

Pendampingan Bimbingan Belajar Dengan Metode *Learn and Play* Guna Mengatasi Kesulitan Belajar pada Siswa SD

Nina Hidayatunnikmah, Farahdhiva Qotrunnada Fajrin, Risma Savitri , Ananda Roqiba Faradisi, Tiara Zalza Nabilah, Andreas Frediyan Sukarno, Aprillia Putri Khalimatus Sa'diyah, Findy Eka Maulidyah, Mochammad Arfian Nurdiansyah, Anita Nagaretna

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Alamat Korespondensi : Jl. Dukuh Menanggal XII, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur,

Telp (031) 8281181

E-mail: ninanikmah@unipasby.ac.id

Abstrak

Permasalahan yang terjadi dilapangan beberapa siswa memang telah difasilitasi kedua orang tuanya untuk mengikuti bimbingan belajar di luar sekolah, tetapi sebagian lainnya tidak mendapatkan bimbingan belajar diluar jam sekolah sehingga mereka belajar sendiri-sendiri hal ini menyebabkan mereka sulit untuk fokus dalam belajar karena tidak dalam pantauan pembimbing. Oleh karena itu dilakukanlah pengabdian berupa program bimbingan belajar dengan metode pengabdian service learning. Pada metode ini pengabdian menerapkan ilmu pengetahuan tentang pendidikan di Sekolah Dasar yang dipelajari di kelas kepada siswa SD dengan tahapan dimulai dari tahap persiapan, tahap implementasi, dan evaluasi. Tujuan dilaksanakannya pengabdian Masyarakat ini adalah untuk membantu kesulitan belajar anak SD di daerah Desa Gading, Kecamatan Krembung, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Pengabdian Masyarakat ini diterapkan dalam program bimbingan belajar untuk memfasilitasi siswa yang belum mengikuti bimbingan belajar di luar jam sekolah dengan Menerapkan metode learn and play. Tujuan pemilihan metode ini adalah agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan santai tanpa adanya tekanan, dengan ini kami telah menyesuaikan metode dengan karakteristik siswa pada usia SD dimana anak lebih suka belajar sambil bermain. Kegiatan bimbingan belajar dilaksanakan di Balai Desa Gading, Kecamatan Krembung, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur setiap hari selasa dan juga kamis pukul 18.00 WIB. Kegiatan ini diikuti oleh peserta didik Sekolah Dasar kelas 3,4,5, dan 6. Hasil pengabdian didapati masih banyak siswa yang kurang dalam memahami perkalian, pembagian, dan kosa kata dalam bahasa Inggris. Setelah diberikan pendampingan selama 8 pertemuan kemampuan siswa menjadi meningkat.

Abstract

The problem on the ground is that some students have been facilitated by both parents for outside school tutoring, but the other half have not received outside school hours tutoring, so they are learning on their own, which makes learning difficult because they are not under guidance. It is thus rendered the devotion of learning guidance program through service learning. In this method the lead is applying the science of elementary school education learned in the classroom to elementary students with a stage beginning in preparation, implementation stage, and evaluation. The purpose of this administration was to assist with the learning difficulties of ds children in the ivory village area., sidoarjo protection, east Java. This community's devotion is applied to the learning guidance program to facilitate students who have not yet taken outside school lessons by applying the method of learn and play. The objective of the selection of this method is for students to follow learning casually without any pressure, with this we have adjusted the methods to the characteristics of students at an elementary age where children prefer learning while playing. The study will be carried out in

the village hall of,, sidoarjo's patter, east Java every Tuesday as well as Thursday at 8:00 p.m. This activity was followed by pesert.

Kata kunci: Belajar, siswa, learn and play.

1. PENDAHULUAN

Sesuai ketentuan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pembelajaran didefinisikan sebagai proses dinamis dimana peserta didik terlibat dalam interaksi dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar yang telah ditentukan. Pendidikan adalah upaya pedagogis di mana pendidik membangun pengalaman belajar terstruktur yang bertujuan untuk mendorong proses kognitif inovatif, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan memfasilitasi perolehan pengetahuan baru, yang pada akhirnya mengarah pada pemahaman yang lebih tinggi tentang materi pelajaran. Konsep pembelajaran mencakup karakteristik perencanaan atau desain yang melekat, berfungsi sebagai upaya yang disengaja untuk mendidik siswa.

Inilah sebabnya mengapa, dalam proses pendidikan, siswa tidak hanya terlibat dengan pengajar sebagai sumber utama perolehan pengetahuan, tetapi juga dengan banyak materi pendidikan yang digunakan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan (Agustina & Rusmana, 2019). Di Indonesia, sistem pendidikan mencakup banyak tingkatan yang membebankan kewajiban sekolah wajib bagi siswa yang menempuh studi di bidang pendidikan. Salah satu aspek tetap ada pada persekolahan yang secara khusus menargetkan tingkat sekolah dasar. Masa pendidikan dasar seringkali dianggap sebagai tahap perkembangan yang krusial bagi anak, oleh karena itu menekankan pentingnya menanamkan prinsip-prinsip kebajikan dalam diri mereka (Pujiati et al., 2022). Dapat disimpulkan bahwa sekolah dasar adalah lembaga pendidikan terstruktur yang berlangsung selama enam tahun, sering dihadiri oleh siswa antara usia sekitar 6 dan 12 tahun.

Dari segi perkembangan fisik, anak pada usia SD/MI memiliki ciri-ciri yang khas yang membedakannya dengan tahapan sebelumnya dan tahapan selanjutnya. Guru harus memiliki pemahaman dan pengetahuan yang komprehensif tentang karakteristik dan perkembangan fisik, karena mereka memiliki implikasi yang signifikan untuk pelaksanaan pendidikan yang efektif. Dalam konteks ini diasumsikan bahwa kondisi fisik individu sangat mempengaruhi keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar dan proses kognitif lainnya. Ada kepercayaan yang berlaku bahwa pertumbuhan fisik seorang anak dapat memberikan pengaruh pada keseluruhan pembentukan kepribadian mereka.

Selama proses pendidikan dalam konteks sekolah dasar, pendidik menghadapi tantangan yang signifikan karena perkembangan multifaset yang dialami siswa, tidak hanya mencakup pertumbuhan fisik tetapi juga beberapa domain lainnya. Akibatnya, sangat penting bagi pendidik untuk secara efektif memenuhi peran fasilitator yang mahir untuk mendukung siswa dalam perjalanan pendidikan mereka. Selama proses pendidikan di lingkungan sekolah, tidak dapat dipungkiri bahwa siswa tertentu mungkin memiliki tantangan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh instruktur. Kesulitan belajar mengacu pada situasi yang menghambat proses pembelajaran dan menghadirkan tantangan khusus dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan (Asnawi et al., 2018). Variasi sifat-sifat murid berbeda menyebabkan terjadinya fenomena ini.

Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk memiliki kapasitas untuk mendukung, memimpin, mengarahkan, dan mengajar siswa yang menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran mereka. Dari segi perkembangan fisik, anak-anak dalam rentang

usia SD/MI memiliki ciri khas yang membedakannya dengan tahap perkembangan sebelumnya dan selanjutnya. Guru harus memahami dan memeriksa atribut fisik dan kemajuan karena mereka memiliki implikasi yang signifikan untuk pelaksanaan pendidikan. Dalam konteks ini, diasumsikan bahwa aktivitas belajar dan proses kognitif lainnya sangat dipengaruhi oleh kondisi fisik seseorang. Ada kepercayaan yang berlaku bahwa pertumbuhan fisik seorang anak dapat mempengaruhi pembentukan kepribadian mereka secara keseluruhan.

Selama perjalanan pendidikan di dalam lingkungan sekolah, tidak dapat dihindari bahwa anak-anak menghadapi banyak tantangan dan hambatan. Selain pendidik, orang tua dapat memainkan peran penting dalam memberikan bimbingan dan instruksi kepada siswa sekolah dasar yang menghadapi tantangan akademik di lingkungan sekolah. Untuk meningkatkan pengetahuan siswa dan mengatasi tantangan belajar mereka, instruksi atau bimbingan tambahan sangat penting di luar batas-batas pengaturan ruang kelas tradisional. Namun demikian, masalah penting dalam domain ini adalah perbedaan akses ke layanan bimbingan belajar di kalangan siswa. Sementara banyak anak mendapat manfaat dari fasilitasi orang tua untuk terlibat dalam bimbingan ekstrakurikuler, yang lain tidak mendapatkan kesempatan yang sama di luar jam sekolah biasa. Konsekuensi dari fenomena ini adalah penurunan dorongan intrinsik anak-anak untuk belajar, karena mereka mungkin berjuang untuk meningkatkan tantangan pendidikan. Menurut Darmayanti dan Sueca (2020), anak-anak mungkin menunjukkan kurangnya motivasi untuk terlibat dalam kegiatan belajar karena menganggap ajaran itu menantang dan tidak perlu.

Program bimbingan adalah inisiatif bimbingan ekstrakurikuler yang dilakukan di luar batas-batas lembaga pendidikan tradisional. Bimbingan mengacu pada suatu bentuk nasihat yang ditujukan untuk membantu individu dalam menghadapi dan menyelesaikan tantangan akademik melalui penciptaan lingkungan belajar mengajar yang optimal, dengan tujuan mengurangi potensi hambatan belajar (Novitasari, Adrian, dan Kurnia, 2021). Alasan di balik pelaksanaan program pengabdian berupa bimbingan belajar di Desa Gading Kecamatan Krembung Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur berasal dari adanya sejumlah besar siswa yang belum memanfaatkan sumber daya pendidikan tambahan. Salah satu aspek yang berkontribusi adalah masih terdapat siswa yang belum mengikuti bimbingan di luar jam sekolah sehingga mereka belajar sendiri-sendiri tanpa adanya pendamping. Hal ini menyebabkan siswa kurang fokus dalam belajar dan ketika mengalami kesulitan tidak ada pendamping yang bisa membantunya untuk memecahkan permasalahan tersebut. Dengan adanya pengabdian masyarakat berupa program bimbingan belajar ini diharapkan dapat membantu permasalahan yang ada di desa tersebut. Dalam penerapannya program bimbingan belajar ini menggunakan metode *learn and play*.

Menurut Dilena (2022), aktivitas dan kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui serangkaian interaksi dan pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Metode *learn and play* adalah metode belajar melalui bermain yang merupakan suatu metode yang digunakan dalam Pendidikan untuk menggambarkan bagaimana seorang anak dapat belajar dalam memahami dunia sekitar mereka melalui bermain yang digunakan sebagai sumber pedagogis bagi siswa. Bimbingan ini menggabungkan pendekatan *learn and Play*, dimana siswa didorong untuk terlibat dalam menghafal kosa kata melalui penggunaan lagu dan gerakan. Dengan memasukkan permainan ke dalam proses pembelajaran, tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran dan mengurangi potensi kebosanan selama kegiatan bimbingan belajar. Terlibat dalam bermain berfungsi sebagai pengalaman pendidikan yang mendasar bagi anak-anak, memfasilitasi pemahaman dan

penyesuaian mereka terhadap dunia sekitarnya. Pemanfaatan pendekatan belajar sambil bermain dalam kegiatan pendidikan tidak hanya mencakup perkembangan kognitif siswa, tetapi juga memfasilitasi pematangan emosi dan perolehan tugas sosial dalam masyarakat.

2. METODE PELAKSANAAN PELATIHAN

Metode pengabdian masyarakat yang digunakan pada program bimbingan belajar ini yaitu *service learning* (SL) untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Dalam metode *service learning* ini pengabdian menerapkan ilmu pengetahuan tentang pendidikan di Sekolah Dasar yang dipelajari di kelas kepada siswa SD. Program KKN Bidang Pendidikan dilaksanakan oleh tim KKN di Balai Desa Gading Kecamatan Krembung Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur yaitu belajar sambil bermain, dengan menghitung dan menghafal. Bimbingan diadakan setiap hari Selasa dan Kamis pukul 18.00 WIB. Kegiatan ini diikuti oleh siswa sekolah dasar kelas 3,4,5 dan 6. Pada awalnya sebagian besar siswa memiliki kepercayaan diri yang rendah. Oleh karena itu, dilakukan suatu cara untuk mengatasinya. Dengan berusaha membujuk agar mampu mengerjakan setiap tugas yang diberikan kepada siswa atau peserta. Hasil yang diperoleh dari program belajar sambil bermain yang pertama adalah meningkatkan rasa percaya diri dan memotivasi siswa dalam belajar. Adapun beberapa tahapan yang dilakukan pada program pengabdian ini yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pengabdian melakukan kunjungan ke desa Gading, Kecamatan Krembung, Kabupaten Sidoarjo dengan melakukan perizinan kegiatan kepada kepala desa dan pihak sekolah SDN Gading I untuk merekomendasikan dan menginformasikan program bimbingan belajar ini kepada siswa setempat.

2. Tahap Implementasi Kegiatan

Pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian masyarakat yaitu melakukan program bimbingan yang dilakukan setiap hari Selasa dan Kamis pukul 18.00 WIB di Balai Desa Gading, Kecamatan Krembung, Kabupaten Sidoarjo, serta tahap implementasi dalam pengabdian Masyarakat ini yaitu melakukan program bimbingan belajar dengan menggunakan metode *learn and play*. Pengabdian mengajarkan tentang mata Pelajaran SD namun lebih berfokus pada mata Pelajaran matematika dan bahasa Inggris.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi yaitu melakukan refleksi untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap program bimbingan belajar yang diadakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketika pengabdian melakukan kunjungan ke desa Gading, Kecamatan Krembung, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur diketahui bahwa masih banyak anak di desa Gading, Kecamatan Krembung, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur yang belum mendapatkan bimbingan belajar di luar sekolah. Hal ini mengakibatkan beberapa siswa mengalami kesulitan belajar. Ketika berkonsultasi dengan Kepala Desa beliau menyarankan untuk mengadakan program bimbingan belajar untuk anak-anak SD. Setelah mendapatkan masukan, pengabdian melakukan serangkaian perizinan mengenai program bimbingan belajar kepada Kepala Desa dan Kepala Sekolah SDN Gading I, baik kepala desa dan kepala sekolah menyetujui terkait adanya program bimbingan belajar, sehingga program ini dapat dijalankan.

Pada pertemuan pertama terdapat sejumlah besar siswa yang masih kurang dalam memahami operasi matematika dasar seperti penjumlahan dan pembagian, serta menghadapi tantangan dalam memperoleh kosa kata yang cukup dalam bahasa Inggris. Pemberian dukungan selama delapan pertemuan telah menghasilkan peningkatan yang nyata dalam kemampuan siswa. Salah satu pendekatan yang potensial untuk meningkatkan kemampuan menghafal dan motivasi belajar seseorang adalah melalui pemanfaatan metode belajar dan

bermain. Tujuan dari inisiatif ini adalah untuk menumbuhkan motivasi, keberanian, dan kreativitas di kalangan anak muda.

Ketika bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa, sangat penting untuk memprioritaskan kegiatan pembelajaran tertentu. Salah satu kegiatan tersebut melibatkan penanaman antusiasme dan motivasi di kalangan siswa. Hal ini karena semangat belajar yang tinggi dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar secara signifikan, yang mengarah pada peningkatan secara keseluruhan. Pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan prestasi pendidikan melibatkan penggabungan metode pembelajaran yang menyenangkan, seperti integrasi berbagai permainan dan kegiatan ice-breaking selama sesi pendampingan. Strategi ini bertujuan untuk meringankan rasa tekanan akademik siswa, karena tekanan yang berlebihan selama proses pembelajaran dapat menghambat penyampaian materi pelajaran secara efektif dan menghambat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Setelah dilakukan 8 pertemuan, berikut perkembangan yang dialami oleh para siswa.

Tabel 1. Kemampuan Siswa

| No. | Mata Pelajaran | PRESENTASE SISWA YANG BISA DI PERTEMUAN AWAL | PRESENTASE SISWA YANG BISA DI PERTEMUAN AKHIR |
|-----|----------------|--|---|
| 1. | Matematika | 30,7% | 84,6% |
| 2. | Bahasa Inggris | 15% | 40% |

Melalui penerapan metode *learn and play* dapat dilihat ketika melakukan proses bimbingan belajar peserta didik mengikuti kegiatan program bimbel dengan baik dan berhasil mendapatkan hasil yang memuaskan pula. Hal ini terbukti dari terdapatnya kenaikan kemampuan belajar para siswa yang ditunjukkan pada tabel 1. Selain itu, peserta didik juga tidak merasakan jenuh atau merasa ada tekanan. Hal ini penting untuk diperhatikan karena terkadang ketika melakukan penekanan pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, menyebabkan peserta didik merasakan ketakutan dan akan berakibat juga dalam proses pemahaman materi peserta didik.



Gambar 1: contoh metode pelaksanaan



Gambar 2: penerapan *learn and play*

;



Gambar 3: penerapan metode *Learn and Play* **Gambar 4:** contoh belajar sambil bermain

Ketika melakukan proses kegiatan belajar mengajar tidak boleh terdapat penekanan didalamnya karena diharapkan dengan begitu peserta didik mampu memahami seluruh materi yang telah disampaikan dengan baik dan dengan digunakannya atau diimplementasikannya metode *learn and play* atau dapat diartikan sebagai belajar sambil bermain tentunya mampu membangkitkan semangat dalam belajar bagi peserta didik dan mampu membantu peserta didik dalam menghadapi kesulitan-kesulitan apa saja yang mereka hadapai ketika melakukan proses pembelajaran, karena dengan begitu peserta didik akan merasakan senang dan menganggap bahwa belajar itu menyenangkan.

Semangat, antusias dan senangnya para siswa terhadap program bimbingan belajar ini juga dapat dilihat dari hasil evaluasi berikut ini.

Tabel 2. Evaluasi Siswa

| Pernyataan | Ya | Tidak |
|--|----|-------|
| Kalian senang mengikuti bimbingan belajar | √ | |
| Kalian sangat terbantu dengan adanya program bimbingan belajar | √ | |
| Proses belajar yang diberikan menyenangkan | √ | |
| Materi yang disampaikan kakak pendamping mudah dimengerti | √ | |
| Kalian ingin mengikuti program bimbingan belajar kedepannya | √ | |

Berdasarkan hasil evaluasi diatas, diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa senang dalam mengikuti kegiatan bimbingan belajar yang dilakukan oleh pengabdian. Siswa merasa terbantu dalam menyelesaikan kesulitan belajar dengan adanya program bimbingan belajar ini serta terdapat kemajuan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari tabel evaluasi diatas.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh pendidik untuk mengembangkan berpikir kreatif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan juga dapat meningkatkan kapasitas untuk memperoleh pengetahuan baru dalam rangka membangun penguasaan materi pelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan berpikir kreatif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Konsep pembelajaran dapat merujuk pada proses menciptakan sesuatu (desain) atau tindakan mengajar siswa. Siswa tidak begitu saja terlibat dengan guru sebagai sumber belajar selama proses pembelajaran karena alasan ini; sebaliknya, mereka dapat berinteraksi dengan setiap dan semua materi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksud.

Bimbingan belajar membantu peserta didik desa Gading, Kecamatan Krembung, Kabupaten Sidoarjo dalam meningkatkan hasil belajar dan memahami materi yang dipelajari di sekolah. kegiatan pendampingan belajar ini dilaksanakan dengan tujuan karena masih banyak peserta didik yang belum memperoleh fasilitas pendidikan tambahan di luar sekolah. Dengan menggunakan penerapan metode *learn and play*.

Ketika fokus ditempatkan pada proses kegiatan belajar mengajar, terkadang dapat menyebabkan siswa merasa takut, yang dapat mengakibatkan kesulitan dalam proses pemahaman informasi siswa. Ketika proses belajar mengajar tidak menekankan hal tersebut, diharapkan siswa mampu memahami semua materi yang telah disampaikan dengan baik dan benar. Selain itu, dengan memanfaatkan metode belajar dan bermain yang dapat diartikan sebagai belajar sambil bermain dapat membangkitkan semangat belajar bagi siswa dan dapat membantu siswa dalam mengatasi tantangan. tantangan apa yang mereka alami selama melakukan proses pembelajaran, karena jika mereka melakukannya, mereka akan memiliki sikap positif terhadap pendidikan dan percaya itu menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Lasia, and Indra Martha Rusmana. 2019. "Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz." *AL-IDARAH Jurnal Kependidikan Islam* 9(<https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/issue/view/181>): 1–7. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh/article/view/4859>.
- Asnawi, Khakam Umam et al. 2018. "Aplikasi Teori Gestalt Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak." *Universitas Negeri Yogyakarta* 3(1): 57–66. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/23587%0Ahttp://jurnal.unp.ac.id/jpsp/article/view/18741%0Ahttp://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Kreatif/article/download/3349/2385%0Ahttps://dachun91.wordpress.com/2012/03/13/terapi-psikol>.
- Darmayanti, N.W.S, and I Nengah Sueca. 2020. "Pendampingan Bimbingan Belajar Di Rumah Bagi Siswa Sd Dusun Buruan Tampaksiring Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa." *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 3(2): 207.
- Dilena, Helga. 2022. "Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Guna Memenuhi Kebutuhan Pengembangan Diri Anak." *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora* 1(1): 30–35.
- Novitasari, Yolanda Sherley, Qadhli Jafar Adrian, and Wita Kurnia. 2021. "Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood)." *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 2(3): 136–47. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>.

Pujiati, Dian, Moh Aniq, Khairul Basyar, and Arfilia Wijayanti. 2022. "Analisis Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar Analysis of School Literacy Movement in Elementary School." *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 5(1): 57–68.