehatan, namun dalam hal ini akan disampaikan berbagai usulan program secara teori dan tugas yaitu: sebagai muatan teknis memberikan saran dan solusi yang akan di praktekan langsung di ikuti dalam situasi dimana masyarakat desa siabu akan terlibat langsung dalam program kerja yang akan kita lakukan, sehingga peningkatan kapasitas desa dan masyarakatnya akan lebih produktif.

Metode merupakan salah satu unsur penting agar rencana kegiatan yang telah disebutkan sebelumnya dapat terwujud. Adapun langkah-langkah kegiatan program dengan judul “Upaya Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) Melalui Pemanfaatan Pendidikan di Desa Siabu Kecamatan Salo” adalah sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data

Pada proses pengumpulan data, dilakukan serangkaian kegiatan seperti observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi merupakan kegiatan pengamatan pada sebuah objek secara

langsung untuk mendapatkan detail informasi yang berkaitan dengan objek tersebut, yang pada prosesnya bertujuan untuk mengumpulkan data. Pada tahap ini, kami melakukan survey ke lokasi dimana tempat KKN akan berlangsung. Selanjutnya dilakukan wawancara terhadap perangkat desa setempat yang bersifat tanya-jawab secara lisan yang juga merupakan salah satu teknik untuk memperoleh informasi. Terakhir, dilakukan dokumentasi yang berguna untuk penyimpanan informasi dalam bentuk gambar ataupun video yang berkaitan dengan objek yang sedang dicari.

2. Tahapan kegiatan

Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada kali ini bertempat di Desa Siabu yang terletak di Kecamatan Salo, Kabupaten Kampar. Kegiatan tersebut dimulai pada tanggal 24 Juli 2023 hingga 31 Agustus 2023. Tahap persiapan sebelum pelaksanaan kegiatan kuliah kerja nyata dengan tema KKN Smart ini memiliki beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Pembekalan dari Panitia Penyelenggaraan
Panitia penyelenggara KKN akan ditinjau secara offline pada hari Sabtu, 27 Mei 2023 dan Rabu, 14 Juni 2023. Tujuan dari fasilitas ini adalah untuk menambah informasi, keterampilan, pengetahuan dan pengetahuan sebelum mahasiswa diterjunkan ke lokasi KKN.
- b. Survey Mandiri
Setelah pembekalan dari kampus universitas, masing-masing kelompok kemudian melakukan investigasi mandiri dimana mereka terjun langsung ke lapangan untuk mengetahui lebih dalam mengenai kondisi di area KKN yang akan menjadi objek sasaran yang akan dituju. kegiatan agar mahasiswa KKN dapat mengidentifikasi permasalahan dan menyusun

rencana kerja. Pada tanggal 13 Juni 2023 telah dilakukan survei mandiri di Desa Siabu yang terletak di Kecamatan Salo Kabupaten Kampar dengan perwakilan beberapa mahasiswa KKN.

c. Pembuatan Proposal

Pembuatan proposal dilakukan setelah survey lokasi dilaksanakan. Proposal dibuat berdasarkan masalah yang terjadi di Desa Siabu, kemudian dikemas secara tertulis untuk dilaporkan kepada pihak LPPM kampus. Proposal juga menjadi tanggung jawab seluruh anggota kelompok untuk melaksanakan program kerja yang tertulis di dalam proposal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siabu merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Salo, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau, Indonesia. Desa Siabu berjarak \pm 17km dari pusat pemerintahan Kota Kecamatan Salo. Adapun mata pencaharian dari masyarakat Desa ini lebih mengarah pada sektor pertanian. Desa ini memiliki jumlah petani dengan jumlah sebanyak 3.600 orang.

Sebelum pelaksanaan program kerja KKN, kami melakukan observasi tentang situasi lapangan desa Siabu terlebih dahulu bagaimana masyarakat di desa Siabu baik dari siswanya hingga tenaga pengajar didalamnya, serta informasi tentang datanya. Data informasi tersebut akan memudahkan kami dalam menyusun program kerja agar tepat dan bermanfaat bagi sasaran. Selanjutnya kami memohon izin kepada pihak kepala desa dan sekretaris desa siabu terkait lokasi sasaran.

Pada pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Siabu, Kecamatan Salo, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau dimulai dari tanggal 24 Juli sampai dengan tanggal 31 Agustus 2023. Adapun dalam pelaksanaan kegiatan program kerja utama sebagai berikut:

Kegiatan Mengajar SD	Kegiatan Mengajar MDTA	Kegiatan Mengajar di Posko Mengajar
 <p>Sosialisasi proker bersama mitra Sd Negeri 010 Siabu</p>	 <p>Sosialisasi proker di MDTA ALYAQIN</p>	 <p>Kegiatan mengajar di posko</p>
 <p>Bersama kepala sekolah Sd Negeri 010 Siabu</p>	 <p>Melaksanakan proker mengajar di MDTA ALYAQIN (Sei Abang Desa Siabu Kec. Salo)</p>	 <p>Kegiatan mengajar di posko</p>

Dalam proses belajar mengajar selama kegiatan dari tim KKN kami, adapun perkembangan yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Minggu pertama

a. SD

Minggu 1: Pada Minggu pertama kegiatan mengajar SD pada siswa/i terlihat aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang kami laksanakan. Tetapi melihat lingkungan sekolah selama mengajar banyak siswa siswi yang masih kurang peduli akan guru dan temannya, mereka berangkat kesekolah hanya ingin bertemu teman-temannya dan sekedar mendapatkan uang jajan.

b. MDTA

Minggu 1: Pada Minggu pertama kegiatan mengajar para siswa/i aktif dalam kegiatan, tetapi melihat lingkungan sekolah MDTA di Siabu ini banyak siswa siswi yang tidak peduli akan lingkungan sekitarnya dan kurangnya ketertiban dikelas.

Sehingga sulit bagi guru dan juga kami dari Tim KKN untuk menerangkan materi yang diajarkan selama proses belajar berlangsung.

c. Posko Mengajar

Minggu 1: Pada minggu pertama, kami membuka posko mengajar. Pada saat minggu pertama kami mendirikan posko mengajar terlihat hanya ada beberapa anak-anak yang datang untuk belajar. Adapun pada minggu pertama para siswa/i yang hadir masih banyak dari mereka yang tidak mengerti terkait penyampaian materi yang telah disampaikan di sekolah sehingga kami mengajarkan ulang diposko kami.

2. Minggu Kedua

a. SD

Minggu 2 : Pada Minggu ke-2 kegiatan mengajar SD berjalan baik, siswa/i sangat bersemangat menantikan pelajaran selanjutnya yang akan diajarkan, kami

- menggunakan media pembelajaran menggunakan kreativitas siswa/i. Adapun kreativitas adalah bagian penting dalam proses pembelajaran. Apabila tidak adanya media pembelajaran kreativitas siswa, maka hanya akan membuat proses belajar siswa hanya sampai pada tingkat kognitif mereka. Tentunya hal ini nantinya hanya akan mempersempit pada pengetahuan siswa pada saat belajar dalam mengembangkan kreativitas yang mereka miliki. Maka dari itu tujuan media pembelajaran ini untuk mengembangkan ide dan gagasan yang dimiliki oleh para siswa/i.
- b. MDTA
Minggu 2 : pada Minggu ke-2 kegiatan mengajar SD berjalan baik, siswa/i MDTA sangat antusias mengikuti ketertiban kelas yang telah kami buat dan kami ajarkan dengan metode pembelajaran ice breaking untuk melatih fokus siswa/i MDTA Al-Yaqin. Tujuan penerapan ice breaking agar dapat menarik minat belajar pada siswa, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan daya serap, meningkatkan hasil belajar siswa, serta meningkatkan kemampuan pada komunikasi matematis siswa.
 - c. Posko Mengajar
Minggu ke 2: Pada Minggu 2 mulai banyak anak-anak yang datang ke posko mengajar untuk belajar bahasa inggris dan matematika, ternyata anak-anak desa Siabu masih belum mengetahui apa itu kamus dan masih ada juga yang belum bisa membaca. Di minggu ke 2 kami lebih memfokuskan pemahaman para siswa/i pada pembelajaran bahasa inggris dan matematika untuk meningkatkan pemahaman mereka terkait pembelajaran bahasa inggris dan matematika.
3. Minggu Ketiga
 - a. SD
Minggu ke-3 : pada Minggu ke-3 kegiatan mengajar sangat baik. Terutama dalam minggu ke-3 para siswa/i semakin menunjukkan semangat belajar yang mereka miliki. Selain itu pada minggu ketiga terlihat banyak perkembangan dan peningkatan pada pemahaman siswa/i selama proses belajar mengajar. Pada minggu ini juga siswa/i sangat antusias menerima tantangan yang kami berikan dalam menghafal dan mengulang kembali pembelajaran yang telah kami ajarkan, pada Minggu ini merupakan Minggu terakhir kami mengajar di SDN 010 ini dan para siswa/i memberikan respon yang positif dengan melihat peningkatan dan perkembangan dalam semangat serta pemahaman siswa/i selama proses belajar mengajar.
 - b. Posko Mengajar
Minggu ke 3: pada Minggu ke 3 semakin banyak anak-anak yang mengikuti kegiatan belajar di Posko Mengajar. Kami juga menyuruh anak-anak untuk dapat membawa Kamus dan membaca buku bacaan sebagai media pembelajaran bagi mereka. Selain itu kami juga membuat media pembelajaran dengan menggunakan power point' sebagai penunjang semangat belajar mereka. Tentunya hal ini mendapatkan reaksi yang positif dari para siswa/i yang

mengikuti kegiatan posko mengajar. Hal ini meningkatkan semangat dan motivasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Adapun tujuan media pembelajaran digital agar memudahkan para siswa untuk memperoleh lebih banyak ilmu pengetahuan. Selain itu media digital juga dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar yang dimiliki oleh para siswa.

4. Minggu Keempat

a. Posko Mengajar

Minggu ke 4 : pada Minggu ke 4 merupakan Minggu terakhir bagi kami untuk mengajar anak-anak desa Siabu. Kami memberikan mereka cara untuk belajar menggunakan YouTube sebagai media pembelajaran mereka dan bukan hanya untuk menonton film kartun saja. Hal ini bertujuan agar mereka tidak hanya mendapatkan ilmu dari sekolah, tetapi mereka juga bisa memanfaatkan media digital melalui youtube untuk memperoleh lebih banyak ilmu. Posko mengajar kami tidak berhenti sampai kami selesai KKN, posko mengajar ini ada sukarelawan warga desa yang mau melanjutkan mengajar anak-anak dirumahnya.

Setelah memberikan pembelajaran kepada para siswa yang tidak hanya Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Diniyah Takmiliah Awaliyah (MDTA) tetapi juga di Posko Mengajar yang telah kami dirikan selama 4 minggu, kami mendapatkan berbagai macam respon positif dari para guru dan juga dari para orang tua siswa. Hal ini bisa dilihat pada saat kegiatan pembelajaran di Posko Mengajar anak-anak yang datang terus bertambah dan tentunya hal ini

menandakan bahwa anak-anak sangat antusias dengan kegiatan mengajar ini. Selain itu terlihat juga dengan perkembangan dan peningkatan pemahaman para siswa/i pada pembelajaran matematika, bahasa inggris, dan pembelajaran lainnya.

Adapun dengan pemahaman penggunaan media pembelajaran digital yang telah kami ajarkan dan kami gunakan kepada para siswa/i tentunya memberikan dampak positif kepada para siswa/i selama proses pembelajaran [6]. Adapun dampak positif yang didapatkan yaitu:

1. Memberikan kemudahan kepada para siswa/i untuk mengakses informasi pembelajaran. Dengan memberikan pemahaman kepada para siswa/i dalam mengakses digital, memberikan mereka kemudahan dalam memperoleh informasi terkait materi yang telah mereka pelajari dari mengakses berbagai sumber yang ada di Internet [5].
2. Para siswa bisa dengan cepat dan mudah mengakses berbagai informasi pembelajaran.
3. Dapat membantu dalam meningkatkan kualitas belajar para siswa. Dengan memanfaatkan media digital mereka bisa dengan mudah mendapatkan metode-metode pembelajaran baru yang dapat memudahkan mereka dalam proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan para siswa.
4. Meningkatkan semangat belajar para siswa. Tentunya dengan memanfaatkan media digital hal ini bisa meningkatkan semangat dan antusias para siswa dalam belajar. Terutama dengan mengakses internet mereka bisa dengan mudah menemukan metode-metode pembelajaran yang menarik yang dipaparkan tidak hanya menggunakan suara, tetapi juga dengan pemaparan gambar, video, bahkan animasi [6].

SIMPULAN

Dari kegiatan KKN yang telah kami laksanakan dengan mengadakan Posko Mengajar di Desa Siabu memberikan hasil yang efektif karena dengan adanya kegiatan ini dapat meningkatkan para siswa/i untuk belajar menjadi lebih antusias, aktif, dan proses pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menyenangkan. Hal ini tidak hanya terjadi di Posko Mengajar, tetapi juga memberikan hasil yang positif kepada para siswa/i selama proses belajar mengajar di SD dan MDTA.

Dengan memberikan dorongan kepada siswa/i dengan menyediakan lingkungan belajar yang sehat, tentunya akan memberikan perasaan senang dan dapat membentuk sikap serta penilaian yang positif dari para siswa/i. Hal seperti ini akan membuat para siswa/i menyukai apa itu belajar dan juga membuat mereka tidak akan bosan dalam belajar serta dapat meningkatkan semangat mereka dalam belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami Tim KKN Universitas Muhammadiyah Riau Desa Siabu, Kecamatan Salo, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau, Indonesia 2023 mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Riau terhadap pelaksanaan kegiatan KKN di Desa Siabu. Selain itu kami juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh masyarakat yang ada di Desa Siabu yang telah menerima dan membantu kami selama kegiatan KKN berlangsung. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu kami yang tidak bisa kami ucapkan satu persatu namanya yang telah membantu menyukkseskan kegiatan Tim KKN Universitas Muhammadiyah Riau Desa Siabu 2023.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Elsap, D.S. “Analisis Faktor Yang

doi: <https://doi.org/10.37859/jpumri.v7i2.5790>

- Mempengaruhi Peningkatan Karakter Dan Motivasi Belajar Anak Melalui Pendidikan Non Formal’, *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 13(2), pp. 85–91, 2018.
- [2] Nonformal Berkarakter Cinta Tanah Air’, *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, Vol.3, No.2, pp. 56–63, 2018, <https://doi.org/10.24269/jpk.v3.n2.2018.pp56-63>.
- [3] Andriani, N. L. M. D., Wiarta, I. W., Fajrina, L. N., Nuroni, E., Afrianti, N., Hendraningrat, D., Fauziah, P., Khoirunnisa, M. F., & Vinayasari, A. “Pengembangan Instrumen Kemampuan Motorik Halus Untuk Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol.5, No.2, 356–365, 2021. <https://doi.org/10.31004/obsesi.vxi.x.xxx>.
- [4] Fuadi, H., Melita, A. S., Siswadi, S., Jamaluddin, J., & Syukur, A. “Inovasi LKPD dengan Desain Digital Sebagai Media Pembelajaran IPA di SMPN 7 Mataram pada Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol.6, No.2, 167–174, 2021. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.184>.
- [5] Ayu, S., Pinatih, C., & Semara, N. “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA”, *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol.5, No.1, 115–121, 2021. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32279>.
- [6] Fitria, N. “Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital “Bermain Keaksaraan” pada Anak Usia Dini”. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol.5, No.1, 36–49, 2021.