PERMAINAN EDUKATIF BEBAS CORONA

"LINGKARAN BEBAS COVID-19"

Oleh: Arka Wibowo (SDN Bendungan)

A. Latar Belakang

Masa pandemi covid-19 mengubah kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi belajar dari rumah. Seiiring berajalannya waktu anak-anak merasa bosan karena harus belajar di rumah, tidak bisa berkumpul dengan teman sebaya, dan hanya bermain bersama keluarga. Selain bermain gawai, orang tua mencari permainan edukatif untuk mengisi waktu anak-anak selama belajar dari rumah. Salah satu permainan edukatif tidak harus yang memiliki kompleksitas tinggi. Permainan yang murah dan efisien memudahkan anak dalam bermain dan berkreativitas dengan memanfaatkan bahan di lingkungan sekitar.

Permainan edukatif banyak di jual di pasaran. Namun, permainan lingkaran bebas covid-19 belum ada . Oleh karena itu, penyusun berkeinginan membuat permainan edukatif sederhana untuk membantu mengatasi kejenuhan selama belajar dari rumah sehingga tidak bergantung dengan gadget atau gawai.

B. KARYA INOVASI YANG DIHASILKAN

I. RANCANGAN DAN DESAIN

Alat peraga sederhana dibuat dengan bahan bekas yang ada di sekitar rumah. Bahan bekas itu dimanfaatkan untuk menambah nilai kegunaannya**.** Waktu penyiapan bahan dan pembuatan alat peraga ± 3 hari. Biaya yang dikeluarkan dari pembuatan alat peraga dari dana pribadi pembuat.

II. ALAT DAN BAHAN

1. Tutup bekas botol (12 buah)
2. Kardus bekas
3. Kertas BC berwarna
4. Kertas lipat warna-warni
5. Gunting
6. Lem
7. Spidol/pensil/pulpen
8. Penggaris

III. PROSES PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF

1. Mendesain lingkaran menggunakan bantuan laptop
2. Print desain lingkaran , kartu soal, dan gunting polanya
3. Buat pola lingkaran pada kardus bekas dan potong menggunakan gunting sesuai pola

4. Membuat 12 lingkaran kecil berwarna-warni seukuran tutup botol dan menempel gambar virus covid-19 dan masker pada 3 lingkaran
5. Membuat dadu sederhana dari kardus bekas , dan mata dadu dibuat warna-warni sesuai lingkaran yang dibuat sebelumnya
6. Membuat kartu soal yang berisi tentang covid-19 dan pencegahan penularan covid-19

IV. PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Langkah-langkahnya:

1. Anak-anak melakukan hom pim pa untuk menentukan yang boleh bermain lebih dulu
2. Anak yang bermain dulu mengocok dadu warna-warni
3. Jika dadu keluar warna kuning, silahkan menebak 12 lingkaran tutup botol mana yang di dalamnya berwarna kuning
4. Jika tebakannya benar sesuai warna dadu, tutup botol keluar dari lingkaran bebas covid-19 (tutup botol disimpan)
5. Jika tebakannya salah dan berisi gambar virus covid-19, artinya anak harus menjawab pertanyaan dari kartu soal yang tersedia. Jika menjawab benar, tutup botol bisa disimpan (keluar dari lingkaran covid-19)
6. Jika tebakannya salah dan berisi gambar masker, artinya anak mendapat bonus sehingga tutup botol bisa disimpan (keluar dari lingkaran covid-19)
7. Jika tutup botol sudah keluar semua dari lingkaran bebas covid-19, Anak yang mengumpulkan tutup botol terbanyak yang menjadi pemenang (juara)

C. PENUTUP

Kesimpulan

Dapat kami simpulkan bahwa alat permainan edukatif sederhana "Lingkaran Bebas Covid-19 dapat:

1. mengoptimalkan pemahaman tentang penyebaran virus covid-19 dan pencegahannya
2. menjadikan siswa lebih kreatif dan inovatif sehingga kebosanan selama belajar dari rumah dapat teratasi

A. Saran

Untuk para pelaku dalam dunia pendidikan agar memanfaatkan segala sumber daya yang ada untuk membuat alat permainan edukatif sederhana yang berguna membantu proses pemahaman tentang virus

covid-19 dengan hasil yang maksimal (dalam hal ini anak-anak dapat memahami tentang virus covid-19 dan pencegahan penularan).