Prosiding Seminar Hasil
KKN, Vol 3 No 1 2026
E ISSN 3030-8895

Implementasi Bimbingan Belajar Siswa Kelas 2, 3, dan 4 SD/MI dengan Metode Learning by Playing di Desa Pacuh

Sholihah[1], *Putri Fadillah*[1],*Ratih Devilia Putri*[1], Diah Fauzia Zuhro[2]

[1]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik

[1] Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: ikaakelor@gmail.com, putrilalafdl88@gmail.com, ratihdeviliap@gmail.com

ABSTRAK

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pacuh, Kecamatan Balongpanggang, Kabupaten Gresik, menerapkan metode belajar sambil bermain dalam bimbingan belajar bagi siswa kelas 2, 3, dan 4 SD/MI. Artikel ini mendeskripsikan pelaksanaan program dan respons siswa selama kegiatan. Program berlangsung selama 40 hari dan melibatkan sekitar 90 siswa dari tiga dusun. Setiap dusun mendapat satu sesi per minggu dengan durasi satu jam. Kegiatan mencakup permainan berhitung, menggambar huruf, tebak kata, dan aktivitas motorik. Tim menghimpun data melalui observasi, wawancara dengan siswa, dan dokumentasi. Selama sesi, siswa terlihat antusias, berani menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi bersama teman. Tim juga mencatat kemajuan dalam latihan membaca, menulis, dan berhitung. Temuan ini menggambarkan respons siswa selama program. Pengukuran terstruktur diperlukan untuk menilai perubahan kemampuan akademik.
Kata kunci: bimbingan belajar, belajar sambil bermain, pendidikan dasar, kuliah kerja nyata

ABSTRACT

A student community service program in Pacuh Village, Balongpanggang Subdistrict, Gresik Regency, used learning through play to tutor second-, third-, and fourth-grade pupils at general and Islamic elementary schools. This article describes how the program was delivered and how pupils responded. The program ran over 40 days and involved approximately 90 pupils from three hamlets. Each hamlet had one one-hour session per week. Activities included counting games, drawing letters, guessing words, and movement exercises. The team collected information through observations, pupil interviews, and activity records. During the sessions, pupils showed enthusiasm, answered questions, and took part in peer discussions. The team also noted progress in reading, writing, and arithmetic exercises. These observations describe pupils' responses during the program. Structured assessment is needed to measure changes in academic skills.
Keywords: tutoring, learning through play, elementary education, student community service

PENDAHULUAN

Bimbingan belajar di luar jam sekolah memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih membaca, menulis, dan berhitung. Di Desa Pacuh, tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) mengidentifikasi tantangan berupa beragamnya kemampuan siswa, rendahnya minat belajar pada sebagian siswa, dan terbatasnya media pembelajaran. Tim memilih metode belajar sambil bermain atau learning by playing untuk memberi ruang bagi siswa berlatih dengan materi yang sesuai dengan tingkat kelasnya.

Permainan edukatif mengajak siswa mencoba, berdiskusi, dan menggunakan alat peraga. Ayu et al. (tanpa tahun) mendeskripsikan penggunaan permainan Moving Twin dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Norok (2025) membahas penggunaan permainan untuk melatih kerja sama dan komunikasi siswa SD. Pada jenjang yang lebih awal, Handayani (2016) dan Rahmadani (2024) membahas penerapan aktivitas bermain dalam pembelajaran bahasa dan pengembangan motorik anak. Contoh tersebut memberi dasar untuk memilih permainan sesuai tujuan belajar dan usia peserta.

Artikel ini mendeskripsikan persiapan, pelaksanaan, dan hasil pengamatan program bimbingan belajar bagi siswa kelas 2, 3, dan 4 SD/MI di Desa Pacuh. Pembahasan berfokus pada cara permainan digunakan dalam latihan keterampilan dasar dan respons siswa selama program.

METODE

Program dilaksanakan selama 40 hari dalam periode KKN di tiga dusun di Desa Pacuh, Kecamatan Balongpanggang, Kabupaten Gresik. Peserta adalah siswa kelas 2, 3, dan 4 SD/MI yang mengikuti kegiatan secara sukarela. Setiap dusun melibatkan sekitar 30 siswa, dengan jumlah keseluruhan sekitar 90 siswa. Sesi berlangsung sekali seminggu di setiap dusun pada hari yang berbeda. Setiap sesi berdurasi satu jam.

1. Persiapan dan sosialisasi

Tim KKN mengamati kebutuhan belajar siswa, berkoordinasi dengan kepala sekolah, guru, dan perangkat desa, serta menyusun jadwal di luar jam sekolah. Tim memperkenalkan program kepada siswa dan guru, mendata peserta yang berminat, serta menyiapkan bahan ajar, permainan, dan alat peraga sesuai tingkat kelas.

2. Pelaksanaan bimbingan belajar

Mahasiswa mendampingi siswa dalam permainan berhitung, menggambar huruf, tebak kata, dan aktivitas motorik. Materi permainan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dikaitkan dengan latihan membaca, menulis, atau berhitung.

3. Pemantauan dan evaluasi

Tim menghimpun informasi melalui observasi, wawancara dengan siswa, serta dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan. Tim menggunakan lembar observasi untuk mencatat keterlibatan siswa dan respons mereka terhadap latihan. Refleksi mingguan bersama siswa digunakan untuk menyesuaikan kegiatan pada sesi berikutnya. Temuan disajikan secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan bimbingan belajar

Permainan memberi siswa beberapa cara untuk berlatih materi pelajaran. Dalam kegiatan tebak kata dan menggambar huruf, siswa berlatih mengenali huruf dan kata. Dalam permainan berhitung, siswa menggunakan konsep bilangan saat menyelesaikan tugas. Kegiatan kelompok juga memberi kesempatan kepada siswa untuk berbicara dan bekerja sama dengan teman.



Gambar 1. Dokumentasi bimbingan belajar di Desa Pacuh



Gambar 2. Dokumentasi bimbingan belajar di Desa Pacuh

2. Respons siswa dan perkembangan selama kegiatan

Tim mengamati bahwa siswa antusias mengikuti permainan, lebih berani menjawab pertanyaan, dan bersedia berdiskusi dengan teman. Catatan kegiatan juga menggambarkan kemajuan dalam latihan membaca, menulis, dan berhitung. Kesempatan berinteraksi selama permainan sejalan dengan pembahasan Norok (2025) mengenai kerja sama dan komunikasi dalam pembelajaran siswa SD. Karena laporan kegiatan menyajikan pengamatan deskriptif, besarnya perubahan kemampuan akademik dan keterampilan sosial masih memerlukan pengukuran terstruktur.

3. Pembelajaran bagi mahasiswa dan dukungan mitra

Mahasiswa berlatih menyesuaikan bahan ajar dengan kemampuan siswa dan fasilitas yang tersedia. Mereka juga memperoleh pengalaman berkomunikasi dengan guru, orang tua, dan perangkat desa. Guru serta orang tua memberi tanggapan positif terhadap kegiatan. Dukungan tersebut membuka peluang bagi sekolah dan masyarakat untuk melanjutkan bimbingan belajar setelah masa KKN.

KESIMPULAN

Bimbingan belajar dengan metode belajar sambil bermain terlaksana di tiga dusun di Desa Pacuh selama 40 hari dengan melibatkan sekitar 90 siswa kelas 2, 3, dan 4 SD/MI. Pengamatan selama sesi menunjukkan bahwa siswa antusias mengikuti permainan, berani menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam diskusi. Tim juga mencatat kemajuan dalam latihan keterampilan dasar. Sekolah dan masyarakat dapat melanjutkan kegiatan dengan

permainan yang sesuai tingkat kelas dan menggunakan penilaian sederhana sebelum dan sesudah program untuk mengukur perkembangan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ayu, V., Maharani, S., & Romadlon, D. A. (tanpa tahun). *Playing while learning in elementary school: Applications of the Moving Twin game in mathematics*. https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/view/3547

Handayani, M. R. (2016). Metode learning by playing pada aplikasi perangkat lunak bahasa Inggris dasar usia taman kanak-kanak. *16*, 389–408. https://www.academia.edu/96279660/

Norok, M. (2025). Penerapan metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa SD. *Diksi*, *6*, 31–37. https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/diksi/article/view/1327

Rahmadani, A. S. (2024). Aktivitas bermain sambil belajar sebagai kunci perkembangan motorik anak di TK Amal Sholeh. *3*(2), 68–74. https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/almurtaja/article/view/3016