



SETAWAR ABDIMAS

Vol. 05 No. 01 (2026) pp.18-23

<http://jurnal.umb.ac.id/index.php/Setawar/index>

p-ISSN: 2809-5626 e-ISSN: 2809-5618

PENDAMPINGAN GURU SEKOLAH DASAR DALAM UPAYA MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN MENGASYIKAN BERBASIS PERMAINAN

Ratna Said

Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Email: ratnasaidppsunj@gmail.com

Abstrak

Para siswa kurang bergairah terhadap materi yang mereka pelajari dan tidak terlalu fokus selama proses pembelajaran. Akibatnya, sebuah pendekatan pengajaran yang menarik diperlukan untuk meningkatkan semangat belajar di dalam kelas. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mendorong guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan inovatif. Ini dapat dicapai dengan memanfaatkan apa yang ada di sekitar kita. Diharapkan juga bahwa penggunaan media akan meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Dalam proses pembelajaran, guru bertindak sebagai penggerak dan contoh untuk pertumbuhan siswanya. Metode pembelajaran tradisional yang menggunakan permainan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Alternatifnya, metode pembelajaran yang menggabungkan permainan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Kata Kunci: Pendampingan Guru, Pembelajaran Mengasyikan, Berbasis Permainan

Abstract

Students lack enthusiasm for the material they are learning and do not focus well during the learning process. As a result, an engaging teaching approach is needed to increase motivation to learn in the classroom. The aim of this community service activity is to encourage teachers to create an engaging and innovative learning process. This can be achieved by utilising what is available around us. It is also hoped that the use of media will increase students' enthusiasm for learning. In the learning process, teachers act as facilitators and role models for their students' growth. Traditional teaching methods that incorporate games can increase students' desire to learn. Alternatively, teaching methods that combine games can increase students' desire to learn.

Keywords: Teacher Mentoring, Engaging Learning, Game-Based Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang direncanakan yang melibatkan faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari siswa sendiri, seperti minat dalam belajar, motivasi untuk belajar, kemampuan alami, dan pandangan mereka tentang pelajaran dan guru. Di sisi lain, faktor eksternal berasal dari keluarga siswa, seperti suasana belajar, kondisi keluarga, latar belakang sosial dan ekonomi keluarga, dan

dukungan orang tua untuk membantu anak-anak menghadapi kesulitan belajar (Handayani et al., 2020; Diva et al., 2024). Perkembangan pribadi dapat membantu orang mencapai kesuksesan dalam kehidupan mereka. Menurut (Said et al., 2024), anak-anak yang memiliki kemampuan kognitif yang tinggi tetapi kurang dalam aspek emosional akan mengalami kesulitan dalam hidupnya.

Pendidikan sekarang sangat penting untuk semua aspek kehidupan. Ini adalah proses untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang dan memberi mereka pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana menjalani hidup yang baik (Maghfiroh & Arifin, 2021; Lubis, 2023). Pendidikan berkualitas menjadi ukuran utama dalam proses pendidikan nasional. Untuk merealisasikan berbagai aspek pendidikan, penting untuk meninjau kembali kelemahan yang ada dan menyempurnakan kurikulum Pendidikan (Widiantari et al., 2022).

Tidak hanya sekolah yang dapat memberikan pendidikan yang baik; anak-anak dan siswa juga membutuhkan bantuan dan pelatihan khusus di luar sekolah untuk memperoleh pengetahuan tambahan yang tidak dapat diperoleh di sekolah. Nilai dan kualitas sumber daya manusia suatu komunitas akan ditingkatkan melalui pendidikan yang baik dan efisien, sehingga komunitas tersebut dapat bersaing dan memperbaiki kualitas hidupnya. Sumber daya manusia sangat penting bagi sebuah negara, jadi pendidikan dapat menjadi solusi (Nasri, 2020; Cerlin et al., 2024). Sebaliknya, jika dilakukan dengan benar, pengelolaan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas tinggi. Oleh karena itu, pengelolaan adalah peran yang sangat penting. Hal ini juga membantu kemajuan negara.

Pendidik adalah komponen yang sangat penting untuk mencapai proses dan hasil pendidikan yang berkualitas. Peran guru sangat penting dalam membangun sistem pendidikan dalam pendidikan formal. Pendidik sangat memengaruhi keberhasilan siswa, terutama dalam hal proses pengajaran (Efendi & Sholeh, 2023). Pendidikan anak terdiri dari pendidik yang berusaha mendukung proses belajar, termasuk guru utama dan asisten. Guru utama lebih banyak bertanggung jawab atas pendidikan di sekolah daripada guru pendamping. Guru pendamping membantu guru utama merancang rencana pembelajaran, menyediakan sarana pengajaran, mengelola kelas, dan membantu perkembangan setiap siswa, termasuk melakukan evaluasi pembelajaran (Ismia, 2020).

Secara umum, dukungan dari seorang guru pembimbing sangat penting untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Tentu saja, keterampilan tertentu diperlukan untuk bekerja sebagai guru pendamping. Ia dapat membantu dalam menghadapi situasi khusus, yang sering menjadi hambatan bagi siswa dalam proses belajar mereka, dengan kemampuan ini (Pradana, 2023; Pangayom et al., 2024). Diharapkan bahwa kehadiran guru pendamping akan membantu anak dalam berbagai hal, seperti meningkatkan konsentrasi, kemampuan berkomunikasi, keterlibatan dalam kegiatan kelas, interaksi sosial, dan sikap sopan. Kehadiran guru pendamping diperlukan agar materi pelajaran di kelas dapat disampaikan dengan efektif kepada siswa dan meningkatkan pemahaman mereka. Namun, siswa dapat menerima pengajaran yang baik dari guru kelasnya untuk memiliki arah dan tujuan yang jelas (Ramadhany, 2023).

Masalah yang dihadapi sekolah dengan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1) Siswa seringkali tidak berkonsentrasi dan malas saat belajar, terutama saat belajar bahasa Inggris tentang pengucapan kata-kata. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan atau metode yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. 2) Para pendidik juga memerlukan metode khusus yang dapat meningkatkan motivasi dan membuat siswa merasa nyaman saat belajar bahasa Inggris di kelas. Untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, pendidik harus berinovasi. Kelas yang menarik akan membantu siswa mencapai tujuan mereka, terutama dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

Solusi pendampingan, yang diberikan oleh guru Bone-Bone Elementary School, adalah pendidikan yang menyenangkan. Permainan tradisional seperti *todo-todo*, *tadi-tadi*, *pakaleko*, dan jenis permainan lainnya dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan dari kegiatan pendampingan ini adalah untuk mendorong guru untuk membuat proses pembelajaran yang menarik dengan menggunakan bahan yang tersedia di sekitar. Melalui penggunaan media yang mendukung, ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa

METODE PELAKSANAAN

Untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, berbagai metode dan pendekatan digunakan bersama. Sebelum kami membuat program kegiatan, kami melakukan observasi dan wawancara untuk membuat proses perancangan program menjadi lebih mudah. Tujuan dari pengamatan dan wawancara ini adalah untuk mengidentifikasi dan memahami berbagai aspek masyarakat saat ini, dan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang keadaan masyarakat dan hubungannya dengan proses pengembangan komunitas setempat.

Dalam menjalankan pengabdian, menggunakan teori Penelitian Tindakan Partisipatif (PAR). Teori ini sering digunakan dalam proyek penguatan komunitas dan pelayanan publik. Proyek-proyek ini membutuhkan keterlibatan aktif masyarakat karena mereka lebih memahami kebutuhan mereka dan kebutuhan desa mereka. Peranan tempat tinggal dan komunitas sangat penting, termasuk menciptakan program kerja yang dapat mendorong pertumbuhan dan kesejahteraan desa (Rahmat & Mirnawati, 2020). Metode PAR memiliki kelebihan karena menggabungkan penelitian dan pelaksanaan sekaligus.

Urutan pelaksanaan aktivitas adalah sebagai berikut: 1. Persiapan (melakukan wawancara, mengamati, dan menentukan waktu dan tempat pengabdian). 2. Pelaksanaan (membuat sarana untuk pengabdian, melakukan sosialisasi kepada guru, melaksanakan pengabdian, mendampingi kegiatan pembelajaran, meningkatkan literasi dan kreativitas, psikologi pendidikan dan pengasuhan, kemampuan berbicara di depan umum, dan memenuhi kebutuhan). 3. Evaluasi (evaluasi tindakan pengabdian kepada masyarakat)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada berbagai cara untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, keterampilan pendidikan harus sejalan dengan praktik pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu, kualitas pendidikan ditentukan oleh bagaimana

sistem pendidikan menjalankan proses belajar mengajar. Demikian juga, kualitas pembelajaran sangat bergantung pada kualitas guru dan bagaimana metode pembelajaran diterapkan (Supriogi, 2020).

Tujuh guru dari SD Negeri 1 Bone-Bone terlibat dalam kegiatan pendampingan, yang dimulai dengan pelatihan di lokasi (*In House Training*) di Ruang Guru sekolah. Kegiatan ini akan dimulai pada bulan Juli tahun 2025 dan diikuti dengan simulasi yang menggunakan permainan tradisional dari Provinsi Sulawesi Tenggara. Serangkaian aktivitas dimulai dengan 1) presentasi permainan yang mengasyikan, 2) pelaksanaan simulasi permainan yang mengasyikan, dan 3) penilaian implementasi permainan yang mengasyikan.



Gambar 1 Pemateri memberikan Penjelasan Materi

Dalam Gambar 1, pembicara menjelaskan cara menggunakan permainan dalam proses pembelajaran. Pembicara mendorong guru untuk meluangkan waktu untuk mendampingi siswa dengan perhatian dan kasih sayang. Ini dilakukan untuk merevitalisasi peran dan tanggung jawab seorang pendidik, terutama guru di sekolah. Sebelum memulai simulasi, kami akan memperkenalkan permainan yang menyenangkan sebagai pembuka. Oleh karena Guru tidak tahu bagaimana menerapkan pembelajaran berbasis permainan, banyak guru tidak tahu bagaimana menggunakan metode ini. Mereka biasanya hanya menyampaikan materi secara lisan atau ditulis di papan tulis, dan tidak ada interaksi antara guru dan siswa. Dengan menampilkan permainan seperti "todo-todo", "tadi-tadi", dan "pakaleko", penjelasan singkat tentang teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran diberikan untuk membantu guru memahami.



Gambar 2 Pelaksanaan Simulasi Kegiatan Pembelajaran

Pada gambar 2 bagaimana permainan digunakan dalam proses pembelajaran ditunjukkan. Simulasi pembelajaran membantu pendidik menjadi lebih inovatif dan menciptakan variasi. Aktivitas permainan dapat dilakukan di luar atau di dalam ruangan. Metode pembelajaran yang mengasyikkan seperti permainan dapat diterapkan di sekolah dasar.

Evaluasi dilakukan penilaian terhadap metode bimbingan belajar kami. Oleh karena kegiatan tersebut dapat membantu guru menjelaskan materi kepada siswa selama proses pembelajaran, hasil evaluasi selama kegiatan menunjukkan tanggapan yang baik dari guru. Beberapa hasil yang telah dicapai, antara lain, menunjukkan bahwa program bimbingan belajar ini berhasil:

- 1) Peningkatan wawasan guru dan teknik pengajaran dalam menciptakan suasana kelas yang menarik.
- 2) Pemahaman guru bahwa merancang media pembelajaran tidak selalu memerlukan biaya tinggi; bahan dapat diperoleh dari lingkungan sekitar yang ada.
- 3) Pengajar lebih terlibat dan kreatif dalam diskusi untuk membuat pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kegiatan evaluasi pendampingan belajar ini dapat membantu guru mengatasi masalah yang dihadapi siswa selama proses belajar. Menciptakan tempat di mana siswa dapat berbicara satu sama lain dapat membuat pembelajaran di ruang kelas menyenangkan. Ini juga dapat meningkatkan motivasi para guru untuk membuat kegiatan pembelajaran yang menarik dan kreatif.

KESIMPULAN

Proses pendampingan berjalan dengan baik dan lancar. Bimbingan belajar di SD Negeri 1 Bone-Bone sangat memuaskan. Selama proses bimbingan belajar, guru menunjukkan semangat yang tinggi. Mereka merasa didukung dan terinspirasi untuk berinovasi dalam pengajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Cerlin, A., Utami, G. D., & Iswara, S. (2024). Peran Ekstrakurikuler dalam Pembentukan Karakter Siswa MTsN 3 Subang. *Journal of Education Research*, 5(1), 450–459. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.855>
- Diva, O., Firdaus, M. A. P., & Hilaliyah, T. (2024). Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Ciruas Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(1), 123–128. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.2014>
- Handayani, T., Khasanah, H. N., & Yoshinta, R. (2020). PENDAMPINGAN BELAJAR DI RUMAH BAGI SISWA SEKOLAH DASAR TERDAMPAK COVID-19. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 107. <https://doi.org/10.31002/abdipraja.v1i1.3209>
- Ismia, N. F. , & H. (2020). Strategi Guru Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Religius Melalui Buku Anti Sobek bagi Siswa Tunagrahita. *JCMS*, 5(1), 43–58.
- Lubis, M. (2023). RELEVANSI KONSEP PENDIDIKAN ISLAM AL-GHAZALI TERHADAP PENDIDIKAN ISLAM KONTEMPORER. *Islamijah: Journal of Islamic Social Sciences*, 4(3), 226. <https://doi.org/10.30821/islamijah.v4i3.12845>

- 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. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1272>
- Nasri. (2020). Peran Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Pendidikan. *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(1), 166–179.
- Nur Efendi, & Muh Ibnu Sholeh. (2023). Manajemen Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 68–85. <https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.25>
- Pangayom, A. E., Septianingsih, M. A., Rohmah, A. A., & Minsih. (2024). STRATEGI GURU PENDAMPING UNTUK MENDORONG INTERAKSI SOSIAL ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI KELAS REGULER. *Satya Widya*, 40(2), 128–142. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2024.v40.i2.p128-142>
- Pradana, R. S. , & R. F. (2023). Pemahaman Guru Dalam Penanganan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus Tingkat TK. *Jurnal Smart Paud*, 6(2), 134–141.
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.62-71.2020>
- Ramadhany, N. N. , N. A. , & R. R. (2023). Kajian New Historisme Pada Novel Anak Tanah Air Karya Ajip Rosidi dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan: Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 3(2), 46–54.
- Said, R., Suryanti, S., & Junaidi, J. (2024). Penyuluhan Manajemen Kecerdasan Emosional Anak bagi Orang Tua di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur Malaysia : Kolaborasi Pengabdian Internasional. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(2), 256. <https://doi.org/10.33394/jpu.v5i2.10998>
- Supriogi, S. (2020). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mata Pelajaran IPS di Kelas IV pada SD Negeri 10 Kepahiang Dengan Model Pembelajaran Secara Kooperatif Course Review Hooray. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(2), 169–181. <https://doi.org/10.33369/pgsd.13.2.169-181>
- Widiantari, N. K., Agung, A. A. G., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Permainan Rakyat dalam Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 609–622. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.54658>