



## PROGRAM BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM UPAYA PENINGKATAN MINAT DAN SEMANGAT SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19

### Article history

Received: Februari 2022

Revised : Maret 2022

Accepted: Maret 2022

DOI : 10.35329/sipissangngi.v2i1.2512

<sup>1</sup>Mughniatul Ilma, <sup>1</sup>Riska Aprilia Nurhidayati.

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

\*Corresponding author

riskaaprilias244@gmail.com

### Abstrak

Pada awal tahun 2020, dunia digemparkan dengan merebaknya virus covid-19. Indonesia juga mengalami dampak dari adanya pandemi ini, yang memicu perubahan sistem di berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan. Selama masa pandemi covid-19, proses pembelajaran dilakukan di rumah melalui sistem jarak jauh. Namun, sering kali terjadi banyak kendala yang membuat pembelajaran jarak jauh menjadi kurang kondusif. Akhirnya siswa menjadi bosan dan tidak memiliki semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa menggunakan waktu luangnya untuk bermain game online. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis mengadakan program belajar sambil bermain, yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan semangat siswa di masa pandemi covid-19. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode ABCD (Asset Based Community Development) melalui lima tahap pelaksanaan, yaitu *inkulturasi*, *discovery*, *design*, *define*, dan *reflection*. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah melalui program belajar sambil bermain dalam proses pembelajaran, minat dan semangat belajar siswa selama masa pandemi covid-19 menjadi meningkat. Dan berbagai permainan edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran, membuat siswa tidak menyadari bahwa di samping mereka bermain, mereka juga sedang belajar.

**Kata kunci:** *Belajar, Bermain, Minat, Semangat*



Gambar 1. Foto Bersama setelah Kegiatan Program Belajar Sambil bermain.

## 1. PENDAHULUAN

Di awal tahun 2020 dunia mulai digemparkan dengan fenomena suatu wabah yang dikenal dengan *Coronavirus Disease 2019* (covid-19) yang berasal dari China. Kemudian menyebar ke negara-negara di seluruh dunia, termasuk Indonesia (Alyusfitri, 2020). Bahkan Indonesia masuk dalam keadaan darurat nasional, dan jumlah kematian akibat virus covid-19 terus meningkat sejak pertama kali diumumkan (Khasanah et al., 2020). Selain itu, wabah tersebut juga berdampak pada berbagai sektor, mulai dari kesehatan, ekonomi, hingga pendidikan. Di sektor pendidikan sendiri, wabah tersebut berdampak sangat besar dan semua pihak telah merasakannya.

Kemudian, pada awal April pemerintah mengeluarkan kebijakan yang tertuang dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 tentang “Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dalam rangka percepatan penanganan covid-19, serta pembatasan kegiatan lainnya yang berkaitan dengan aspek pertahanan dan keamanan dengan beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh daerah yang mengajukan PSBB”. Pemberlakuan PSBB ini menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran di rumah. Tentunya untuk melindungi semua masyarakat dari penularan dan penyebaran wabah covid-19 (Widayati et al., 2019), melalui pemanfaatan teknologi informasi. Penerapan kebijakan ini dikenal dengan istilah *Study From Home* (SFH). Hal ini diterapkan untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, belajar di rumah juga dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup tentang pandemi covid-19.

Namun, di sisi lain situasi ini pasti akan berdampak pada kualitas pembelajaran. Menurut pemerintah, pembelajaran jarak jauh dianggap sebagai bentuk pembelajaran paling efektif di masa pandemi saat ini (Sari et al., 2021). Akan tetapi, dalam pelaksanaannya, banyak pihak yang mengeluhkan pembelajaran jarak jauh karena dianggap tidak efektif. Ini salah satu dampak dari penerapan sistem pembelajaran jarak jauh. Yang menyebabkan siswa banyak menghabiskan sebagian besar waktu luangnya dengan bermain game online daripada mengulas materi atau mengerjakan tugas yang diberikan gurunya (Nurul Fitri & Lestari, 2021). Bahkan, mereka rela untuk menunda tugasnya, demi bermain game online yang terkadang akan membuang banyak waktu secara sia-sia. Sebenarnya tidak semua game online memiliki dampak negatif, namun jika bermain game online sudah menjadi kecanduan bagi siswa maka akan berdampak negatif bagi siswa. Hal ini biasa ditandai dengan menurunnya minat belajar siswa, karena mereka menganggap bahwa belajar itu membosankan.

Khususnya pada materi tata surya, materi ini merupakan salah satu materi IPA dalam kurikulum sekolah dasar (Nugraha & Hidayat, 2019). Walaupun materi tentang tata surya di sekolah dasar tergolong materi yang sederhana dan umum, namun dalam proses belajarnya, siswa sekolah dasar sering kali tidak memahami apa yang dimaksud dengan tata surya, juga tidak mengetahui planet apa saja yang berada di tata surya. Dan jika menggunakan buku pelajaran biasa, siswa akan merasa cepat bosan dan kurang tertarik, sehingga mereka akan mengalami kesulitan untuk mempelajari sistem tata surya.

Oleh karena itu, untuk mengurangi kebosanan dan menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, khususnya proses pembelajaran jarak jauh seperti ini, diperlukan suatu metode yang efektif yaitu metode belajar sambil bermain. Metode belajar sambil bermain adalah kegiatan pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas belajar yang diwarnai dengan kegiatan bermain, sehingga menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih seru dan menyenangkan. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, serta siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang sedang dipelajari (Widayati et al., 2019).

Konsep pengabdian kepada masyarakat dengan menjadikan metode belajar sambil bermain sebagai sebuah solusi dalam proses pembelajaran, sudah banyak dijumpai di berbagai pengabdian. Di antaranya pengabdian yang dilakukan oleh Irna Tri Yuniahastuti, dkk pada tahun 2018 yang berjudul “Pengenalan Magnet Melalui Belajar dalam Bermain pada Lingkungan Taman Kanak-Kanak di Desa Baderan, Ngawi, Jawa Timur”. Pengabdian ini menjelaskan bahwa dengan adanya pendampingan belajar yang bersifat permainan lebih disukai siswa, selain dapat meningkatkan minat siswa, juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi tentang magnet dan fungsinya (Yuniahastuti et al., 2018).

Pengabdian selanjutnya yang dilakukan oleh Wahyu Widayati, Sri Utami, dan Viktor Sagala pada tahun 2019 yang berjudul “Pemberdayaan Guru SLB Tunas Kasih dalam Pembuatan Media Pembelajaran Calistung Kartubarpel Berbasis Metode Belajar Sambil Bermain”. Pengabdian ini menjelaskan bahwa selama dan setelah pelatihan, yang meliputi keaktifan, antusiasme, dan kreativitas dalam menghasilkan berbagai media pembelajaran calistung dengan metode belajar sambil bermain dapat dinyatakan berhasil (Widayati et al., 2019).

Yang terakhir adalah pengabdian yang dilakukan oleh Fernando De Napoli Marpaung dan Rosmen pada tahun 2021 yang berjudul “Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Minat dan Semangat Siswa/i MTs Al-Ikhlas Pangkala Susu dalam Pelajaran Bahasa Inggris”. Pengabdian ini menjelaskan bahwa dengan adanya program belajar sambil bermain siswa akan merasa senang dan mudah memahami materi pelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, program ini juga membantu mereka untuk berbicara dalam kegiatan sehari-hari (Marpaung, 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran di masa pandemi covid-19, khususnya pada materi tata surya melalui metode belajar sambil bermain. Selain itu, dengan adanya permainan edukatif, ketajaman berfikir serta ketangkasan siswa dalam menjawab pertanyaan menjadi lebih baik. Dan daya imajinasi serta kreatifitas yang dimiliki siswa menjadi lebih baik pula, sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman unik yang dapat membangun pengetahuannya. Serta dengan adanya program ini, bisa mengurangi kebiasaan bermain game online, karena di masa pandemi seperti ini penggunaan telepon genggam sudah tidak ideal lagi.

## 2. METODE

Pengabdian ini menggunakan pendekatan ABCD (*Asset Based Community Development*), yaitu sebuah pendekatan pengabdian kepada masyarakat untuk mewujudkan masyarakat yang berdaya dengan melihat dan memahami kekuatan dan aset yang ada (Samsuri et al., 2021). Oleh karena itu, pendekatan ABCD selalu mengutamakan pemanfaatan aset dan potensi yang ada di sekitar dan dimiliki oleh masyarakat (Swasono et al., 2020). Aset yang dimiliki dan program yang berkelanjutan merupakan salah satu aset utama untuk melakukan perubahan guna meningkatkan kualitas pendidikan. Dan kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan sebuah stimulus dalam proses mewujudkan perubahan tersebut.

Adapun yang menjadi lokasi kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Desa Cekok Babadan Ponorogo. Desa Cekok merupakan sebuah desa yang terletak di pinggiran kota Ponorogo, dengan kondisi pemukiman yang padat penduduk. Tepatnya berlokasi di Jl. Hasanudin RT. 2 RW. 2 Desa Cekok, Kecamatan Babadan, Kabupaten Ponorogo. Di desa tersebut banyak anak-anak tingkat sekolah dasar. Dan ini merupakan sebuah aset yang sangat berharga, khususnya dalam bidang pendidikan. Di mana siswa tingkat sekolah dasar sangat membutuhkan perhatian lebih, terutama pada masa pandemi seperti ini. Ada beberapa aspek yang harus diperhatikan, seperti: minat siswa, karakteristik, tingkat perkembangan, potensi dan kebutuhan.

Metode ABCD memiliki lima langkah kunci untuk melakukan proses riset pendampingan, di antaranya:

a. Tahapan *Inkulturas*

Tahapan *inkulturas* merupakan tahapan pengenalan dan pemahaman potensi yang ada di masyarakat (Aqmal et al., 2021). Pada tahapan ini, penulis berkunjung ke kantor Kepala Desa Cekok bertemu dengan Kepala Desa, Sekretaris Desa, dan Ta'mir Musholla NU Al-Amin untuk menyampaikan maksud dan tujuan. Sehingga pada tahapan ini diharapkan muncul kepercayaan dari komunitas masyarakat setempat terhadap pendamping dalam kegiatan ini.

b. Tahapan *Discovery*

Tahapan *discovery* merupakan tahapan pendalaman tentang hal-hal positif yang ada di masyarakat atau dapat dikenal dengan pemetaan aset. Pada tahapan ini, setelah mendapatkan data dari tahapan inkulturas, penulis melakukan identifikasi dan memetakan aset serta potensi berdasarkan data yang telah didapatkan. Hal ini dilakukan untuk melihat potensi apa yang perlu diidentifikasi, untuk mendukung sebuah perubahan.

c. Tahapan *Design*

Tahapan *design* merupakan tahapan selanjutnya setelah melihat potensi yang ada di masyarakat, yaitu melihat peluang dan merancang program. Pada tahapan ini, sesuai dengan hasil identifikasi aset pada tahapan *discovery* (Samsuri et al., 2021), penulis merancang sebuah program yang relevan dengan aset yang ada. Adapun program yang pas dengan aset yang ada di Desa Cekok adalah program belajar sambil bermain. Program tersebut dirancang secara matang, sistematis dan semenarik mungkin untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa selama masa pandemi covid-19.

d. Tahapan *Define*

Tahapan *define* merupakan proses pelaksanaan program yang telah dirancang pada tahapan *design*. Dalam proses pelaksanaannya, penulis mengajak masyarakat untuk berkomitmen dan tetap bekerja sama selama melaksanakan kegiatan. Dalam pelaksanaannya, program belajar sambil bermain berlangsung selama dua hari. Dan selama program tersebut berlangsung, tim pendamping juga mendapat umpan balik dari pihak ta'mir musholla sehingga program yang dijalankan dapat tercapai dan mendapatkan dukungan penuh dari pihak terkait.

e. Tahapan *Reflection*

Tahapan *reflection* merupakan tahapan akhir dari pelaksanaan program, yaitu evaluasi atas rangkaian tahapan yang telah dilalui untuk mengetahui dan melihat apakah program yang dilaksanakan berhasil. Karena pendekatan berbasis aset juga membutuhkan studi dasar (*base line*), monitoring perkembangan, dan kinerja (*outcome*). Di mana pada tahapan kegiatan ini, dilakukan secara daring melalui angket via *google forms*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap awal pelaksanaan, pada hari Selasa, 6 Juli 2021, penulis melakukan kegiatan *inkulturas*. Penulis memulai dengan melakukan kunjungan ke kantor Kepala Desa Cekok, bertemu dengan Kepala Desa dan Sekretaris Desa. Kemudian mengunjungi rumah Ta'mir Musholla NU Al-Amin untuk menyampaikan maksud dan tujuan. Bahwasannya akan melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Cekok Babadan Ponorogo. Sehingga pada tahap ini penulis mendapatkan kepercayaan dari komunitas masyarakat setempat terhadap pendamping dalam kegiatan ini. Selain itu penulis juga mendapatkan penjelasan, dengan melihat keadaan sebenarnya dari aset yang ditemukan di sana. Dan pada tahap ini, penulis mencoba melihat potensi yang ada di lokasi pengabdian melalui data yang diberikan.



Gambar 2. Kunjungan Ke Kantor Kepala Desa Cekok

Selanjutnya pada hari Kamis tanggal 8 Juli 2021 penulis melakukan tahap *discovery*, di mana penulis mengidentifikasi dan memetakan aset dari data yang telah didapatkan. Selain itu, juga melakukan analisis untuk melihat strategi yang akan dilakukan dengan berdasarkan permasalahan yang ada. Berdasarkan kunjungan tersebut penulis mendapatkan data bahwa di Desa Cekok terdapat banyak siswa tingkat sekolah dasar dan mayoritas terdiri dari kelas atas, yaitu kelas 4, 5, dan 6. Dan ini adalah aset yang sangat berharga dalam dunia pendidikan. Selain aset sumber daya manusia, di desa tersebut juga terdapat sarana dan prasarana yang dapat mendukung pelaksanaan program belajar sambil bermain. Yakni Musholla NU Al-Amin, di mana Musholla ini cocok digunakan untuk melaksanakan program belajar sambil bermain, karena tempatnya luas, terbuka, dan adanya alat maupun media untuk memudahkan pelaksanaan program belajar sambil bermain nantinya. Dan ini merupakan sebuah modal besar untuk melakukan kegiatan yang bermanfaat serta mewujudkan sebuah perubahan.

Tahap selanjutnya adalah tahap *design*, tahap ini merupakan lanjutan dari tahap *discovery*. Yakni membuat rancangan kerja melalui program yang akan dilakukan bersama pihak terkait. Pada hari Jum'at, 9 Juli 2021, berdasarkan data yang telah diperoleh, penulis merancang suatu program untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran di masa pandemi covid-19 seperti ini. Berdasarkan data yang diperoleh dan setelah melalui berbagai pertimbangan, penulis menentukan skala prioritas yang merupakan aset utama yang dimiliki oleh Desa Cekok. Penulis memutuskan adanya program belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa sekolah dasar, yang bertempat di Musholla NU Al-Amin. Dan penulis merancang program ini secara matang dan sistematis. Selain itu, juga merumuskan sebuah cara agar dapat menggabungkan antara bermain dan belajar yang tepat, bermain yang bukan hanya bermain dan belajar yang bukan membebani layaknya sedang bermain. Karena dengan rencana yang terstruktur dan cara yang tepat, penulis berharap walaupun siswa harus belajar secara online, akan tetapi mereka tetap memiliki minat dan semangat yang tinggi untuk belajar.

Tahap keempat adalah tahap *define*, pada tahap ini pihak-pihak yang bersangkutan bekerja sama membantu mendukung program yang dilakukan oleh penulis. Dalam proses pelaksanaannya, program belajar sambil bermain dilaksanakan di Musholla NU Al-Amin selama 2 hari pada hari Senin, 19 Juli 2021 dan Sabtu, 24 Juli 2021. Dengan durasi waktu pelaksanaan 2 jam, didampingi oleh Ta'mir Musholla NU Al-Amin. Sementara penulis bertindak sebagai narasumber dan fasilitator pada kegiatan tersebut. Sehingga pada tahap ini penulis mendapatkan dukungan penuh dari pihak-pihak terkait.

Pelaksanaan hari pertama program belajar sambil bermain dimulai pada hari Senin, 19 Juli 2021 pukul 09.00 WIB. Yang dihadiri oleh 6 orang siswa dengan durasi waktu 2 jam pelaksanaan. Pelaksanaan hari pertama lebih difokuskan pada materi sistem tata surya. Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berupa video tentang

sistem tata surya, alat peraga sistem tata surya 9 planet dan montessori bayangan 9 planet tata surya. Media tersebut digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pada proses pembelajaran. Selanjutnya, hari kedua pelaksanaan program belajar sambil bermain dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 Juli 2021 pukul 15.30 WIB. Diikuti oleh 11 orang siswa, dengan durasi waktu pelaksanaan 2 jam. Pada hari kedua pelaksanaan lebih difokuskan pada permainan edukatif tentang sistem tata surya yang telah dipelajari pada hari pertama, meliputi cerdas cermat dan melukis 9 planet tata surya.



Gambar 3. Pelaksanaan Program Belajar Sambil Bermain

Tahap terakhir adalah tahap *reflection*, yang dilaksanakan pada hari Kamis, 12 Agustus 2021. Tahap ini merupakan tahap evaluasi akhir dari kegiatan yang dilakukan oleh penulis. Adapun evaluasi pasca kegiatan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan program belajar sambil bermain yang telah dilaksanakan. Dengan melihat hasil akhir dari pencapaian program yang telah dilaksanakan. Ditinjau dari tercapainya tujuan program belajar sambil bermain dan ketercapaian target materi yang disampaikan, kemampuan siswa dalam menguasai materi, dan menilai pelaksanaan program belajar sambil bermain untuk mengetahui kepuasan siswa terhadap seluruh rangkaian kegiatan melalui lembar angket via *google forms*.

## Hasil Pelaksanaan

Di masa pandemi covid-19, seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah melalui pembelajaran jarak jauh, yang tentunya membuat siswa menjadi bosan. Selain tidak bisa bertemu teman di sekolah, sarana dan prasarana belajar juga sangat terbatas. Menurut Kak Seto Mulyadi, psikolog anak menjelaskan bahwa anak adalah anak dan anak bukanlah manusia dewasa mini. Oleh karena itu, cara belajarnya juga berbeda dengan cara belajar orang dewasa dan metode pembelajarannya harus disesuaikan dengan perkembangan mereka (2018). Dunia anak adalah dunia bermain, pada dasarnya selama mereka belajar dengan cara yang menyenangkan, maka anak senang sekali belajar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, penulis merancang sebuah program belajar sambil bermain dengan mengajak siswa tingkat sekolah dasar yang ada di Desa Cekok.

Widura mengemukakan bahwa dunia bermain adalah dunia anak yang menyenangkan, sehingga belajar dan bermain adalah suatu perpaduan yang harmonis (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli pendidikan yang berpendapat bahwa permainan perlu digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran atau sebagai alternatif teknik pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, program belajar sambil bermain dilakukan dengan cara yang sangat menyenangkan dan

dikemas dengan metode pembelajaran yang tepat. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan berkesan untuk menarik minat siswa agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Tabel 1. Data Peningkatan Minat dan Semangat Siswa serta Ketercapaian Materi yang Disampaikan

No.	Aspek yang dinilai	Persentase %				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat Setuju
1.	Peningkatan minat dan semangat	0,00%	0,00%	0,00%	63,64%	36,36%
2.	Ketercapaian materi yang disampaikan	0,00%	0,00%	0,00%	63,64%	36,36%

Berdasarkan data di atas, terlihat bahwa 63,64 % siswa setuju dan 36,36 % siswa sangat setuju. Saat pembelajaran dimulai, siswa sudah merasa ada sesuatu yang menarik, sehingga mereka sangat bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Menurut Ismail, pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menjadi hadiah bagi siswa, yang pada akhirnya akan memotivasi mereka untuk lebih aktif dan berprestasi dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya. Demikian pula, dengan ketercapaian target materi yang disampaikan secara baik dan runtut, di mana 63,64 % siswa setuju dan 36,36 % siswa sangat setuju. Meskipun waktu dalam pelaksanaan program belajar sambil bermain ini relatif singkat, namun materi yang diberikan telah disesuaikan dengan waktu yang digunakan. Dalam pelaksanaannya, materi hanya disampaikan secara garis besarnya saja, karena disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Di mana untuk materi sistem tata surya di sekolah dasar masih tergolong pada materi yang sederhana dan umum. Sehingga program ini lebih banyak mengenalkan sistem tata surya kepada siswa, yang dikemas melalui permainan edukatif.

Tabel 2. Data Kemampuan Siswa dalam Penguasaan Materi

No.	Aspek yang dinilai	Persentase %				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat Setuju
1.	Kemampuan dalam penguasaan materi	0,00%	0,00%	0,00%	45,45%	54,55%

Selain itu, dengan adanya program belajar sambil bermain, dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Dapat membantu siswa dalam memahami materi. Sehingga, siswa menjadi lebih mudah dalam mempelajari materi sistem tata surya yang disajikan. Seperti terlihat pada data di atas, bahwa 45,45 % siswa setuju dan 54,55% siswa sangat setuju. Menurut Fernando De Napoli Marpaung dan Rosmen, dengan adanya program belajar sambil bermain, siswa merasa senang dan mudah memahami materi yang disajikan dalam proses pembelajaran (Marpaung, 2021).

Tabel 2. Data Kemampuan Siswa dalam Penguasaan Materi

No.	Aspek yang dinilai	Persentase %				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat Setuju
1.	Permainan edukatif cerdas cermat	0,00%	0,00%	9,09%	45,45%	45,45%
2.	Permainan edukatif melukis 9 planet	0,00%	0,00%	9,09%	45,45%	45,45%

Dan berdasarkan data di atas, terlihat bahwa 45,5 % siswa sangat setuju, 45,5 % siswa setuju, dan hanya 9,1 % siswa yang ragu-ragu. Dengan demikian dapat diketahui bahwa dengan adanya permainan edukatif cerdas cermat, ketajaman berfikir siswa serta ketangkasan siswa dalam menjawab pertanyaan menjadi lebih baik. Demikian pula melalui permainan edukatif melukis 9 planet tata surya, daya imajinasi dan kreativitas siswa menjadi lebih baik pula, sehingga siswa akan memperoleh pengalaman unik yang dapat membangun pengetahuannya. Dan hanya sedikit siswa yang menyatakan keraguan, dengan demikian dapat diketahui bahwa siswa tersebut tidak mengetahui apakah adanya permainan edukatif ini dapat mempengaruhi dirinya.

Berdasarkan pemaparan di atas, terlihat bahwa program belajar sambil bermain mendapatkan respon yang positif. Hal ini sesuai dengan rencana awal kegiatan dan tujuan yang ingin dicapai. Yakni untuk meningkatkan minat dan semangat siswa di masa pandemi covid-19. Peningkatan ini juga telah mengurangi kebiasaan sebagian kecil siswa untuk bermain game online. Oleh karena itu, adanya program ini juga dapat membantu siswa untuk menghilangkan kebiasaan buruk tersebut. Meskipun perubahannya tidak terlihat secara langsung, namun tetap ada perubahan yang terjadi. Hal ini juga berdampak pada pengurangan penggunaan telepon genggam.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian dalam pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Desa Cekok Babadan Ponorogo dengan menggunakan metode ABCD (*Asset Based Community Development*), yaitu: *Pertama*, kegiatan program belajar sambil bermain yang telah dilaksanakan di masa pandemi covid-19 dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. *Kedua*, dengan meningkatnya minat dan semangat siswa, maka kebiasaan bermain game online juga mengalami penurunan. *Ketiga*, penggunaan media pembelajaran yang menarik, dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tentang sistem tata surya. *Keempat*, adanya permainan edukatif, ketajaman berfikir siswa dan ketangkasan siswa dalam menjawab pertanyaan menjadi lebih baik. Begitu juga dengan daya imajinasi dan kreativitas siswa yang menjadi lebih baik pula.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alyusfitri, R. (2020). *Peranan Motivasi dan Kreatifitas Siswa SD dalam Pembelajaran Online Dimasa Pandemi Covid 19*. 8(2).
- Aqmal, R., Ajmain, N., Ningrum, P. A., Diani, R., & Andarista, L. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Baca Tulis Qur'an Secara Online di TPQ Bustanul Ulum Desa Teluk Bakau Kabupaten Bintan Pada Masa Pandemi Covid-19*. 2.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyekti, B. (2020). *Pendidikan dalam Masa Pandemi Covid-19*. 10.

- Marpaung, F. D. N., & Rosmen. (2021). *Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Minat dan Semangat Siswa/i MTs Al-Ikhlas Pangkala Susu dalam Pelajaran Bahasa Inggris*. 2.
- Ninik. (2018). *Monitoring Pembelajaran Konsep Learning By Playing And Playing For Learning Sebagai Peningkatan Kualitas Pendidikan Di TK*. 3.
- Nugraha, B. S., & Hidayat, I. (2019). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif "Sistem Tata Surya" untuk Kelas VI Sekolah Dasar*. 1.
- Nurul Fitri, S. F., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring*. 5.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). *Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts in Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]*. 3.
- Samsuri, A., U, N. L., Z, N. F., P.H, F. E., & Vadhila, U. (2021). *Pendekatan ABCD untuk Meningkatkan Literasi di Madrasah*. 1.
- Sari, R. P., Tusyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). *Dampak Pembelajaran Daring bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19*. 2(1).
- Swasono, Muh. A. H., Sa'diyah, A. I., Fitri, R. E. N., & Hidayanti, R. (2020). *Membangun Kebiasaan Membaca pada Anak di Masa Pandemi Covid-19 melalui Program Satu Jam Tanpa Gawai di Griya Baca Desa Karangrejo*. 1.
- Widayati, W., Utami, S., & Sagala, V. (2019). *Pemberdayaan Guru SLB Tunas Kasih dalam Pembuatan Media Pembelajaran Calistung Kartubarpel Berbasis Metode Belajar Sambil Bermain*. 2.
- Yuniahastuti, I. T., Sunaryantiningsih, I., F.H, A., & M.H, B. (2018). *Pengenalan Magnet Melalui Belajar dalam Bermain pada Lingkungan Taman Kanak-Kanak di Desa Baderan, Ngawi, Jawa Timur*. 1.