

## Implementasi Program Pembelajaran Berbasis *Fun Game* Pada Anak-Anak Tingkat Dasar

Mellya Imro'atul Maghfiroh<sup>1</sup>, Anggay Luri Pramana<sup>2\*</sup>, Mar'atus Akhlakul Karimah<sup>1</sup>, Siti Aisatul Khorri Anggraini<sup>3</sup>, Wafiq Azizah<sup>3</sup>, Muhammad Rifan Alifudin<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Manajemen, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

<sup>4</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

### Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif program pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan akademis. Melalui menerapkan program ini, diharapkan anak-anak tidak hanya belajar dengan lebih baik, tetapi juga menjadi lebih percaya diri dan belajar berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang positif. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, bertujuan untuk menjelaskan metode pembelajaran berbasis permainan dan bagaimana program tersebut berdampak pada anak-anak di tingkat dasar di Dusun Kedurus. *Fun game* menggabungkan elemen permainan dan pembelajaran, program pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman anak-anak di tingkat dasar.

### Kata kunci

*Fun game*; Keterampilan Sosial; Pembelajaran

### Abstract

*This community service project aims to determine the effectiveness of a game-based learning program in improving social and academic skills. By implementing this program, it is hoped that children will not only learn better but also become more confident and learn to interact with others in a positive way. This study uses a descriptive method, aiming to explain the game-based learning method and how the program impacts elementary school children in Kedurus Hamlet. Fun games combine elements of play and learning, and game-based learning programs can increase children's participation and understanding at the elementary school level.*

### Keywords

*Fun game*; Social Skills; Learning

### Korespondensi

Anggay Luri Pramana  
luri409.tif@unusida.ac.id

## Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kemampuan kognitif anak (Wyman, 2013). Metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat dan partisipasi anak-anak dalam belajar. Program pembelajaran berbasis *fun game* adalah salah satu metode yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi masalah ini (Wiranti and Ratnasari, 2021). Pembelajaran berbasis *fun game* menggabungkan unsur bermain dengan proses belajar, sehingga anak-anak lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Melalui pendekatan ini, anak-anak dapat belajar secara interaktif, kreatif, dan lebih memahami materi melalui pengalaman langsung (Mumtaz and Asikin, 2022).

Program pembelajaran berbasis *game* adalah salah satu metode yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Minatnya sangat penting dalam kehidupan siswa dan memengaruhi sikap dan perilaku mereka. Minat belajar dan hasil belajar berkorelasi positif. Ini berarti bahwa hasil belajar siswa dengan minat yang tinggi juga berpengaruh. Minat yang tinggi mendorong siswa untuk berusaha lebih keras untuk belajar, yang pada gilirannya menghasilkan hasil belajar yang lebih baik (Prastiyo, 2024). Metode ini memanfaatkan elemen permainan untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan, yang membuat anak-anak lebih terlibat dan mendorong mereka untuk terus melakukannya. Konsep pembelajaran melalui permainan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah saat ini. Pelajaran yang dirancang dengan nuansa bermain memiliki karakteristik dasar yang menghibur dan menggembirakan, dan mereka diterima dengan baik (Pambudi and Maruti, 2023).

Untuk meningkatkan pendidikan karakter anak-anak, terutama anak-anak di sekolah dasar, model pembelajaran menyenangkan memainkan peran penting dalam pembentukan keterampilan dan kepribadian yang bersikap positif. Oleh karena itu, modul dapat dipahami apabila media yang digunakan dapat menjadi penghubung dalam komunikasi antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran lebih efektif. Permainan dapat memberikan manfaat interaktif kepada anak-anak di Tingkat Dasar dan membuat belajar menjadi menyenangkan bagi siswa. Menurut Mufidah, E., dan Sa'diyah, N.A. (2020), kelemahan modul pembelajaran seperti presentasi PowerPoint dapat diatasi dengan menggunakan permainan. Selain itu, program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi anak-anak di Dusun Kedurus Desa Kepatihan Tulangan Sidoarjo untuk meningkatkan pengetahuan mereka.

Melalui hasil pertimbangan dan observasi tim pengabdian kami, kami mempertimbangkan konteks lokal dan kebutuhan anak-anak di Dusun Kedurus, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas program pembelajaran berbasis *fun game* dalam meningkatkan keterampilan akademis dan sosial. Diharapkan, dengan implementasi program ini, anak-anak tidak hanya belajar dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan berinteraksi yang positif dalam lingkungan mereka. Melalui artikel ini, diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pentingnya inovasi dalam metode pengajaran, serta memberikan rekomendasi bagi pendamping dan anak-anak kepentingan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

## Metode

Pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan secara rinci fenomena yang ada. Pada hal ini, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana program pembelajaran berbasis permainan dijalankan dan bagaimana hal itu berdampak pada anak-anak di tingkat dasar di Dusun Kedurus. Jadi hasil analisis dari penelitian yang akan dilaksanakan adalah berupa pemaparan mengenai hal yang diteliti dengan bentuk uraian naratif. Pengabdian masyarakat ini berlokasi di Dusun Kedurus RT 03 RW 04 Desa Kepatihan, Tulangan, Sidoarjo.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Kegiatan ini dilaksanakan secara *offline* di Dusun Kedurus RT 03 RW 04 tepatnya di depan Gedung sebanguna yang berada di dusun tersebut. Dusun ini berada di Desa Kepatih Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo. Keterampilan dan karakter anak-anak sangat dipengaruhi oleh pendidikan dasar. Metode pengajaran yang tidak menarik dan interaktif seringkali menyebabkan kesulitan belajar pada anak, sehingga anak cenderung kehilangan minat dan keinginan mereka untuk belajar, yang dapat berdampak pada perkembangan akademik dan sosial mereka.

Kegiatan pembelajaran berbasis *game* adalah salah satu metode yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Minatnya sangat penting dalam kehidupan siswa dan memengaruhi sikap dan perilaku mereka. Minat yang tinggi mendorong siswa untuk berusaha lebih keras untuk belajar, yang pada gilirannya menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Metode pembelajaran ini membuat anak lebih antusias dalam proses pembelajaran serta terbentuknya sikap tolong menolong antar teman dengan adanya pembagian kelompok di setiap pembelajarannya. Permainan pembelajaran dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah saat ini. Pelajaran yang dirancang secara bermain memiliki fitur dasar yang menghibur dan menggembirakan, dan mereka diterima dengan baik oleh anak-anak.



Gambar 1. Kegiatan *Fun Game*

Model pembelajaran menyenangkan memainkan peran penting dalam menumbuhkan keterampilan dan kepribadian yang bersikap positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan karakter anak-anak, terutama pada anak-anak di sekolah dasar. Modul Ajar dapat dipahami apabila media yang digunakan dapat membantu pembimbing dan anak-anak berkomunikasi satu sama lain, sehingga pelajaran yang diajarkan menjadi lebih efektif. Pada efektifitas, permainan dapat memberikan manfaat yang interaktif terhadap kalangan anak tingkat dasar dan juga dapat menghadirkan *fun learning* kepada peserta didik dalam belajar (Sudrajat, 2020).

Menurut (Widyastuti, Monalisa, Sura, Wulandari, & Imron, 2023) kelemahan dari modul pembelajaran seperti power point dapat diatasi dengan menerapkan permainan, sedangkan program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi anak-anak. Pengabdian Masyarakat Kuliah Kerja Nyata di Dusun Kedurus Desa Kepatih Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya. *Fun games*, atau permainan yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif program pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan akademis dan sosial dengan mempertimbangkan konteks lokal dan kebutuhan anak-anak di Dusun Kedurus. Melalui menerapkan program ini, diharapkan anak-anak tidak hanya belajar dengan lebih baik, tetapi juga menjadi lebih percaya diri dan belajar berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang positif. Diharapkan artikel ini akan

memberikan wawasan tentang pentingnya inovasi dalam pengajaran serta saran untuk pendamping dan anak-anak untuk membuat lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.



Gambar 2. Kegiatan *Fun Game*

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program pembelajaran yang berfokus pada permainan secara efektif meningkatkan partisipasi anak-anak. Permainan ini sangat interaktif dan menyenangkan, yang secara intrinsik mendorong anak-anak untuk berpartisipasi. Inilah alasan keterlibatan yang tinggi ini. Pembelajaran dengan menggunakan game bisa menambah minat anak untuk belajar.

Pembelajaran berbasis permainan, yang membuat pembelajaran lebih kontekstual dan menarik, dapat dikaitkan dengan peningkatan pemahaman siswa tentang materi pelajaran, yang diukur melalui evaluasi akademik dan observasi. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat membantu siswa memahami konsep dan keterampilan akademik dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan (Prastiyo, 2024).

Respon orang tua yang positif menunjukkan bahwa program ini tidak hanya bermanfaat bagi anak-anak tetapi juga disukai oleh semua orang yang terlibat (Yessica, Rizal and Austin, 2024). Orang tua mencatat perubahan positif dalam sikap anak-anak terhadap pembelajaran. Hal ini sama dengan penelitian yang menunjukkan bahwa dukungan dari lingkungan sekitar dapat meningkatkan kualitas Pendidikan pada anak.

Meskipun program ini mencapai banyak tujuan, ada beberapa masalah yang perlu ditangani. Program tidak berjalan dengan baik karena keterbatasan waktu dan sumber daya. Akibatnya, perlu ada rencana untuk mengatur waktu dengan lebih baik dan meningkatkan ketersediaan bahan. Keberhasilan program berbasis permainan bergantung pada perencanaan dan alokasi sumber daya yang tepat.

### Limitasi

Kajian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbatas pada pada tingkat Dusun Kedurus Desa Kepatihan Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo

### Kesimpulan

Program pembelajaran berbasis fun game terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman anak-anak di tingkat dasar. Dengan mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar, anak-anak tidak hanya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan akademis yang penting. Metode ini membantu suasana belajar menjadi interaktif dan menarik, sehingga anak-anak lebih giat dalam belajar dan memiliki minat yang tinggi terhadap materi pelajaran. Selain itu, dukungan dari lingkungan sekitar, termasuk orang tua, juga berkontribusi pada keberhasilan program ini. Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti

keterbatasan waktu dan sumber daya, hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan karakter dan kualitas pendidikan anak-anak. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan dan menerapkan metode inovatif dalam pembelajaran, supaya bisa mendapatkan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan anak-anak dalam belajar.

## Konflik Kepentingan

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang relevan dengan artikel ini.

## Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Anggay Luri Pramana dan warga Dusun Kedurus Desa Kepatihan Tulangan atas kerjasama dan dukungan sebagai mitra pengabdian kepada masyarakat..

## Daftar Pustaka

Mumtaz, N.R. and Asikin, M. (2022) 'Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dengan Pembelajaran Model Brain Basedlearning Berbasis Learning Manangement System', *Pattimura Proceeding: Conference of Science and Technology*, 1(1), pp. 207–214. Available at: <https://doi.org/10.30598/pattimurasci.2021.knmxx.207-214>.

Pambudi, D.A. and Maruti, E.S. (2023) 'Penerapan Media Powerpoint Fun Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Lambang Pancasila Pada Pembelajaran ...', *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(1), pp. 371–378. Available at: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/4181%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/viewFile/4181/3129>.

Prastiyo, F. (2024) 'Media Bola Pancasila dengan Team Games Tournament dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila', *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), pp. 67–86. Available at: <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1304>.

Sudrajat, Y. (2020) 'Implementasi Pembelajaran Aktif (Active Learning) untuk Meningkatkan Kompetensi Spiritual dan Sosial Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila', *Academy of Education Journal*, 11(2), pp. 142–167. Available at: <https://doi.org/10.47200/aoej.v11i2.398>.

Wiranti, D.A. and Ratnasari, D. (2021) 'Implementasi Funing (Fun Learning): Game-Based Learning Platform Dengan Optimalisasi Collaborative Governance Di Era New ...', *Lomba Karya Tulis ...*, 1(1), pp. 57–70. Available at: <https://journal.ittelkom-sby.ac.id/lkti/article/view/145%0Ahttps://journal.ittelkom-sby.ac.id/lkti/article/download/145/76>.

Wyman, O. (2013) 'Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan di Indonesia', *Wang, Claudia Zhang, Monique Sesunan, Ali Yolanda, Laurencia*, 4(2), pp. 1–7. Available at: <https://static.skm.kemdikbud.go.id/announcements/28942fb9-334d-4fb5-9ce2-56f7ddce4d48-Indonesias-K-12-Education-Quality-Improvement-Bahasa-05122023.pdf>.

Yessica, A., Rizal, M. and Austin, D. (2024) 'Peran Penting Lingkungan Sekolah dan Dukungan Orang Tua dalam Melanjutkan Pendidikan', *Inopendas*, 7(1), pp. 58–64. Available at: <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/12007/4491>.