

Pendampingan Pembelajaran Menyenangkan Berbasis Permainan

Nur Ngazizah¹, Zahdinny Mucharina Fadhilah²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Purworejo, Jl. K.H. Ahmad Dahlan 6 Purworejo

Email: ngazizah@umpwr.ac.id¹

Abstrak

Pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan membuat suasana belajar berbeda dengan sebelumnya yang hanya duduk manis di dalam kelas mendengarkan, dengan permainan belajar sekaligus bermain dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Sehingga guru perlu merencanakan pembelajaran yang memiliki tujuan dan proses belajar dominan ke peserta didik yang lebih aktif dan senang, jika dalam proses belajar sudah menyenangkan maka hal itu sudah berhasil karena lebih mengembangkan potensi peserta didik. Guru sering kali dalam menyampaikan materi dengan ceramah tanpa bantuan media ataupun alat perantara lain seperti permainan agar dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa menerima dengan mudah tanpa adanya paksaan. Selain itu juga minimnya media yang di sediakan di sekolah sebagai penunjang proses pembelajaran. Kegiatan pendampingan ini bertujuan untuk memberikan motivasi kepada guru dalam membuat kreasi proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dengan media dari bahan yang ada di sekitar dan dapat memberikan semangat kepada peserta didik dalam proses belajar dengan adanya bantuan media. Metode yang digunakan dalam pendampingan ini adalah dengan menggunakan metode kegiatan berupa pendekatan dalam bentuk pendampingan. Mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan pendampingan ini salah satu hal yang baru sehingga dapat memberikan contoh pembelajaran yang menyenangkan berbasis permainan yang dapat diterapkan nantinya. Pembelajaran yang menyenangkan juga tidak perlu membutuhkan bahan yang mahal, dapat memanfaatkan bahan dari lingkungan sekitar.

Kata kunci: *IPA, Permainan, Pembelajaran Menyenangkan*

Article Info

Received date: 20 July 2023

Revised date: 27 July 2023

Accepted date: 30 July 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan sekarang ini tekah menjadi hal penting dalam setiap elememn kehidupan. Dalam hal pendidikan merupakan sebuah proses menjadikan kehidupan yang lebih baik, bahkan pendidikan mampu memahami dalam menjalani kehidupan yang berkualitas (Maghfiroh & Arifin, 2021). Pendidikan yang berkualitas menjadi tolak ukur proses pendidikan bangsa. Dalam proses mewujudkan seluruh aspek dalam pendidikan perlu diperhatikan kembali terkait kekurangan, dengan menyempurnakan kurikulum pendidikan (Widiantari, 2022).

Adanya perubahan kurikulum bahnkan saat ini ada beberapa perubahan salah satunya pembelajaran IPA yang digabung dengan IPS menjadi IPAS yang memiliki tujuan agar peserta didik mampu menjadi makhluk sosial dan tetap bergantung pada alam (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Pembelajaran IPA disekolah dasar dalam proses belajar memuat materi yang berkaitan dengan pengetahuan alam yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari (Azizatunnisa dkk., 2022). Bahkan dengan pembelajaran IPA dapat diarahkan untuk belajar tentang alam yang sifatnya secara sistematis bukan hanya berupa fakta, konsep dan prinsip namun

berupa proses penemuan ilmu dan pembentuka sebuah konsep pada diri peserta didik (Widiana dkk., 2019). Dalam pembelajaran IPA perlu melibatkan peserta didik yang aktif guna mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dan dalam prosesnya guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang nyata dan berkaitan dengan alam.

Pembelajaran IPA dalam pelaksanaannya di sekolah dasar guru mampu mengembangkan media pembelajaran guna alat bantu guru saat proses belajar mengajar dan apa yang disampaikan guru dapat dipahami peserta didik, yang dapat membantu dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar (Wiratmoko, 2023). Dalam pembelajaran IPA media dapat dikembangkan dari permainan, baik tradisional maupun modern yang dapat dimainkan kalangan anak-anak, kegiatan ini dapat dimainkan baik perorangan maupun berkelompok.

Pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan membuat suasana belajar berbeda dengan sebelumnya yang hanya duduk manis di dalam kelas mendengarkan, dengan permainan belajar sekaligus bermain dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Pembelajaran yang menyenangkan berbasis permainan dapat berupa ular tangga, kartu bermain, monopoli, dll. Sehingga guru perlu merencanakan pembelajaran yang memiliki tujuan dan proses belajar dominan ke peserta didik yang lebih aktif dan senang, jika dalam proses belajar sudah menyenangkan maka hal itu sudah berhasil karena lebih mengembangkan potensi peserta didik (Indrawati, 2021).

Idealnya pembelajaran dengan kreatifitas guru agar tidak terlihat bosan dan peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran, selain itu guru lebih kreatif dalam mengemas materi yang akan disampaikan sehingga peserta didik dengan mudah menerima materi yang disampaikan. Namun kenyataannya guru sering kali dalam menyampaikan materi dengan ceramah tanpa bantuan media ataupun alat perantara lain seperti permainan agar dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa menerima dengan mudah tanpa adanya paksaan. Selain itu juga minimnya media yang disediakan di sekolah sebagai penunjang proses pembelajaran.

Adanya kondisi seperti itu maka diadakan pendampingan dengan guru SD Muhammadiyah Bruno berupa pembelajaran menyenangkan berbasis permainan, dengan memberikan contoh media yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan seperti papan ular tangga, kartu bermain, papan ludo, dll. Kegiatan pendampingan ini bertujuan untuk memberikan motivasi kepada guru dalam membuat kreasi proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dengan media dari bahan yang ada di sekitar dan dapat memberikan semangat kepada peserta didik dalam proses belajar dengan adanya bantuan media.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pendampingan dalam acara In House Training dilakukan pada Senin, 10 Juli 2023 dengan tempat di Sekolah Inovatif SD Muhammadiyah Bruno. Kegiatan ini diikuti oleh bapak ibu guru SD Muhammadiyah Bruno yang berjumlah 7 guru.

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini dilakukan dengan mencari permasalahan dengan studi literatur, meleluakn persiapan dalam penyampaian materi pembelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan In House Training.

2) Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini diawali dengan In House Training terkait pembelajaran yang menyenangkan yang akan diterapkan. Kemudian peserta melakukan simulasi dengan pendampingan pengarahan dari. Peserta diberikan arahan dan pemahaman terkait cara melakukan pembelajaran yang menyenangkan.

3) Tahap Evaluasi

Evaluasi terhadap pelaksanaan dari adanya program pendampingan perlu dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dari kegiatan yang dilaksanakan. Hal-hal yang perlu dijadikan evaluasi dalam pelaksanaan program ini terkait kualitas dari pembelajaran yang menyenangkan yang akan diterapkan, dan pemberian saran dan kritik dari peserta In House Training dari adanya pelaksanaan kegiatan pendampingan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan In House Training secara tatap muka dan simulasi dengan permainan yang menyenangkan. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Juli 2023. Peserta kegiatan In House Training diikuti oleh guru SD Muhammadiyah Bruno yang berjumlah 7 guru. Rangkaian kegiatan dimulai dari: 1. Perkenalan permainan yang menyenangkan, 2. Praktik simulasi permainan menyenangkan, 3. Evaluasi penerapan permainan menyenangkan.

Kegiatan diawali dengan perkenalan permainan menyenangkan sebagai pengantar sebelum masuk dalam simulasi. Guru masih banyak yang awam dengan pembelajaran yang berbasis permainan menyenangkan karena guru belum mengenal pembelajaran dengan permainan yang diterapkan seperti apa, pada umumnya hanya menyampaikan secara lisan atau tulisan di papan tulis tanpa adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Penjelasan singkat dilakukan untuk dapat memahami guru dengan menampilkan sebuah permainan seperti kartu bermain, ular tangga dll. Penjelasan seperti cara penggunaan dalam pembelajaran, cara membuat.

Kegiatan selanjutnya simulasi menggunakan media permainan yang berbasis menyenangkan kepada guru SD Muhammadiyah Bruno, guru merasa dengan simulasi pembelajaran menjadi lebih kreatif dan bervariasi, permainan dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Karena pembelajaran yang menyenangkan berbasis permainan dapat diterapkan di bangku sekolah dasar.



Gambar 1. (a) Pelaksanaan simulasi pembelajaran menyenangkan berbasis permainan (b) Hibah media pembelajaran

Hasil evaluasi dari kegiatan In House Training pendampingan pembelajaran yang menyenangkan berbasis permainan yang telah dilaksanakan memberikan respon positif dari guru, karena dapat membantu guru dalam memahami materi ke peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pendampingan ini salah satu hal yang baru sehingga dapat memberikan contoh pembelajaran yang menyenangkan berbasis permainan yang dapat diterapkan nantinya. Pembelajaran yang menyenangkan juga tidak perlu membutuhkan bahan yang mahal, dapat memanfaatkan bahan dari lingkungan sekitar. Pada akhir sesi kegiatan pendampingan dilaksanakan hibah

Kegiatan pendampingan pembelajaran menyenangkan berbasis permainan mendapatkan respon baik dan memberikan manfaat kepada bapak ibu guru agar nantinya dapat diterapkan saat proses belajar mengajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas,

selain itu dapat memotivasi guru untuk dapat berkreasi menciptakan sebuah karya dalam memodifikasi proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Disimpulkan bahwa kegiatan pendampingan pembelajaran menyenangkan berbasis permainan di SD Muhammadiyah Bruno berjalan dengan baik dan guru mendapatkan motivasi dan memahami pembelajaran yang menyenangkan sehingga harapannya dapat diterapkan saat proses pembelajaran berlangsung.

Referensi

- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23.
- Indrawati, L. (2021). Penggunaan Permainan Go Back Slodor Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Uptd Sd Negeri Tunjung 1 Kecamatan Burneh. *Jurnal Pendidikan Lampu*, 7(2), 30–36.
- Maghfiroh, E., & Arifin, S. (2021). Implementasi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Memudahkan Pembelajaran IPA Terhadap Peserta Didik. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 213–231.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314–321.
- Widiantari, N. K. (2022). Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Melalui Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Permainan Rakyat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3).
- Wiratmoko, D. (2023). Penerapan Metode Permainan Tradisional Bentengan Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Jaring-Jaring Makanan Pada Pembelajaran Ipa Sd Kelas 5 Sdn Oro-Oro Ombo 02 Batu Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(1), 379–405.