ASHA PUBLISHING

JURNAL LAMELLONG

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Volume 1, Nomor 2, 2024



E-ISSN: 3047-6860

Jurnal Lamellong: Pengabdian Kepada Masyarakat
https://journal.ashapublishing.co.id/index.php/jlpm

Belajar Sambil Bermain Bersama Siswa SD Inpres Talaborong

Sri Yuni[1], Sitti Hardiyanti Arhas[1], Risma Niswaty[1], Andi Aslinda[1], Andi Cudai Nur[1]
[1]Universitas Negeri Makassar

Kata Kunci:
Belajar,
Bermain,
Siswa

Keywords:
Learn,
Play,
Student

Penulis Koresponden:
Bidang Ilmu: Administrasi Perkantoran
Alamat: Jalan A.P. Pettarani
Email:
hardiyantiarhas@unm.ac.id

Abstrak. Pendidikan yang menyenangkan dan interaktif sangat penting dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Salah satu pendekatan yang efektif untuk mencapai tujuan ini adalah melalui metode belajar sambil bermain, yang mengintegrasikan elemen permainan dengan materi pembelajaran. Metode ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi secara lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan konsentrasi, keterampilan sosial, dan interaksi antar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan metode belajar sambil bermain dalam pembelajaran IPA dengan materi pengenalan anggota tubuh bagian luar pada siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Learning by Game, di mana permainan "Dengarkan Apa yang Saya Katakan, dan Jangan Lihat Apa yang Saya Lakukan" diterapkan untuk mengenalkan anggota tubuh. Melalui permainan ini, siswa diajak untuk mengikuti instruksi dengan fokus pada pendengaran, sementara pengalihan perhatian dilakukan dengan jebakan gerakan yang tidak sesuai dengan instruksi. Partisipasi aktif siswa dalam permainan juga mendorong interaksi sosial yang lebih erat. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 80% siswa berhasil memahami materi pengenalan anggota tubuh dengan benar dan menunjukkan peningkatan dalam konsentrasi dan fokus. Selain itu, permainan ini berhasil mempererat hubungan sosial antar siswa. Secara keseluruhan, metode belajar sambil bermain ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa sekolah dasar.

Pendahuluan

Pendidikan adalah kunci bagi kemajuan individu dan masyarakat, pendekatan pembelajaran yang efektif terus menjadi fokus perhatian dalam dunia pendidikan (Faradillah dkk., 2018; Niswaty & Arhas, 2019; Sailan dkk., 2023). Salah satu pendekatan yang semakin mendapat perhatian adalah metode belajar. Metode ini menawarkan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan untuk mendidik siswa, dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran.

Metode belajar sambil bermain menarik perhatian karena kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi pembelajaran, dan menciptakan interaksi siswa. Di samping itu, dalam era di mana teknologi semakin mengubah lanskap pendidikan, permainan digital dan alat pembelajaran interaktif juga memainkan peran penting dalam memperluas cakupan metode belajar sambil bermain (Arhas dkk., 2023; Saleh & Arhas, 2023; Sirait dkk., 2019).

Sekolah adalah sistem interaksi sosial suatu organisasi keseluruhan terdiri atas interaksi pribadi terkait bersama untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Darwis dkk., 2023; Saleh & Arhas, 2019; Suprianto dkk., 2022). Interaksi di sekolah adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses pendidikan. Di dalam lingkungan sekolah, siswa tidak hanya belajar dari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, tetapi juga melalui hubungan dan komunikasi dengan teman sebaya serta guru. Interaksi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosional yang sangat penting bagi kehidupan mereka di masa kini dan masa depan.

interaksi di sekolah memberikan ruang bagi siswa untuk membangun rasa percaya diri. Ketika mereka berdiskusi, mengungkapkan pendapat, atau bahkan mempresentasikan ide di depan kelas, mereka mendapat kesempatan untuk menunjukkan kemampuan mereka dan mendapatkan umpan balik yang membangun. Pengalaman seperti ini memperkuat keyakinan diri mereka dalam berkomunikasi dan menghadapi tantangan.



Gambar 1: Memberikan pengarahan kepada siswa

Interaksi dalam bermain sambil belajar adalah sebuah proses dinamis di mana siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan yang memadukan unsur permainan dengan pembelajaran. (Arhas dkk., 2022; Saleh & Darwis, 2024). peran guru menjadi sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi aktif di antara siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar yang memberikan materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya aktivitas, memastikan setiap siswa terlibat, dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran melalui cara yang menyenangkan. (Nasrullah dkk., 2024; Saleh & Arhas, 2024). Keterlibatan siswa dalam permainan sambil belajar menciptakan komunikasi yang intens. Siswa bertanya, , atau bahkan bercanda untuk menjaga suasana tetap menyenangkan. Interaksi semacam ini menciptakan hubungan yang lebih erat di antara siswa, karena mereka belajar untuk saling mendukung dan menghargai kontribusi masing-masing.



Gambar 2: Menjelaskan aturan permainan

Dengan mengangkat topik metode belajar sambil bermain memunculkan beragam alasan yang penting dan relevan dalam konteks pendidikan. Tujuan kegiatan yang mendasari kegiatan pengabdian ini adalah untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Berikut adalah tujuan utama dari kegiatan belajar sambil bermain: (1) Tujuan utama adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan memberikan konteks yang relevan dan menarik melalui permainan. (2)

Metode belajar sambil bermain secara alami meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. (3) Permainan memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan materi pelajaran. Ini melibatkan pemikiran kritis, eksperimen, dan pemecahan masalah, yang merupakan elemen penting dalam pembelajaran yang efektif. (4) Permainan cenderung meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena mereka merasa lebih terlibat dan bersemangat untuk mencapai tujuan dalam konteks permainan. Kegiatan ini bertujuan untuk membangkitkan minat mereka dalam pembelajaran, dan mempertahankan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Metode

Kegiatan penguatan upaya dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain pada anak usia sekolah dasar dilaksanakan pada hari senin 29 April 2024. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Inpres Talaborong, Kecamatan Manjalling, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan yakni:

1. **Pembukaan (5-10 Menit)**
   Tim menyampaikan tujuan permainan kepada siswa.
   "Hari ini kita akan bermain sambil belajar mengenal anggota tubuh. Permainannya sangat mudah, tetapi kalian harus mendengarkan baik-baik dan tetap fokus!"
   Tim memberikan demonstrasi singkat terkait aturan permainan:
   Timakan menyebutkan nama anggota tubuh, dan siswa harus menyentuh anggota tubuh yang disebut. Memberikan arahan untuktidak mengikuti gerakan, tetapi dengarkan katayang disampikan



Gambar 3: Pelaksanaan Kegiatan Belajar sambil Bermain

2. **Pelaksanaan Inti (15-20 Menit)**
   Tim memulai permainan dengan menyebutkan nama anggota tubuh tanpa jebakan, seperti:
   "Sentuh kepala!", "Sentuh tangan!", "Sentuh hidung!". Setelah permainan berlangsung, dilanjutkan dengan mulai memasukkan jebakan secara bertahap, misalnya:
   Tim mengatakan, "Sentuh hidung!" nemun dengan menyentuh telinga. "Sentuh tangan!" sambil menyentuh kepala. Selanjutnya meningkatkan kecepatan memberikan instruksi untuk menguji konsentrasi siswa.
   "Sentuh hidung, lalu sentuh lutut!"
3. **Penutup (5-10 Menit)**
   Tim memberikan umpan balik positif kepada siswa atas partisipasi, dan menanyakan respon mereka terhadap permainan. Merefleksikan hasil permainan untuk menguatkan pemahaman materi.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh, siswa kelas IV menyatakan bahwa satu sama lain saling mengenal kurang lebih selama 4 tahun. sehingga cukup mudah untuk melaksanakan kegiatan belajar sambil bermain yang bertujuan

untuk membangun interaksi antar sesama siswa, serta meningkatkan minat belajar siswa.

Kegiatan awal yang dilakukan adalah memberikan motivasi kepada siswa serta telah menerapkan metode belajar sambil bermain. Kegiatan tersebut disambut baik oleh siswa siswi kelas IV SD Inpres Talaborong dan terlaksana secara maksimal dan terlihat sangat signifikan, adanya peningkatan serta perubahan interaksi siswa, motivasi belajarnya, serta keaktifannya dalam proses pembelajaran yang diciptakan.

Upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan metode belajar bermain pada mata pelajaran IPA materi pengenalan anggota tubuh. Melalui metode belajar sambil bermain, diharapkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai serta meningkatkan hubungan antarsiswa.

Metode belajar sambil bermain yang diterapkanmenggunakan media pembelajaran yaitu gambar-gambar anggota tubuh bagian luar. Adapun aturan permainan yang diterapkan adalah "Dengarkan apa yang saya katakana, dan jangan lihat apa yang saya lakukan", tutorial bermainnya yaitu menyebutkan anggota tubuh dan siswa menyentuh anggota tubuh yang telah disebut, namun menggunakan jebakan-jebakan untuk mengecoh atau mengalihkan fokus siswa guna mengetahui sejauh mana fokus mereka dalam pembelajaran. Adapun jebakannya ialah disaat penulis menyebutkan salah satu nama anggota tubuh bersamaan dengan itu penulis menyentuh anggota tubuh yang lain (tidak sesuai dengan yang disebutkan).

Peraturan permainannya ialah apabila ada siswa yang terjebak dan tidak fokus maka wajib baginya untuk maju kedepan dan mengulang permainan sampai benar-benar fokus dan tidak melakukan kesalahan lagi.

Kegiatan belajar sambil bermain dengan metode permainan "Dengarkan Apa yang Saya Katakan, dan Jangan Lihat Apa yang Saya Lakukan" telah berhasil dilaksanakan pada siswa sekolah dasar dengan materi pengenalan anggota tubuh. Sebagian besar siswa (80%) mampu menyebutkan dan mengenali anggota tubuh bagian luar dengan benar, seperti kepala, tangan, kaki, hidung, dan telinga, setelah mengikuti permainan. Kesalahan dalam mengenali anggota tubuh berkurang seiring dengan berjalannya permainan.

Sebanyak 30 siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung. Mereka tertawa, terlibat aktif, dan mencoba fokus untuk mengikuti arahan dengan benar. Tidak ada siswa yang menunjukkan kebosanan atau kurang minat selama permainan berlangsung.



Gambar 4: Sesi Foto Bersama

Siswa di kelas IV menunjukkan sikap aktif dan interaktif terhadap teman sebaya maupun kepada tim pengabdi. Hal tersebut menjadi salah satu hal yang dapat memperbesar kemungkinan tercapainya tujuan pembelajaran serta mencerminkan kelas yang menyenangkan.

Permainan berhasil melatih konsentrasi siswa, terutama dengan jebakan yang diberikan. Sebagian siswa sempat terjebak, tetapi mereka mulai terbiasa dan lebih berhati-hati mendengarkan instruksi. Metode bermain sambil belajar terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Permainan ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang interaktif, sehingga materi pengenalan anggota tubuh lebih mudah dipahami. Suasana yang santai juga membuat siswa lebih nyaman untuk berekspresi dan berpartisipasi aktif. (Bennis & Amali, 2019; Chen & Liu, 2023; Hardinata dkk., 2023). ermainan ini juga berdampak positif pada hubungan antarsiswa. Siswa saling mendukung, memberi semangat, dan terkadang saling mengingatkan ketika ada yang keliru. Aktivitas ini menciptakan suasana yang inklusif dan mempererat hubungan sosial (Adipat dkk., 2021; Callaghan dkk., 2017; Gordillo dkk., 2022; Osunde dkk., 2023)

Pengabdian kepada siswa sekolah dasar tentang belajar sambil bermain memiliki dampak positif yang signifikan dalam berbagai aspek perkembangan siswa. Adapun dampaknya ialah: (1) Pendekatan belajar sambil bermain meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran. Mereka menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena penggunaan permainan dan aktivitas yang menarik. (2) Belajar sambil bermain merangsang minat belajar siswa dengan menyajikan materi pelajaran dalam konteks yang menyenangkan dan relevan. Hal ini membantu siswa untuk lebih termotivasi dalam pembelajaran dan lebih antusias dalam mengeksplorasi konsep-konsep baru. (3) Metode ini membantu dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan menyajikannya melalui permainan dan aktivitas yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan konsep-konsep tersebut.

Simpulan Dan Saran

Metode belajar sambil bermain, khususnya melalui permainan "Dengarkan Apa yang Saya Katakan, dan Jangan Lihat Apa yang Saya Lakukan," terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengenalan anggota tubuh bagian luar. Aktivitas ini tidak hanya membantu siswa mengenali dan memahami nama-nama anggota tubuh, tetapi juga melatih mereka untuk meningkatkan konsentrasi dan fokus dalam menerima instruksi. Selama pelaksanaan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan partisipasi aktif, dengan 80% dari mereka berhasil mengikuti permainan dengan baik dan memahami materi yang diajarkan. Selain itu, permainan ini juga berhasil mempererat hubungan antarsiswa, meningkatkan interaksi sosial, dan mendorong kerja sama di antara mereka. Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti siswa yang kesulitan mengikuti instruksi pada awal permainan, hal tersebut dapat diatasi dengan bimbingan yang tepat. Disarankan untuk kegiatan berikutnya meningkatkan variasi dalam permainan dan penggunaan media pembelajaran dapat lebih meningkatkan efektivitas dan kesenangan dalam belajar.

Daftar Pustaka

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, *4*(3). https://doi.org/10.46328/ijte.169

Arhas, S. H., Mirdayani, M., Niswaty, R., & Suprianto, S. (2023). The Influence of Using Learning Media on the Understanding of Office Administration Education Students at Universitas Negeri Makassar. *Pinisi Journal of Education and Management*, *2*(3). https://doi.org/10.26858/pjoem.v2i3.56240

Arhas, S. H., Syazwani, S., & Nasrullah, M. (2022). Analysis of the Utilization of the Office Administration Automation Laboratory (Studies on Archival Subjects Class X) during the Covid-19 Pandemic at UPT SMK Negeri 1 Bulukumba. *Pinisi Journal of Education and Management*, *1*(1), 51–58.

Bennis, L., & Amali, S. (2019). From learning game to adaptive ubiquitous game based learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, *14*(16). https://doi.org/10.3991/ijet.v14i16.10701

Callaghan, M., Savin-Baden, M., McShane, N., & Gomez Eguiluz, A. (2017). Mapping Learning and Game Mechanics for Serious Games Analysis in Engineering Education. *IEEE Transactions on Emerging Topics in Computing*, *5*(1). https://doi.org/10.1109/TETC.2015.2504241

Chen, S. lung, & Liu, Y. T. (2023). Learning by designing or learning by playing? A comparative study of the effects of game-based learning on learning motivation and on short-term and long-term conversational gains. *Interactive Learning Environments*, *31*(7). https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1961159

Darwis, M., Rivai, A. M., Arhas, S. H., & Purna, Z. A. (2023). School-Based Management From the Viewpoint of the Principal's Leadership (Study at State Vocational School 1 Bone). *Technium Social Sciences Journal*, *50*, 503–508.

Faradillah, N., Saleh, S., Arhas, S., Haerul, & Nasaruddin H. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital, Utilization of Learning Media in Digital Simulation Subjects. *Jurnal Office: Jurnal Pemikiran Ilmiah dan Pendidikan Administrasi Perkantoran*, *4*(2), 79–90.

Gordillo, A., Lopez-Fernandez, D., & Tovar, E. (2022). Comparing the Effectiveness of

Video-Based Learning and Game-Based Learning Using Teacher-Authored Video Games for Online Software Engineering Education. *IEEE Transactions on Education*, *65*(4). https://doi.org/10.1109/TE.2022.3142688

Hardinata, R., Yosika, G. F., Haïdara, Y., & ... (2023). Project Based Learning Model: Can It Improve Dribbling Skills In Soccer Games? … *Journal of Physical …*. http://journal.unucirebon.ac.id/index.php/ijpess/article/view/387

Nasrullah, M., Arwansyah, & Saleh, S. (2024). The Influence of Organizational Culture on Teacher Performance at SMK Negeri 1 Bungoro. *International Journal of Administration and Education (IJAE)*, 21–28.

Niswaty, R., & Arhas, S. H. (2019). The Effect of Learning Media on Progress Quality in Office Administration Program in Vocational School Negeri 1 Watampone Bone Regency. *Journal of Physics: Conference Series*, *1387*(1), 012042.

Osunde, J., Bacon, L., & Mackinnon, L. (2023). Motivationally Appealing Computer Science e-Learning Games: An Inclusive Design Approach. *Electronic Journal of e-Learning*, *21*(4). https://doi.org/10.34190/ejel.21.4.3083

Sailan, M., Arhas, S. H., Hasan, M. N. H., & Darwis, M. (2023). Improving the Quality of Learning for Students, Governance and Office Automation at SMKN 3 Jeneponto Regency. *Jurnal Office: Jurnal Pemikiran Ilmiah dan Pendidikan Administrasi Perkantoran*, *9*(2), 161–170.

Saleh, S., & Arhas, S. (2019). The Effect of School Head Academic Supervision on Pedagogic Capability of Basic School Teachers in Manggala District Kota Makassar. *International Conference on Social Science 2019 (ICSS 2019)*, 84–86.

Saleh, S., & Arhas, S. H. (2023). Effect Of Using Online Games And Social Media On Students' Learning Interest At Smk Muhammadiyah Burau, East Luwu District. *Technium Social Sciences Journal*, *49*, 353–360.

Saleh, S., & Arhas, S. H. (2024). Principal's Leadership Style and Influence Workload Against Teacher Performance. *KnE Social Sciences*, 702–710.

Saleh, S., & Darwis, M. (2024). The Influence of the Teacher's Role on the Learning Motivation of Class XI Students Majoring in Office Administration at SMK Negeri 3 North Luwu. *Cakra Journal of Education Sains*, *1*(1), 1–8.

Sirait, E. J. M., Arhas, S. H., & Suprianto, S. (2019). The Influence of Assignment of Lecturers at School (ALS) Program on Students Learning Motivation in Tarakan City. *Jurnal Ad'ministrare*, *6*(1), 79–88.

Suprianto, S., Arhas, S. H., Zainuddin, M. S., & Ardiana, N. (2022). Student Character Based on Pancasila Student Profiles at Tarakan City Public Middle School. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Publik*, *12*(2). https://doi.org/10.26858/jiap.v12i2.40168