

## PENERAPAN PROGRAM "LEARN AND PLAY" UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MASA PANDEMI

**Khoirul Muttaqin\*, Iza Ferdina Aprilia, Alifia Sabila Firdaus, Amalia Nuriski Salsabillah, Siti Aisyah, Lutfia Khummayroh, Ahmad Wildanun Najin Ed-Dally, Ahmad Miftahul Iqbal Rahmatulloh, Lana Farhan Alafy Zulmin, Della violita Beauty Fani, Qurrotu Ainayya, Ahmad Fawaid**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang

\*korespondensi email: k.muttaqin89@unisma.ac.id

### ABSTRAK

*Masa pandemi covid-19 ini mengakibatkan berubahnya tataran dari berbagai bidang dalam kehidupan, seperti pendidikan, kesehatan, agama, ekonomi, sosial dan budaya. Pemerintah terus berupaya agar pendidikan dapat terus berlangsung meskipun wabah COVID-19 terus mengalami peningkatan kasus. Vaksinasi merupakan salah satu kebijakan pemerintah yang telah dilakssiswaan namun belum diketahui juga efektivitas dalam pencegahan transmisi virus tersebut. Metode yang digunakan adalah metode partisipatif dimana melibatkan mahasiswa KSM-Tematik kelompok 25 dan beberapa siswa sekolah dasar di Desa Sumberejo. Program kegiatannya adalah learn and play untuk meningkatkan semangat belajar siswa sekolah dasar pada masa pandemi di Desa Sumberejo. Kegiatan tersebut dilakukan dengan beberapa tahap, antara lain: 1) Sosialisasi kegiatan learn and play; 2) Proses kegiatan pembelajaran (learn); 3) Proses kegiatan bermain (play). Kegiatan tersebut bertujuan agar siswa sekolah dasar di Desa Sumberejo lebih bersemangat melakssiswaan pembelajaran daring ketika di rumah.*

**Kata Kunci:** *learn; play; semangat belajar; siswa sekolah dasar; masa pandemi*

### PENDAHULUAN

Masa pandemi covid-19 ini mengakibatkan berubahnya tataran dari berbagai bidang dalam kehidupan, seperti pendidikan, kesehatan, agama, ekonomi, sosial dan budaya. Pemerintah terus berupaya agar pendidikan dapat terus berlangsung meskipun wabah COVID-19 terus mengalami peningkatan kasus. Vaksinasi merupakan salah satu kebijakan pemerintah yang telah dilakssiswaan namun belum diketahui juga efektivitas dalam pencegahan transmisi virus tersebut. Cepatnya mutasi virus tersebut mengakibatkan terus berubahnya kebijakan, terutama dalam hal pendidikan. Varian baru omicron menyebabkan pembelajaran di sekolah kembali berjalan secara daring, yang mana pembelajaran offline baru saja diselenggarakan selama beberapa minggu.

Pada dasarnya, perubahan tersebut merupakan upaya manusia untuk beradaptasi dengan kondisi saat ini, terutama di bidang Pendidikan pada siswa sekolah dasar. Mereka yang pada dasarnya sangat perlu bimbingan dalam proses pembelajaran, dituntut untuk mampu belajar secara daring. Oleh karena itu, mereka membutuhkan bimbingan belajar yang menarik agar dapat menumbuhkan semangat belajar di rumah. Bermain merupakan salah satu kegiatan tambahan atau selingan yang dapat menumbuhkan semangat belajar

tersebut, karena siswa-siswa seusia itu masih cenderung menyukai bermain daripada belajar dan mudah merasa bosan jika hanya belajar terus menerus.

Awalnya, bimbingan belajar yang kita lakssiswaan masih sedikit siswa sekolah dasar yang mengikutinya, sebagian siswa masih menganggap kegiatan belajar sangatlah membosankan, sehingga kita berinovasi bagaimana caranya agar banyak siswa tertarik mengikuti bimbingan belajar kami, yaitu program *learn and play*. Program *learn and play* merupakan kegiatan belajar dan bermain yang direncniswaan untuk dapat menumbuhkan semangat belajar dan menarik minat belajar siswa terutama siswa sekolah dasar agar mengikuti bimbingan belajar ini. Belajar sambil bermain dapat menjadi pendekatan yang sesuai untuk siswa sekolah dasar. Hal ini mendasari kami untuk mengadakan kegiatan *learn and play* di Desa Sumberejo, dimana kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan siswa sekolah dasar untuk mengikuti bimbingan belajar kami.

## **METODE**

Kegiatan ini dilaksanakan di Desa Sumberejo, Kecamatan Batu, Kota Batu, Jawa Timur pada Bulan Februari-Maret 2022. Adapun jumlah anggota yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 10 orang berasal dari Fakultas Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam dan 1 orang berasal dari Fakultas Kedokteran Program Studi Pendidikan Dokter. Metode yang digunakan adalah metode partisipatif dimana melibatkan mahasiswa KSM-Tematik kelompok 25 dan beberapa siswa sekolah dasar di Desa Sumberejo. Program kegiatannya adalah *learn and play* untuk meningkatkan semangat belajar siswa sekolah dasar pada masa pandemi di Desa Sumberejo. Setelah melakukan survei, ditemukan bahwa beberapa siswa sekolah dasar kurang bersemangat dalam melakssiswaan pembelajaran daring dan mudah bosan karena belajar sendiri. Maka dari itu kami melakssiswaan bimbingan belajar di Desa Sumberejo. Sasaran *learn and play* adalah siswa-siswa disekitar Desa Sumberejo tepatnya di RT 02 RW 07. Salah satu siswa yang mengikuti kegiatan *learn and play* ialah Ahil, kami kelompok 25 menanyakan kepada dia mengapa ketika belajar di rumah dia merasa kurang bersemangat dan cepat bosan sehingga hanya sering bermain gadget daripada menyelesaikan tugasnya terlebih dahulu. Salah satu penyebab mereka kurang bersemangat ketika belajar di rumah adalah tidak adanya bimbingan dari orang tua atau orang dewasa dirumah, karena cenderung orang tua mereka ketika siang hari masih bekerja sehingga kurangnya tekanan untuk segera menyelesaikan tugasnya. Dari hal tersebut, tim KSM-Tematik kelompok 25 membantu untuk menumbuhkan semangat belajar mereka dengan adanya kegiatan *learn and play*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari kegiatan KSM-Tematik oleh Kelompok 25 UNISMA dengan siswa sekolah dasar di Desa Sumberejo Kecamatan Batu Kota Batu.

### **Sosialisasi kegiatan *learn and play***

Kegiatan awal yang kami lakukan adalah dengan mempromosikan program *learn and play* pada siswa tingkat sekolah dasar di lingkungan RT 02 RW 07 Desa Sumberejo. Bersama orang tua siswa kami berbincang membahas mengenai pembelajaran daring siswa-siswanya selama di rumah. Dari perbincangan tersebut, diketahui bahwa banyak sekali kendala yang dialami ketika belajar di rumah pada masa pandemi ini, antara lain rasa malas dalam mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan guru secara daring, kurangnya motivasi siswa dalam belajar, dan mudah merasa bosan sehingga lebih memilih bermain gadget daripada mengerjakan tugasnya. Selain itu, kurangnya dukungan orang tua dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah dikarenakan ketika pagi hingga siang hari orang tua sibuk bekerja dan mereka dituntut untuk mengerjakan tugas secara mandiri padahal siswa seusia mereka masih sangat

mebutuhkan bimbingan dari orang dewasa dalam mengerjakan tugasnya.



Gambar 1. Sosialisasi kegiatan *learn and play*

### Proses kegiatan pembelajaran (*learn*)

Kegiatan kedua adalah kelompok 25 KSM-Tematik UNISMA melaksiswaan kegiatan pembelajaran (*learn*) atau biasa disebut dengan bimbingan belajar. Kegiatan ini diikuti oleh beberapa siswa sekolah dasar di lingkungan sekitar RT 02 RW 07 Desa Sumberejo. Kegiatan bimbingan belajar dimulai dari jam 09.00-12.00 WIB dan bertempat di Posko KSM Tematik Kelompok 25 di Jl. Indragiri Gg Sikin Sumberejo Batu. Dimulai dari siswa-siswa berkumpul bersama terlebih di posko jam 09.00, kemudian masing-masing mahasiswa kelompok kami membimbing minimal 3 siswa. Selanjutnya masuk ke pembelajaran (*learn*) dimulai dengan menanyakan terlebih dahulu tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru di sekolah pada hari tersebut. Dalam proses pembelajaran (*learn*) bukan sepenuhnya kita yang mengerjakan tugas mereka, melainkan kami menyeruh mereka terlebih dahulu untuk mengerjakan sebisanya terlebih dahulu, setelah itu kami membimbing dalam mengerjakan tugas yang dirasa sulit bagi mereka.



Gambar 2. Proses kegiatan pembelajaran (*learn*)

### Proses kegiatan bermain (*play*)

Kegiatan ketiga adalah kelompok 25 KSM-Tematik UNISMA melaksiswaan kegiatan bermain (*play*) yang dilakukan ketika selesai kegiatan belajar (*learn*). Kegiatan ini bertujuan untuk menarik minat belajar dan menumbuhkan semangat belajar siswa-siswa. Selain itu dengan kegiatan bermain diharapkan siswa-siswa tidak bosan untuk mengikuti kegiatan bimbingan belajar (*learn and play*). Kegiatan bermain yang kami terapkan diantaranya yaitu teka-teki abjad, permainan UNO, game online, kuis ilmu pengetahuan, dan belajar sholawatan sambil memainkan rebana. Teka-teki abjad dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kecepatan berfikir pada siswa-siswa. Bermain UNO serta game online merupakan permainan yang disukai serta sering dimainkan siswa-siswa zaman sekarang,

maka dari itu permainan ini dilakukan ketika selesai bimbel agar siswa-siswa lebih semangat untuk mengikutinya. Kuis ilmu pengetahuan mencakup pengetahuan tentang agama, umum, dan kemampuan berhitung. Dilakukan kegiatan tersebut bertujuan untuk menambah wawasan serta mempertajam ingatan mereka tentang pengetahuan yang telah mereka pelajari di sekolah. Diajarkannya sholawat ini juga bertujuan agar mereka nantinya dapat mengamalkannya di kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. Kegiatan bermain (*play*)

## KESIMPULAN

Siswa-siswa usia sekolah dasar di Desa Sumberejo Kota Batu ini, masih terbilang kurang bersemangat ketika pembelajaran daring yang dilakukan dirumah. Maka dari itu Tim KSM-Tematik kelompok 25 UNISMA melaksiswaan sosialisasi kegiatan program *learn and play* pada siswa tingkat sekolah dasar di lingkungan RT 02 RW 07 Desa Sumberejo. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk mempromosikan kegiatan tersebut agar mereka dapat mengetahui dan mengikuti kegiatan tersebut. Adapun cara kami untuk meningkatkan semangat belajar siswa-siswa di masa pandemic adalah dengan mengadakan program *learn and play*. Dalam proses pembelajaran (*learn*) bukan sepenuhnya kita yang mengerjakan tugas mereka, melainkan kami menyuruh mereka terlebih dahulu untuk mengerjakan sebisanya, setelah itu kami membimbing dalam mengerjakan tugas yang dirasa sulit bagi mereka. Kegiatan bermain yang kami terapkan diantaranya yaitu teka-teki abjad, permainan UNO, game online, kuis ilmu pengetahuan, dan belajar sholawatan sambil memainkan rebana.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kelompok 25 KSM- Tematik Unisma kepada seluruh siswa sekolah dasar di Desa Sumberejo Kecamatan Batu Kota Batu tepatnya di RT 02 RW 07 telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat, yaitu program *learn and play*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Fauziddin, M., Mayasari, D., & Rizki, L. M. (2021). Effective Learning for Early Childhood during Global Pandemic. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 515–522. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.458>
- Hakim, M. F. Al. (2021). Peran Guru dan Orang Tua: Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemic COVID-19. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 1(1), 23–32. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/riwayat/>